

Doom - univers parallèles

DOOM est un jeu de "réalité virtuelle" 3D très réaliste et très prenant...

Si vous avez déjà passé de nombreuses heures à jouer avec Doom-I ou Doom-II, **ce CD-ROM vous transportera dans de nouvelles aventures**, plus extraordinaires les unes que les autres.

Si le coeur vous en dit, vous trouverez même tous les outils nécessaires à la création de vos propres niveaux.

Enfin, vous pourrez tester les meilleurs jeux dont le fonctionnement s'apparente à celui de Doom (nous les appellerons des "**Doom-like**" dans la suite).

| |
|--|
| Un petit aperçu des monstres à affronter (c) Millen3 |
|--|

Choisissez une des rubriques suivantes pour visiter ce CD-ROM :

[Doom-like](#)

[Démonstrations](#)

[Versions shareware de Doom-I et patches](#)

[Fichiers de démonstration .LMP](#)

[Outils pour créer des niveaux supplémentaires](#)

[Doom à plusieurs](#)

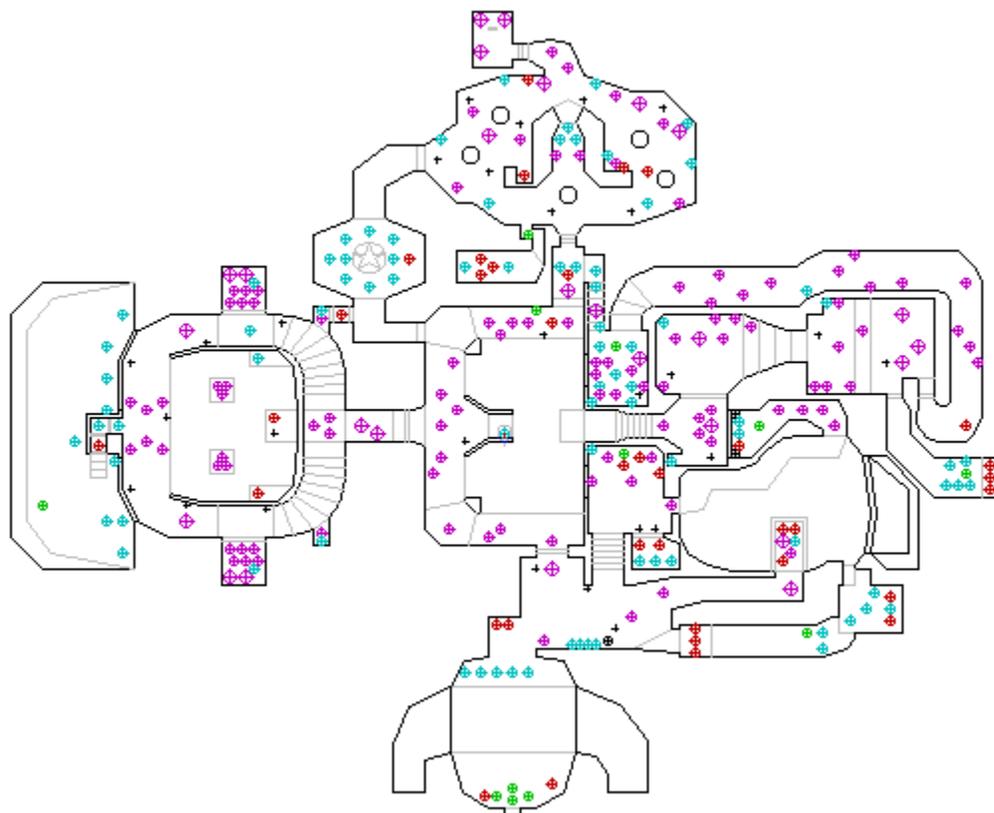
[Modifier les sons ou les musiques de Doom](#)

[Conseils pour bien utiliser Doom-I et Doom-II](#)

[Tricher dans Doom, c'est possible](#)

[Nouvelles aventures pour Doom-I](#)

[Nouvelles aventures pour Doom-II](#)



Un exemple de parcours (ou MAP) dans Doom-II

Apparent

Choisissez un des jeux ci-après :

| | |
|-----------------|---|
| <u>BMENACE</u> | BioMenace/Apogee Software |
| <u>BSTONE</u> | Blake Stone, aliens of gold/Id Software |
| <u>COR7DEMO</u> | Démo jouable du jeu Corridor 7 - Alien |
| <u>CYCLONES</u> | Démo jouable du jeu Cyclones/Raven Software |
| <u>DEPTH14</u> | Depth Dwellers - The Quest / TriSoft |
| <u>HERETIC</u> | The city of the damned / Raven Software |
| <u>KEN</u> | Search for Sparky/Epic MegaGames |
| <u>MEGA700</u> | Megatron VGA/Stanley Design Team |
| <u>SOD</u> | Spear of Destiny, special demo/Id Software |
| <u>WOLF3D</u> | Episode 1, Escape from Wolfeinstein/Id Software |

BMENACE BioMenace/Apogee Software



Pour installer ce jeu sur votre disque dur, lancez le programme INSTALL.BAT en tapant :

INSTALL

L'installation se fait par défaut dans le répertoire MENACE du disque C:.

Pour lancer le jeu, allez dans le répertoire d'installation et lancez le programme BMENACE1.EXE en tapant :

BMENACE1

La configuration de l'ordinateur est automatiquement détectée (mémoire, carte vidéo, carte son, périphériques d'entrée). Appuyez sur une touche pour commencer à jouer.

Attention : vous devez posséder au moins 580 KOctets de mémoire basse pour pouvoir jouer à BMENACE. Si ce n'est pas le cas, le programme refusera de s'exécuter. Dans ce cas, vous devez supprimer tous les programmes résidents dont l'utilité n'est pas vitale (les modifications seront effectuées dans les fichiers AUTOEXEC.BAT et/ou CONFIG.SYS).

Le mieux consiste à créer une disquette "spéciale jeu" qui contient les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS minimaux, et à booter sur cette disquette.

Notre avis :

Ce programme date un peu. Avec une interface style Keen1 et des personnages moins travaillés que dans Doom, ce jeu reste néanmoins un bon divertissement pour un public plus jeune que celui de Doom.

BSTONE Blake Stone, aliens of gold/Id Software



Un bon jeu en réalité virtuelle de Id Software.

Pour installer ce jeu sur votre disque dur, lancez le programme INSTALL.BAT en tapant :

INSTALL

L'installation se fait par défaut dans le répertoire BSTONE du disque C:.

Pour lancer le jeu, allez dans le répertoire d'installation et lancez le programme BSTONE.BAT en tapant :

BSTONE

Notre avis :

Sans avoir la finesse d'aspect de Doom, Blake Stone reste néanmoins un bon jeu, bien présenté et pas toujours facile au niveau 4 ("Veteran Agent").

COR7DEMO Démo jouable du jeu Corridor 7 - /Capstone Software



Pour jouer à Corridor 7, lancez le programme CORR7.EXE en tapant :

[CORR7](#)

Les touches de déplacement/action sont les mêmes que celles de Doom :

- touches fléchées pour vous déplacer,
- touche Contrôle pour tirer,
- touche Espace pour effectuer une action.

Notre avis :

Les déplacements sont fluides, mais le jeu est moins riche que Doom. A voir cependant.

CYCLONES Démo jouable du jeu Cyclones/Raven Software



Pour installer ce jeu sur votre disque dur, lancez la commande suivante :

INSTALL x:

où x est le nom d'unité du disque où doit être installé le jeu.

Par exemple, tapez :

INSTALL D:

pour installer le jeu sur le disque D:

Suivez les indications portées tout au long de l'installation. En particulier, paramétrez correctement votre carte son (adresse, DMA, IRQ). Ensuite, lancez le programme CYCLONES.BAT en tapant :

CYCLONES

La terre est envahie par des êtres cybernétiques hostiles appelés "cyclones" . Ces envahisseurs détruisent systématiquement toutes les bases militaires pour s'emparer de la terre. Le joueur fait partie d'une unité spéciale chargée de s'introduire dans une zone occupée par les cyclones...

Utilisez les touches du pavé numérique pour vous déplacer (Verr Num bloqué) et la touche Espace pour tirer. Bonne chance. Les monstres sont coriaces et le déplacement n'est pas des plus aisé...

Notre avis :

Plus orienté "stellaire" que Doom et moins facile à jouer.

DEPTH14

Depth Dwellers - The Quest / TriSoft



A l'intérieur d'une mine, vous affrontez la nature démoniaque de Ri. Courrez, sautez, nagez, fuyez, mais surtout essayez de tuer les créatures de Ri pour achever votre quête.

Pour installer le programme sur votre disque dur, lancez le programme INSTALL.EXE en tapant :

INSTALL

Paramétrez l'installation, puis lancez le jeu en tapant :

DEPTH

Notre avis :

Jeu difficile mais intéressant. Les performances sonores et graphiques sont moins étendues que celles de Doom. Avant de parvenir à la fin du premier niveau, vous risquez de passer de nombreuses heures devant votre écran... Bon courage.

HERETIC The city of the damned / Raven Software



Pour installer Heretic sur votre disque dur, il suffit de copier tous les fichiers du répertoire APPARENT dans un répertoire quelconque.

Lancez le jeu en tapant

HERETIC

Les commandes sont les mêmes que dans Doom :

- touches fléchées pour vous déplacer,
- touche Contrôle pour tirer,
- touche Espace pour effectuer une action.

Par contre, le décor, les personnages et les monstres changent singulièrement. L'aventure se déroule dans un cadre type "heroïc-fantasy". Comme dans Doom, l'agressivité des monstres est déterminée par le joueur. Les graphismes et l'ambiance sonore sont superbes. A voir absolument.

Notre avis :

Même principe que Doom. Déplacement très fluide. Très bons bruitages. Possibilité de jouer en réseau. De nombreux niveaux additionnels (WAD) commencent à apparaître pour la version enregistrée. Ce jeu exceptionnel devrait avoir une longue vie. Il s'adresse à un public similaire à celui de Doom. Longue vie...

KEN Search for Sparky/Epic MegaGames



Vous avez été enlevé par le démon Zogarians. Pour vous en sortir, vous devez parcourir dix niveaux pour finalement détruire Zorko et retrouver Sparky.

Pour installer KEN sur votre disque dur, il suffit de copier tous les fichiers du répertoire APPARENT dans un répertoire quelconque.

Lancez le jeu en tapant

KEN

Les commandes sont les mêmes que dans Doom :

- touches fléchées pour vous déplacer,
- touche Espace et touche fléchées pour courir,
- touche Contrôle pour tirer,
- touche Espace pour effectuer une action.

Notre avis : ce jeu devrait plaire à ceux qui ne recherchent pas forcément l'horreur et qui apprécient les déplacements 3D dans un univers virtuel.

Notre avis :

Ce jeu s'adresse à un public plus jeune. Beaucoup moins gore que Doom, les monstres sont beaucoup plus regardables, et ils s'envolent en fumée dès qu'ils sont atteints par une décharge. La musique gentille indique clairement le public visé.

Les déplacements sont agréables, et la résolution de l'énigme n'est pas évidente.



Jeu à deux joueurs (deathmatch) reliés par modem. Chaque joueur doit détruire l'adversaire et ses robots de combat. Les deux joueurs sont placés aléatoirement dans le labyrinthe au début de chaque partie. Vous n'avez donc aucune idée sur la position de votre adversaire. Déplacez-vous dans le labyrinthe en vous aidant de la vue générale en bas de l'écran. Mais surtout, ouvrez l'oeil. A chaque instant, l'adversaire peut s'abattre sur vous et vous détruire...

Pour installer MEGATRON sur votre disque dur, il suffit de copier tous les fichiers du répertoire APPARENT dans un répertoire quelconque.

Lancez le jeu en tapant

MEGATRON

Les commandes sont assez simples à la souris. Cliquez sur les flèches de direction en bas et à droite de l'écran. Au bout de deux ou trois erreurs, vous aurez compris leur fonctionnement. Pour tirer, cliquez à droite ou à gauche de la flèche "vers l'avant" (sur les petites barres vertes).

Pour vous connecter avec l'autre ordinateur, cliquez sur l'icône qui représente un téléphone. Paramétrez le modem et cliquez sur Dial Modem. Pour tout autre renseignement sur l'utilisation du jeu, consultez le fichier texte MEGA.DOC.

Notre avis :

Les graphismes sont simplistes et les déplacements sont un peu lent, même sur un 486 DX2 66! Ce jeu étant dédié au deathmatch par modem, il convenait cependant de l'inclure dans cette compilation. A essayer, si vous avez un ami situé dans la même zone télécom, avec lequel vous pouvez communiquer par modem.

SOD Spear of Destiny demo/Id Software



L'aventure se déroule en deux niveaux. Sauvez le monde en affrontant les forces du mal. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à vous infiltrer dans le bastion d'Hitler et à vous emparer d'un sceptre. Sur votre chemin, vous rencontrerez de nombreuses embûches : gardes pas très conciliants, portes cachées, mutants...

Pour installer SOD sur votre disque dur, il suffit de copier tous les fichiers du répertoire APPARENT dans un répertoire quelconque.

Lancez le jeu en tapant

SOD

Les commandes sont les mêmes que dans Doom :

- touches fléchées pour vous déplacer,
- touche Contrôle pour tirer,
- touche Espace pour effectuer une action.

Notre avis :

Sans rivaliser avec Doom, SOD représente une alternative acceptable. Bonne musique, bons bruitages, déplacements très fluides, énigme assez complexe. On déplorera néanmoins que cette démonstration ne permette pas de choisir le niveau du jeu.

WOLF3D Episode 1, Escape from Wolfeinstein/Id Software



Vous êtes le capitaine William J. Blazkowicz. Votre mission consiste à vous infiltrer dans l'horrible prison Wolfenstein et à vous emparer du plan de l'opération Eisenfaust. Sur votre chemin, vous rencontrerez de nombreuses embûches : gardes nazis pas très conciliants, portes cachées, mutants...

Pour installer le jeu, exécutez le batch INSTALL.BAT en tapant :

INSTALL

Choisissez le disque et le répertoire d'installation. Le décompactage des fichiers est automatique.

Pour exécuter le jeu, déplacez-vous dans le répertoire d'installation et tapez :

WOLF3D

Les commandes sont les mêmes que dans Doom :

- touches fléchées pour vous déplacer,
- touche Contrôle pour tirer,
- touche Espace pour effectuer une action.

Notre avis :

Sans rivaliser avec Doom, WOLF3D représente une alternative acceptable. Bonne musique, bons bruitages, déplacements très fluides, énigme assez complexe. On déplorera néanmoins que cette démonstration ne permette pas de choisir le niveau du jeu.

Demonstrations

Choisissez une des rubriques suivantes :

| | |
|----------------------------------|--|
| <u>D2MAPS</u> | Captures d'écrans Doom-II |
| <u>DMMAPALL</u> | Map de tous les niveaux de Doom-I |
| <u>DOOM216</u> | Emblème de Doom-II |
| <u>DOOM2BMP</u> | Album de famille de Doom-II |
| <u>DOO MMORF</u> | Morphing sur les monstres de Doom |
| <u>FORCE_RO</u> | On peut se moquer de Doom |
| <u>INVEP11</u> | Introduction au WAD INVASION |
| <u>INVPRO1</u> | Une autre introduction au WAD INVASION |

D2MAPS

Quelques captures d'écrans au **format GIF** qui montrent des instantanés des **MAP01 à MAP32**. Grâce à elles, vous pourrez peut-être progresser dans votre quête...

DMMAPALL

Ce répertoire contient les **cartes** de tous les niveaux des trois épisodes de Doom1 : **E1M1 à E3M9**. Elles ont été réalisées au niveau "Ultra-violence". Outre la disposition des diverses salles, vous pouvez y visualiser la position des monstres et des objets.

DOOM216

L'emblème de **Doom II** au format bitmap **.BMP**.

DOOM2BMP

Album de famille de Doom2 réalisé dans Photoshop. Les images sont disponibles au format BMP dans les résolutions suivantes :

400x480 points,
800x600 points,
1024x768 points,
1152x864 points

DOOMMORF

Animation **.FLI** (fournie avec l'utilitaire de visualisation AAPLAY.EXE) où vos monstres favoris se transforment par morphing.

Pour visualiser cette animation, tapez simplement :

[AAPLAY DOOMMORF.FLI](#)

FORCE_RO

Petit programme dont le seul but est de **se moquer (gentiment) de Doom**. Pour le lancer, tapez simplement :

ROOM

INVEPI1

Introduction au WAD **INVASION.WAD**.

Si vous possédez une **carte Sound Blaster compatible**, vous pouvez visualiser l'animation **.FLI** en écoutant un fichier musical **.VOC** en tapant

INVPRO1.BAT

Saisissant non ?

Si vous ne possédez pas une carte son compatible SoundBlaster, vous pouvez toujours visualiser l'animation avec un lecteur de FLI, comme WINPLAY, AAPLAY ou PLAY80 par exemple.

INVPRO1

Une autre introduction au WAD [INVASION.WAD](#).

Si vous possédez une carte [Sound Blaster compatible](#), vous pouvez visualiser l'animation [.FLI](#) en écoutant un fichier musical [.VOC](#) en tapant :

[INVPRO1.BAT](#)

Saisissant non ?

Si vous ne possédez pas une carte son compatible SoundBlaster, vous pouvez toujours visualiser l'animation avec un lecteur de FLI, comme WINPLAY, AAPLAY ou PLAY80 par exemple.

ShDoom

Les versions shareware de Doom-I proposées sur ce CD sont les suivantes :

DOOM12.SH Doom-I shareware version 1.2
DOOM1666.SH Doom-I shareware version 1.666
DOOM18.SH Doom-I shareware version 1.8

Le répertoire **PATCH** contient des programmes qui réalisent la mise à jour de Doom-I en version shareware et commerciale :

DOOM11PT Transformation Doom shareware .99 en 1.0
DM1_2RPT Transformation Doom enregistré 1.1 en 1.2
DM1_2SPT Transformation Doom shareware 1.1 en 1.2
DM1666SP Transformation Doom shareware 1.2 en 1.666
DM16RP Transformation Doom enregistré 1.2 en 1.666
DM18RP Transformation Doom enregistré 1.666 en 1.8
DM18SPT Transformation Doom shareware 1.666 en 1.8

Le répertoire **PATCH** contient des programmes qui réalisent la mise à jour de Doom-II (version commerciale uniquement) :

DOOM2P16 Transformation Doom2 1.666 en 1.7a
DOOM2P17 Transformation Doom2 1.7 en 1.7a
DM2_18PT Transformation de Doom II 1.7a en 1.81

DOOM11PT Transformation de Doom-I shareware .99 en 1.0

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique.

Le fichier PATCH.RTD contient la liste des modifications à apporter à la version .99 pour la transformer en 1.0.

DM1_2RPT Transformation Doom enregistré 1.1 en 1.2

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique. Le fichier PATCH.RTD contient la liste des modifications à apporter à la version 1.1 pour la transformer en 1.2.

DM1_2SPT Transformation Doom shareware 1.1 en 1.2

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique. Le fichier PATCH.RTD contient la liste des modifications à apporter à la version 1.1 pour la transformer en 1.2.

DM1666SP Transformation Doom shareware 1.2 en 1.666

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique. Le fichier PATCH.RTD contient la liste des modifications à apporter à la version 1.2 pour la transformer en 1.666.

DM16RP Transformation Doom enregistré 1.2 en 1.666

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique. Le fichier PATCH.RTD contient la liste des modifications à apporter à la version 1.2 pour la transformer en 1.666.

DM18RP Transformation Doom enregistré 1.666 en 1.8

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique.

DM18SPT Transformation Doom shareware 1.666 en 1.8

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique.

DOOM2P16 Transformation Doom-II 1.666 en 1.7a

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique. Le fichier PATCH.RTD contient la liste des modifications à apporter à la version 1.666 pour la transformer en 1.7a.

DOOM2P17 Transformation Doom-II 1.7 en 1.7a

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique. Le fichier PATCH.RTD contient la liste des modifications à apporter à la version 1.7 pour la transformer en 1.7a.

DM2_18PT Transformation de Doom II 1.7a en 1.81

Copiez les fichiers **PATCH.*** dans le répertoire de Doom, et lancez le programme PATCH.EXE en tapant :

PATCH

La mise à jour est automatique.

LMPs

Ce répertoire contient des **fichiers de démonstration .LMP** pour Doom-I et Doom-II.

Voici la syntaxe générale pour exécuter un fichier de démonstration :

Avec Doom-I : **DOOM -PLAYDEMO Nom**

Avec Doom-II : **DOOM2 -PLAYDEMO Nom**

où Nom est le nom du fichier de démonstration (sans préciser son extension).

Comme vous le verrez par la suite, cette syntaxe peut parfois varier...

Démonstrations pour Doom-I

4LMP_E14 Niveau 4 du premier épisode de Doom-I, à quatre joueurs

DOOM_J1 Démonstrations pour le PWAD JCM1

DOOMFILM Visualisation/création de fichiers de démonstration .LMP

MEGALABL Démonstration du WAD MEGALAB

V12_LMPS Démonstrations des niveaux E1M1 à E3M3

Démonstrations pour Doom-II

ANGST2 Démonstrations des MAPS 01 à 08 de Doom-II

DOOM2_15 Démonstration du MAP 15 de Doom-II

DOOM2_17 Démonstration du MAP 17 de Doom-II

DOOM2_26 Démonstration du MAP 26 de Doom-II

DOOM2_27 Démonstration du MAP 27 de Doom-II

DOOM2LMP Démonstration du MAP 07 de Doom-II

4LMP_E14

Démonstration du **niveau 4 du premier épisode de Doom-I**, à quatre joueurs.

Attention, cette démonstration ne fonctionne qu'avec la **version 1.5 enregistrée de Doom-I**.

Si vous avez la version 1.5 de Doom et si vous n'avez jamais joué à Doom en réseau, vous DEVEZ voir cette démonstration.

Copiez le fichier 4LMP-E14.LMP dans le répertoire de Doom-I, et lancez la commande suivante :

```
DOOM -PLAYDEMO 4LMP-E14
```

DOOM_J1

Démonstrations pour le PWAD **JCM1** (répertoire WAD_DM1_J11). Pour exécuter ces démonstrations, placez les fichiers **.LMP** et **JCMDEMO.BAT** dans le répertoire de DOOM, et lancez JCMDEMO selon la syntaxe suivante :

JCMDEMO N

où N est le niveau pour lequel vous souhaitez une démonstration.

Les démonstrations des niveaux 2, 5, 6, 7, 8 et 9 sont disponibles dans ce répertoire.

DOOMFILM

DOOMFILM permet de visualiser ou de créer des fichiers de démonstration .LMP.

Ce répertoire contient les LMP des niveaux 1 à 5 du second épisode de Doom 1.

Pour utiliser les fichiers batch VIEW et MAKE, vous devez posséder la [version 1.2 enregistrée de Doom 1](#).

Voici la syntaxe des commandes :

* Visualisation d'un fichier LMP

`VIEW Ep Map`

où Ep est le numéro de l'épisode et Map le numéro du niveau.

* Création d'un fichier LMP

`MAKE Ep Map`

où Ep est le numéro de l'épisode et Map le numéro du niveau.

Les fichiers VIEW.BAT, MAKE.BAT et les .LMP doivent se trouver dans le même répertoire que Doom pour fonctionner correctement.

MEGALABL

Démonstration du WAD [MEGALAB.WAD](#). Reportez-vous au WAD NEWDOOM pour avoir plus de renseignements.

Pour visualiser cette démonstration, copiez le fichier [MEGALAB.LMP](#) dans le répertoire de Doom-I, puis lancez la commande :

```
DOOM -PLAYDEMO MEGALAB
```

Cette démonstration, très courte, laisse présager de la difficulté de ce niveau.

V12_LMPS

Démonstrations des **niveaux E1M1 à E3M3**, y compris les niveaux secrets.

Pour visualiser ces démonstrations, copiez tous les fichiers .LMP et le batch LMP.BAT dans le répertoire de Doom. Lancez le batch en tapant :

LMP

Choisissez le niveau du jeu et installez-vous confortablement. La démonstration sera longue... Pour changer de niveau avant la fin du niveau courant, appuyez sur la touche Echap du clavier et choisissez "Quit Game".

ANGST2

Démonstrations des **MAPS 01 à 08 de Doom-II**. Attention, ce LMP ne fonctionne qu'avec la **version enregistrée 1.7a de Doom-II**.

Copiez le fichier **ANGST2.LMP** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande ci-après pour visualiser la démonstration :

```
DOOM2 -PLAYDEMO ANGST2
```

DOOM2_15

Démonstration du **MAP 15 de Doom-II**. Attention, ce LMP ne fonctionne qu'avec la **version enregistrée 1.7 de Doom-II**.

Copiez le fichier **DOOM2_15.LMP** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande ci-après pour visualiser la démonstration :

```
DOOM2 -PLAYDEMO DOOM2_15
```

DOOM2_17

Démonstration du **MAP 17 de Doom-II**. Attention, ce LMP ne fonctionne qu'avec la **version enregistrée 1.7 de Doom-II**.

Copiez le fichier **DOOM2_17.LMP** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande ci-après pour visualiser la démonstration :

```
DOOM2 -PLAYDEMO DOOM2_17
```

DOOM2_26

Démonstration du **MAP 26 de Doom-II**. Attention, ce LMP ne fonctionne qu'avec la **version enregistrée 1.7 de Doom-II**.

Copiez le fichier **DOOM2_26.LMP** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande ci-après pour visualiser la démonstration :

```
DOOM2 -PLAYDEMO DOOM2_26
```

DOOM2_27

Démonstration du **MAP 27 de Doom-II**. Attention, ce LMP ne fonctionne qu'avec la **version enregistrée 1.7 de Doom-II**.

Copiez le fichier **DOOM2_27.LMP** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande ci-après pour visualiser la démonstration :

```
DOOM2 -PLAYDEMO DOOM2_27
```

DOOM2LMP

Démonstration du **MAP 07 de Doom-II**. Attention, ce LMP ne fonctionne qu'avec la **version enregistrée 1.7a de Doom-II**.

Copiez le fichier **LEVEL7.LMP** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande ci-après pour visualiser la démonstration :

```
DOOM2 -PLAYDEMO LEVEL7
```

Outils

Ce répertoire contient tous les programmes nécessaires aux créateurs ou futurs créateurs de PWAD pour Doom-I et Doom-II. Grâce à eux, vous pourrez intégrer de nouveaux sons, de nouvelles musiques, de nouveaux graphiques ou créer de nouveaux niveaux.

Outils pour Doom-I

| | |
|-----------------|--|
| <u>DE_260B4</u> | Edition de PWAD sous MS-DOS |
| <u>DEFRAM10</u> | Extraction de la "frame table" |
| <u>DEHACKED</u> | Doom Hack Editor |
| <u>DEU521</u> | Editeur de map |
| <u>DMAPEd30</u> | Editeur de map |
| <u>DMAUD11</u> | Editeur audio |
| <u>DMCAD43</u> | Création de niveaux sous Windows |
| <u>DMDUMP10</u> | Visualisation du contenu de PWAD |
| <u>DMGRAPH</u> | Stockage ou extraction d'images dans un (P)WAD |
| <u>DMMUS10</u> | Manipulation des sons contenus dans un (P)WAD |
| <u>DOOMCC</u> | Modification des images des fichiers (P)WAD |
| <u>DOOMTOOL</u> | Création d'un PWAD sonore et concaténation de PWAD |
| <u>DVIEW250</u> | Extraction des graphiques contenus dans un (P)WAD |
| <u>EDMAP121</u> | Création ou modification de maps |
| <u>WADMN103</u> | Copie/collage de ressources (P)WAD sous Windows |

Outils pour Doom-II

| | |
|-----------------|---|
| <u>DEU2C</u> | Editeur de map |
| <u>DMWGOD</u> | Facilite l'utilisation des (P)WAD |
| <u>DOOMIT52</u> | Facilite l'utilisation des (P)WAD |
| <u>DVIEW250</u> | Extraction des graphiques contenus dans un (P)WAD |
| <u>EDMAP121</u> | Création ou modification de maps |
| <u>LBCREATE</u> | Utilitaire Windows pour créer des PWAD |
| <u>WAD1TO2</u> | Conversion de (P)WAD Doom-I en Doom-II |

DEFRAM10

Le programme **DEFRAMED.EXE** extrait la "frame table" de la version enregistrée DOOM 1.2. Un fichier patch peut être créé en mode texte ou binaire. Ce fichier peut être édité puis réaffecté à Doom. Le programme DEFAMED doit se trouver dans le même répertoire que DOOM. La syntaxe de la commande est :

```
DEFRAMED -[Option] <Nom fichier> [-con]
```

Tapez **DEFRAMED /?** pour avoir la liste des options et leur signification. Lisez également le fichier texte **DEFRAM10.TXT**.

Cet outil est fourni avec plusieurs exemples qui peuvent facilement être lancés à partir de fichiers .BAT commentés.

DEHACKED

Doom.exe Hack Editor v. 1.3 pour version enregistrée de DOOM1.2

Le programme DEHACKED.EXE permet de parcourir les "thing tables" et de les modifier à l'aide d'un fichier DEH

Vous pouvez créer de nouveaux monstres, de nouvelles armes, de nouveaux effets spéciaux, etc..

Exemple :

`DEHACKED C:.EXE -LOAD MORFMONS.DEH`

lance DEHACKED en utilisant le fichier DOOM.EXE qui se trouve dans le répertoire C:et modifie avec le patch MORFMONS.DEH.

DEHACKED peut également être utilisé pour visualiser le contenu du fichier DOOM avec la syntaxe

`DEHACKED C:.EXE`

L'écran se présente comme suit :

```
Enter a command:

  Thing number:  1
  Thing name:   Player
  1.Thing ID#:   -1
  2.Hit points:  100
  3.Speed:       0
  4.Width:       16
  5.Height:      56
  6.Missile damage: 0
  7.Reaction time: 0
  8.Pain chance: 255
  9.Mass:        100
 10.Alert sound#: 0 [none ]
 11.Attack sound#: 0 [none ]
 12.Pain sound#:  21 [plpain]
 13.Death sound#: 42 [pldeth]
 14.Action sound#: 0 [none ]
 15.First normal frame#: 118 [PLAYA]
 16.First moving frame#: 119 [PLAYA]
 17.Injury frame#: 125 [PLAYG]
 18.Close attack frame#: 0 [none ]
 19.Far attack frame#: 123 [PLAYE]
 20.Death frame#: 127 [PLAYH]
 21.Explode death frame#: 134 [PLAYO]
 22.Bits: 33557510
    0  1  2  3  4  5  6  7  8  9 10 11 12 13 14 15
    N  Y  Y  N  N  N  N  N  N  N  Y  Y  N  N  N  N
   16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
    N  N  N  N  N  N  N  N  N  N  Y  N  N  N  N  N

Base: Dec   Mode: Thing Editor   F1 = Help
```

Utilisez la touche **F1** pour avoir de l'aide et lisez le fichier texte DEHACKED.TXT

DEU521

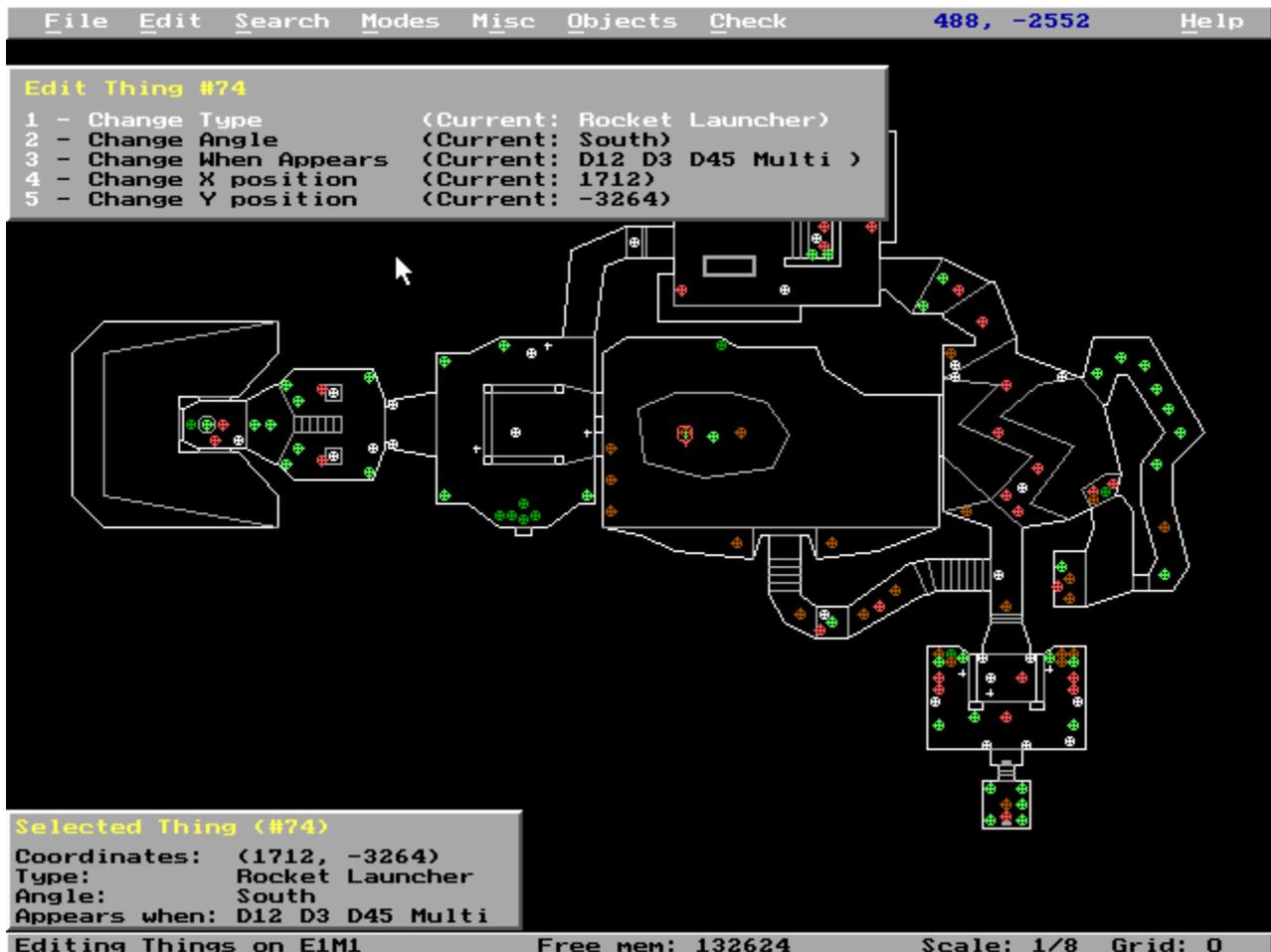
DEU.EXE est un **éditeur de map**. Il permet de créer de nouveaux niveaux pour Doom ou d'éditer ceux qui existent.

Pour obtenir la liste des commandes, tapez **?**.

Pour éditer un niveau existant, tapez **E**, puis choisissez le niveau avec la souris.

Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier pour valider l'objet pointé.

L'écran se présente comme suit :



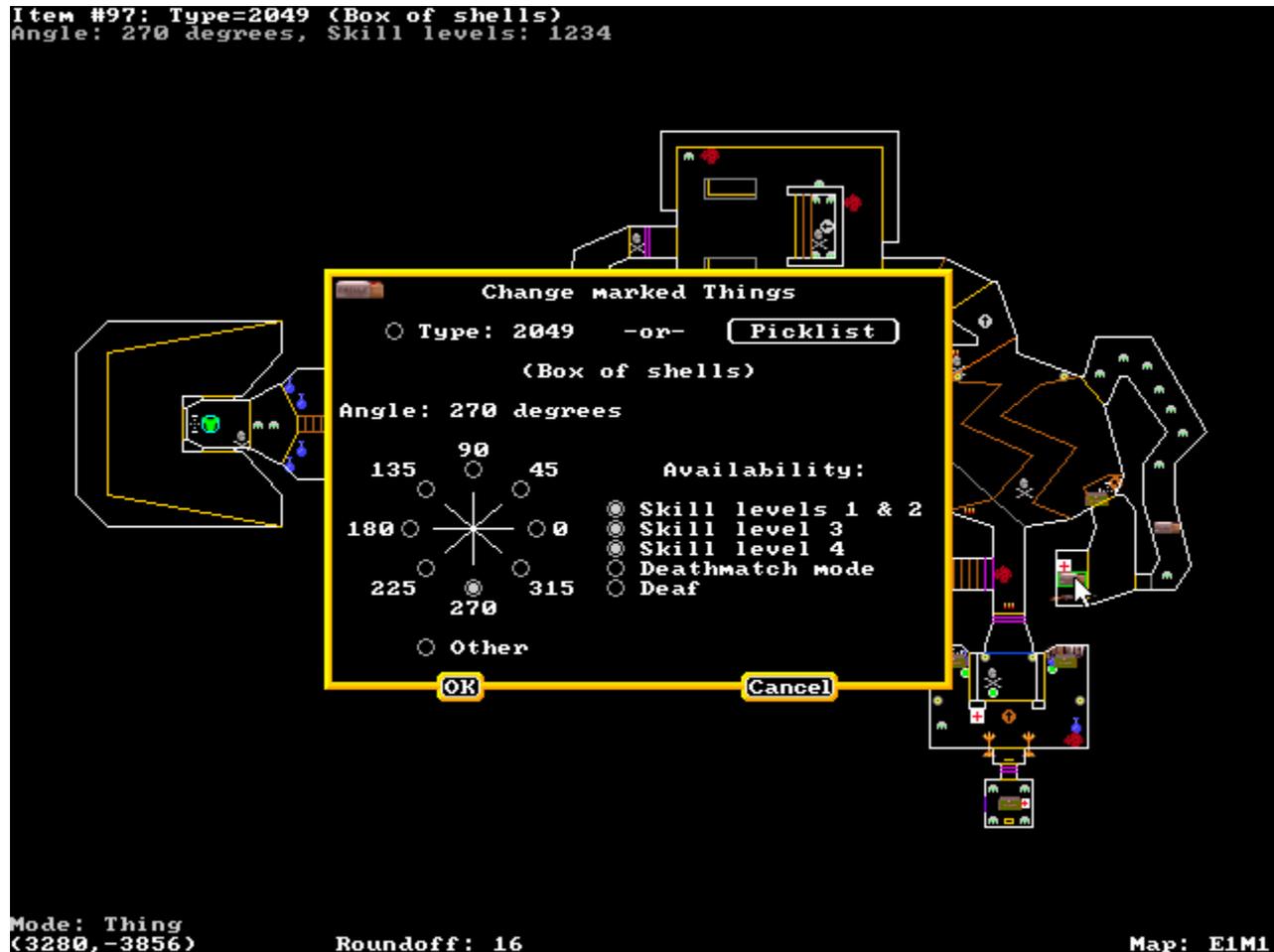
Utilisez les menus pour modifier l'objet.

Les possibilités de cet utilitaire sont très vastes. Lisez le fichier texte **DEU.TXT** pour avoir de plus amples détails.

DMAPED30

DMAPEDIT.EXE est un **éditeur de Map**. Il permet de créer de nouveaux niveaux ou de modifier les WAD existants. Il peut générer des Nodes, des Sectors et des BlockMaps. Il peut également éditer des things, vertex, lignes, secteurs, etc..

Très facile à utiliser (aussi performant que DEU, aussi facile à utiliser que DoomCad ...). La version shareware est limitée à la sauvegarde de petits maps (4 KOctets). Après avoir pointé l'objet à modifier, appuyez sur la touche d'espace. Voici un exemple de ce que vous pourrez voir sur l'écran :



Attention : pour utiliser ce programme, vous devez posséder une **carte graphique VESA** ou installer le **driver UNIVESA.EXE** en tapant simplement UNIVESA au prompt du MS-DOS.

DMAUD11

Doom audio editor v. 1.1

La syntaxe de la commande est :

`DMAUD sound_number [-s sound_file][-e sound_file][-l][-q][-x][-f pwad][-r][-c]`

où

sound_number numéro du son à traiter

-s stocke le son dans le WAD à la position `sound_number`. Le fichier son peut être dans un format quelconque. Il est automatiquement converti en 11025 échant./sec.

-e extrait le son qui occupe la position `sound_number` du WAD. La sauvegarde se fait au format WAV.

-l liste les sons contenus dans le WAD

-q silence : pas de carte SoundBlaster

-x autorise l'augmentation de taille des fichiers sons

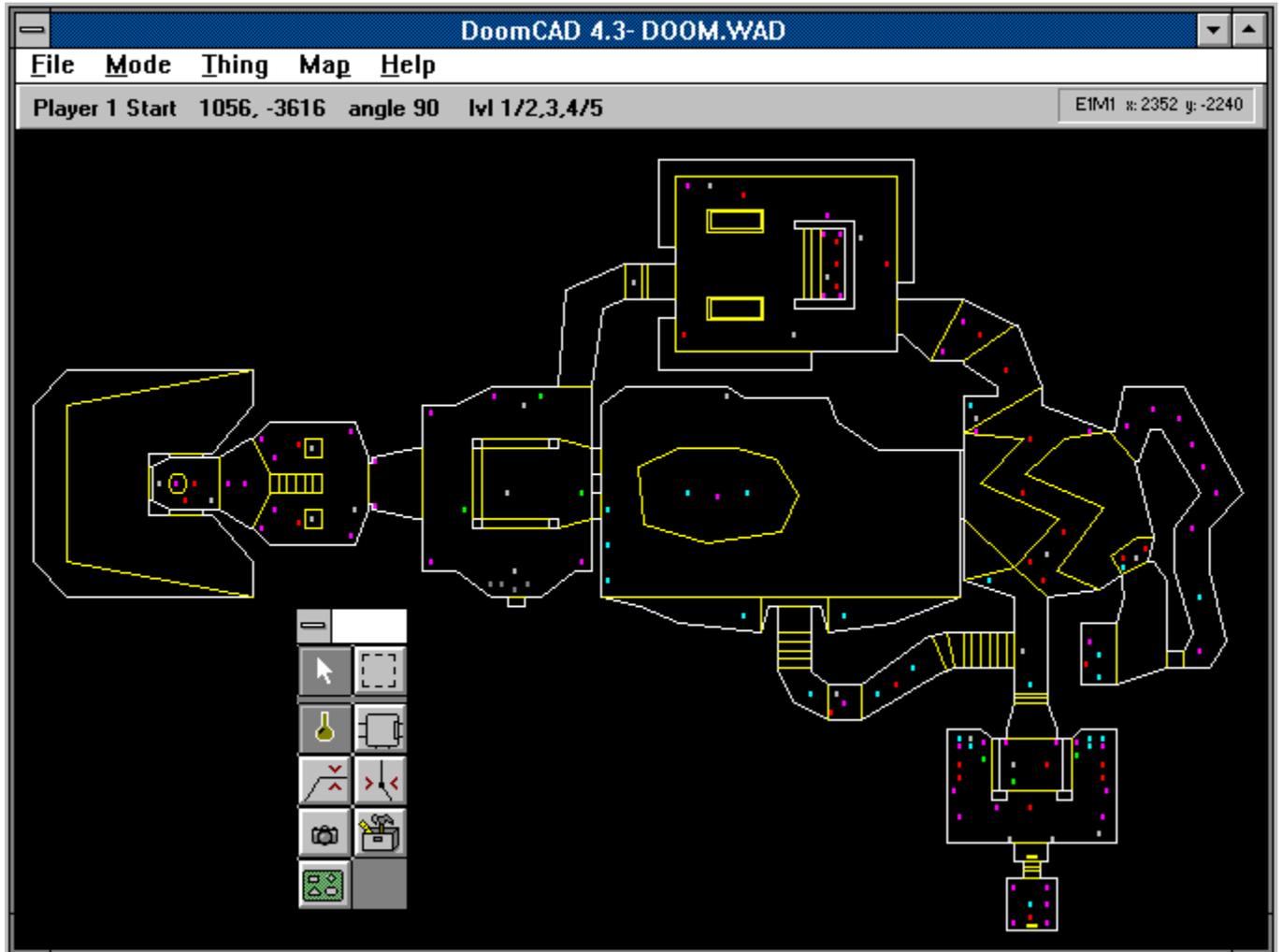
-f PWAD

-r supprime le son du WAD

-c liste le contenu du fichier WAD

DMCAD43

Le programme DOOMCAD.EXE permet de **créer des niveaux pour Doom-I**. Il fonctionne sous Windows et est très facile à utiliser. De plus, une aide en ligne complète (commande **Help** dans le **menu Help** ou touche de fonction **F1**) vous guide dans la création d'un nouveau niveau. Au départ, il vous suffit de charger le fichier WAD à modifier avec la commande **File/Open .WAD File**. Au bout de quelques instants, le map du premier niveau est affiché :



En utilisant le menu et la palette d'outils, vous pouvez modifier les propriétés des objets existants, créer de nouveaux objets ou de nouveaux niveaux.

DMGRAPH

Le programme **DMGRAPH.EXE** stocke ou extrait des **images** (GIF ou PPM) **dans un fichier WAD**. Pour activer DMGRAPH, vous devez spécifier un ou plusieurs paramètres :

```
DMGRAPH g_Nom [-s g_FileIn] [-e g_FileOut] [-i IP] [-v] [-d] [-b] [-t Type]
```

où

g_Nom est le nom du fichier WAD sur lequel intervenir,

g_FileIn est le nom du graphique à stocker dans le WAD,

g_FileOut est le nom du graphique extrait du WAD,

IP est le point d'insertion (x,y),

Le paramètre **-v** produit la liste des taille, point d'insertion, allocation.

Le paramètre **-d** provoque l'affichage des graphiques sur l'écran.

Le paramètre **-b** manipule les graphiques sur un fond blanc.

Le paramètre **-t** détermine le type du format des fichiers. Type doit valoir GIF ou PPM.

Exemples d'utilisation :

Extraction du fichier graphique SKY1.GIF dans le WAS SKY1.WAD :

```
DMGRAPH SKY1 -E SKY1.GIF
```

DMMUS10

DMMUSIC.EXE permet de manipuler les sons contenus dans un WAD. La syntaxe de ce programme est la suivante :

`DMMUSIC music_entry [-s music_file][-e music_file][-l][-f pwad][-r][-c]`

où

| | |
|--------------------|--|
| music_entry | numéro de la musique à traiter (ex: E1M1 pour Episode 1 mission 1) |
| -s | stocker la musique au format .MUS dans le WAD |
| -e | extraction de la musique à partir du WAD |
| -l | liste la musique contenue dans le WAD |
| -f | PWAD |
| -r | supprime une musique du WAD |
| -c | liste le contenu du fichier WAD |

DOOMCC

DOOMCC.EXE fonctionne avec la version commerciale 1.2 de Doom-I

Ce programme **modifie les images des fichiers WAD**. Cela permet par exemple de changer la façon dont sont perçus les autres joueurs dans un environnement à plusieurs joueurs, ce qui évite de tirer sur des alliés par inadvertance.

DoomCC.EXE et **PLAY.DAT** doivent se trouver dans le même répertoire que Doom pour pouvoir être utilisés. Lancez DoomCC en tapant simplement

DOOMCC

au prompt du MS-DOS, puis répondez aux questions qui vous sont posées. Il est conseillé de faire un backup de DOOM.WAD avant de lancer ce programme. Toute erreur pourra ainsi être récupérée simplement en restituant la sauvegarde.

DOOMTOOL

Ce répertoire contient deux petits outils très utiles :

SND.EXE permet de créer un PWAD à partir d'un son

syntaxe :

SND <nom du fichier son> <nom du répertoire> [<nom du PWAD>]

CAT.EXE concatène deux PWAD dans un troisième, sans aucune vérification pour éliminer les doublons.

syntaxe :

CAT <PWAD1> <PWAD2> <PWAD3>

DVIEW250

Ce petit programme permet d'**extraire simplement les graphiques** contenus dans un WAD ou un PWAD. Ces graphiques sont stockés dans des fichiers au **format PCX**.

Pour utiliser ce programme, tapez simplement :

DVIEW250 Nom

où **Nom** est le nom d'un fichier WAD ou PWAD.

Le programme est très simple à utiliser : les touches utilisables sont affichées sur l'écran de présentation. Sachez en particulier :

- qu'une seule touche suffit pour exporter tous les graphiques (**F8**),
- que vous pouvez visualiser un graphique en pointant son nom puis en appuyant sur la touche **Espace**,
- que vous pouvez convertir le graphique pointé en appuyant sur la touche **X**.

Appuyez sur la touche **Echap** pour quitter le programme.

Note :

DVIEW250 fonctionne sur les versions de Doom suivantes :

Doom-I : .99, 1.1, 1.2, 1.666

Doom-II : 1.666

D!DEMO

Utilitaire pour faciliter l'utilisation de PWAD dans Doom et Doom II.

Pour utiliser ce programme, copiez tous les fichiers du répertoire POURDM2!DEMO dans un répertoire de votre choix sur le disque dur. Lancez ensuite le programme D!DEMO.EXE en tapant :

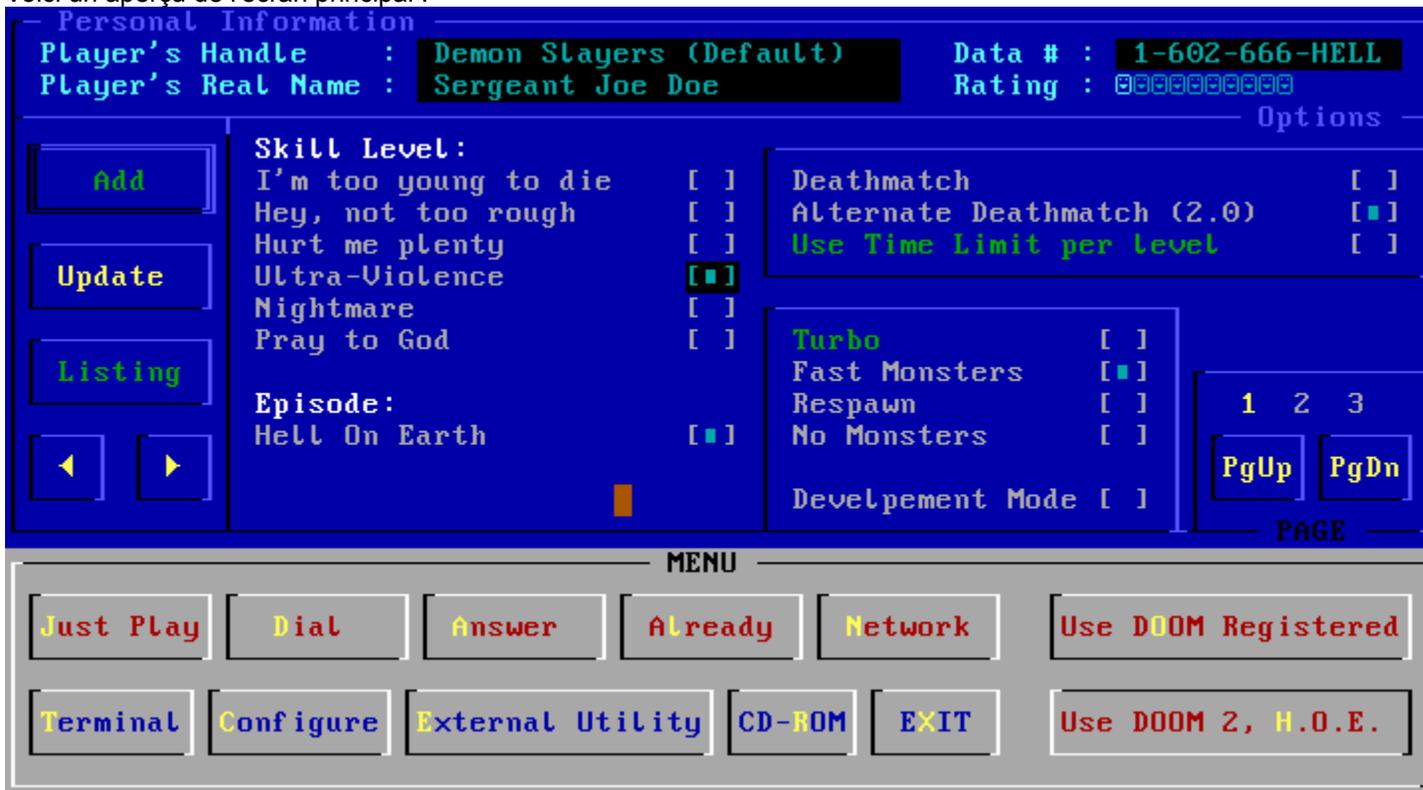
D!DEMO

Vous devez alors entrer :

- le répertoire de Doom I,
- le répertoire de Doom II,
- le répertoire contenant les PWAD pour Doom I,
- le répertoire contenant les PWAD pour Doom II.

Bien entendu, il suffit de laisser deux des quatre lignes vides si vous ne possédez que Doom I ou que Doom II.

Voici un aperçu de l'écran principal :



Vous pouvez (entre autres) choisir le PWAD et l'épisode à jouer. Un clic de plus, et Doom est lancé selon ce paramétrage.

DEU2C

DEU.EXE est un éditeur de map. Il permet de créer de nouveaux niveaux pour Doom II ou éditer ceux qui existent.

Attention :

avant toutes choses, si le répertoire de Doom II n'est pas C:, modifiez les lignes "main =" et "doompath =" du fichier DEU.INI.

Lancez le programme DEU.EXE en tapant :

DEU

Pour obtenir la liste des commandes, tapez **?**.

Pour éditer un niveau existant, tapez **E**, puis choisissez le niveau avec la souris.

Appuyez sur la touche **Entrée** du clavier pour valider l'objet pointé.

Utilisez les menus pour modifier l'objet.

Les possibilités de cet utilitaire sont très vastes. Elles correspondent (à peu de choses près) à celles de la version 5.21. Pour avoir de plus amples renseignements, consultez le fichier texte **DEU.TXT** dans le répertoire OUTILS.

DMWGOD

Frontal pour Doom I ou Doom II qui facilite le lancement de Doom. Avec DMWGOD, vous pouvez choisir simplement un PWAD, un niveau, un épisode, une démo, etc..

Copiez tous les fichiers du répertoire POURDM2 dans un répertoire de votre choix sur le disque dur, puis lancez le batch WADGOD.BAT en tapant :

WADGOD

Attention :

Le driver ANSI.SYS doit être chargé au préalable, sans quoi, il vous sera impossible de voir la partie inférieure de l'écran.

Dans un premier temps, le programme vous demande d'entrer divers paramètres. Par la suite, il vous suffira de quelques clics souris pour sélectionner un WAD et jouer tel ou tel niveau.

DOOMIT52

Frontal pour Doom I ou Doom II qui facilite le lancement de Doom. Avec DOOMIT, vous pouvez choisir simplement un PWAD, un niveau, un épisode, une démo, etc..

Copiez tous les fichiers du répertoire POURDM2 dans un répertoire de votre choix sur le disque dur, puis lancez le batch DOOMIT.BAT en tapant :

DOOMIT

Le paramétrage de l'application se fait à travers diverses fenêtres pop-up. Élémentaire, pour le plus grand plaisir de ceux qui ne supportent pas les lignes de commande complexes.

LBCREATE

Utilitaire Windows pour **créer facilement des PWAD** pour Doom I et Doom II. Pour avoir une idée du travail qui peut être réalisé avec cet utilitaire, chargez le PWAD SHADOWS.WAD dans Doom-II. Copiez le fichier SHADOWS.WAD dans le répertoire de Doom II et tapez :

DOOM2 -FILE SHADOWS.WAD

Pour installer l'application LBCREATE, lancez le fichiers SETUP.EXE, par exemple à l'aide du Gestionnaire de fichiers. Après avoir répondu aux diverses questions, un nouveau groupe de programmes est créé. Double-cliquez sur l'icône LB Create pour lancer le programme.

Vous pouvez ensuite créer un nouveau WAD ou modifier un WAD existant, pour Doom I ou Doom II. Les maps sont définis très simplement et les objets sont placés (ou déplacés) tout aussi simplement en utilisant diverses palettes d'outils. Un bon utilitaire pour tous les créateurs de WAD.

Attention :

Cette version est (très) limitée. Elle ne permet pas d'enregistrer les niveaux créés ou modifiés. Par contre, toutes les autres fonctionnalités sont identiques dans la version shareware et dans la version enregistrée.

WAD1TO2

Vous étiez un joueur passionné de Doom I, mais maintenant vous utilisez Doom II, et vous regrettez plusieurs WAD qui étaient écrits pour Doom I. Le programme WAD1TO2.EXE est pour vous. Grâce à lui, en quelques secondes, vous **convertissez vos WAD pour Doom I en WAD pour Doom II**.

Copiez tous les fichiers du répertoire OUTILSTO2 dans un répertoire de votre choix sur le disque dur. Copiez les WAD Doom I à convertir dans ce répertoire et utilisez la syntaxe suivante pour convertir chacun des fichiers :

`WAD1TO2 ancien nouveau [fichier] [-s]`

où **ancien** est le WAD pour Doom I à convertir,
nouveau est le WAD pour Doom II issu de la conversion,
fichier est le fichier de textures à utiliser. Par défaut le programme utilise WAD1TO2.MAP fourni avec l'utilitaire,
et **-s** permet de convertir tous les "shotgun" en "super shotgun".

EDMAP121

Le programme **EDMAP.EXE** permet de créer ou de modifier les maps du jeu Doom I ou Doom II. Il ne fonctionne qu'avec les versions enregistrées de ces jeux.

Lors du premier lancement du programme avec la commande :

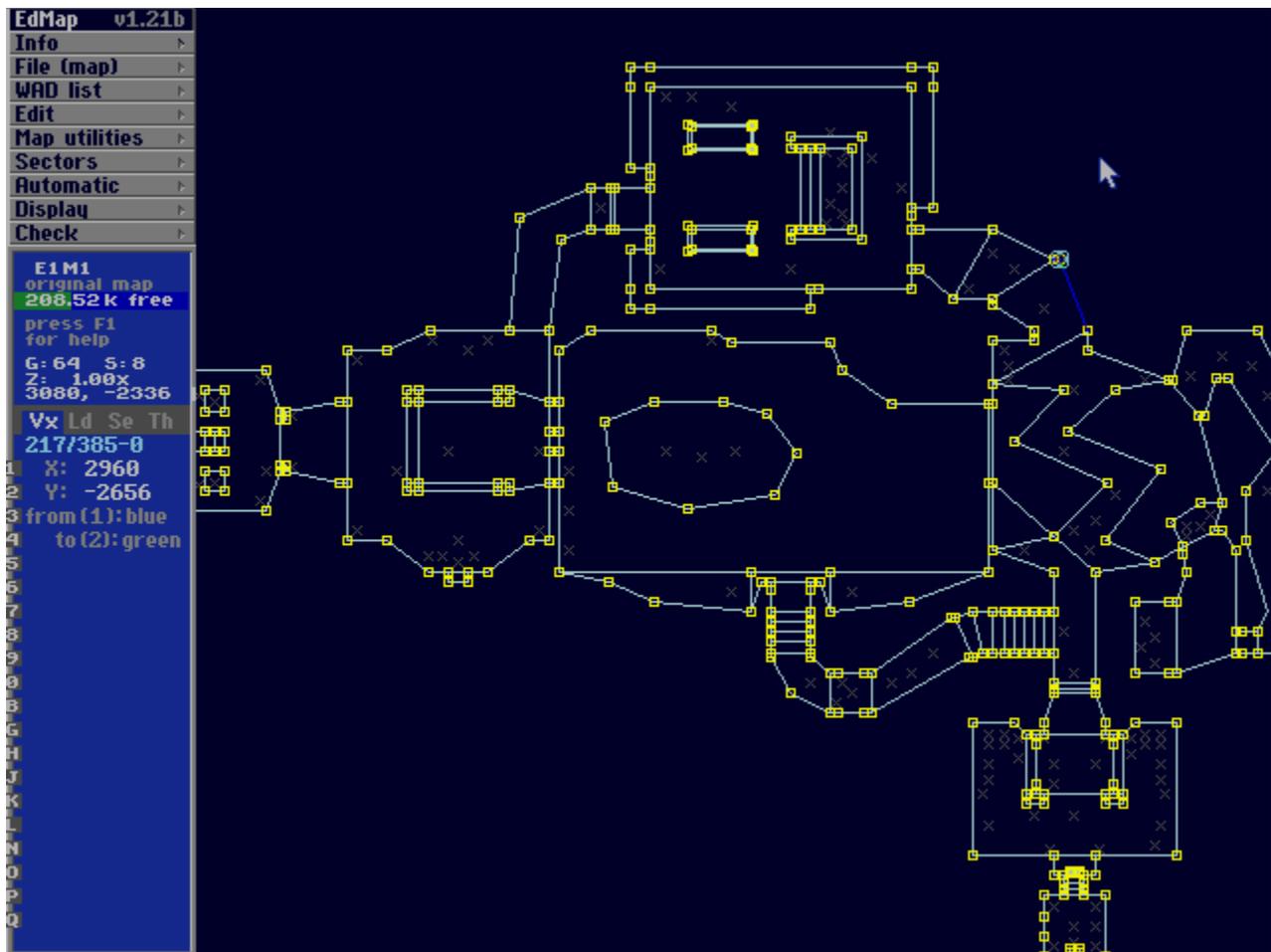
EDMAP

vous devez créer un fichier EDMAP.CFG afin de spécifier les répertoires où se trouvent :

- la version enregistrée de Doom I ou de Doom II,
- les PWAD,
- le programme EdMap.

Pour ce faire, appuyez sur **C** (pour Create) et définissez le nom des divers répertoires.

Après lecture du premier PWAD, l'écran se présente comme suit :



A l'aide du menu situé dans la partie gauche de l'écran, vous pouvez modifier le premier MAP du PWAD accédé par défaut, accéder à un autre MAP pour ce PWAD (s'il existe), charger un autre PWAD ou créer de toutes pièces un nouveau MAP.

L'utilisation des menus est très naturelle. Si nécessaire, vous pouvez néanmoins consulter le fichier de documentation **EDMAP.TXT**.

WADMN103

Les fonctions de base de l'application Windows WADMAN.EXE sont la **copie et le collage de ressources** à partir d'un ou de plusieurs PWAD Doom I/Doom II dans un autre PWAD au format Doom I/ Doom II.

Voici comment utiliser cette application :

- 1) Appuyez sur le bouton **Open Input WAD**, puis choisissez un PWAD en vous déplaçant dans l'arborescence de vos disques,
- 2) définissez le nom du PWAD en sortie en utilisant la case réservée à cet effet,
- 3) sélectionnez le ou les MAP à copier dans le PWAD de sortie (boutons Select All, Find Entry, Select Range et De-Select All), puis appuyez sur le bouton **Transfer---** pour transformer les entrées en sorties,
- 4) appuyez sur le bouton **Build** pour construire le nouveau PWAD.

Consultez le fichier texte **WADMAN.DOC** pour avoir d'autres exemples d'utilisation de ce programme.

Reseau Doom à plusieurs joueurs

Le répertoire RESEAU contient un ensemble de WADs pour Doom-I et Doom-II destinés à être utilisés en mode coopérative ou deathmatch.

Doom-I (voir Note-I)

| | |
|-----------------|--|
| <u>9DMDEATH</u> | E1L1-E1L9 D |
| <u>BDMWAD</u> | E1L1-E1L9 D |
| <u>BLOB</u> | E1M1 D |
| <u>BUNKA</u> | E1M1 D (SP ou C en utilisant dehacked) |
| <u>HALLS1_6</u> | E1M1-E1M6 C D |
| <u>HALLSPRO</u> | E1M1-E1M9, SP C D |
| <u>WOW</u> | E1M4, SP C D |

Note-I :

* Dans Doom-I, les niveaux sont définis par deux lettres et deux chiffres : ExLy ou ExMy
x est l'épisode (entre 1 et 3), y est le niveau (entre 1 et 9).

* Les modes de fonctionnement sont :

- SP : Single Player (Un seul joueur),
- C : Cooperative (plusieurs joueurs unis pour détruire l'ennemi),
- D : Deathmatch (plusieurs adversaires combattant à mort).

Doom-II (voir Note-II)

| | |
|-----------------|-------------------------|
| <u>9DMDEATH</u> | MAP01-MAP09 |
| <u>CHUNKS2</u> | MAP01 SP C D |
| <u>D9-2</u> | MAP01-07, deathmatch |
| <u>DM2DAN</u> | MAP1, SP C D |
| <u>DMCY2</u> | E01 D |
| <u>DOOM2DM1</u> | MAP01 D |
| <u>DOOM2DM2</u> | MAP01 D |
| <u>FRGFSTII</u> | MAPS 19-26 D |
| <u>MIKE4</u> | MAP1 D |
| <u>PSYCHO</u> | MAP1, SP, coop, death |
| <u>RALPHII</u> | MAP01-MAP30, Deathmatch |
| <u>SPANKME2</u> | MAP01, death |
| <u>UNDERGRD</u> | MAP01, death |

Note-II :

* Dans Doom-II, les niveaux sont définis par le mot MAP. Par exemple MAP34 est le niveau 34.

* Les modes de fonctionnement sont :

- SP : Single Player (Un seul joueur),
- C : Cooperative (plusieurs joueurs unis pour détruire l'ennemi),
- D : Deathmatch (plusieurs adversaires combattant à mort).

9DMDETH E1L1-E1L9, Deathmatch

Neuf très beaux niveaux (tortueux à souhait) à jouer en mode Deathmatch. Entre-tuez-vous sur une nouvelle musique, de nouveaux graphiques et avec des armements aux sonorités différentes.

Ces WAD sont tout particulièrement destinés à être utilisés en Deathmatch, puisque les monstres n'abondent pas... pour ne pas dire qu'ils sont inexistantes.

Copiez le fichier **DM1DETH.WAD** dans le répertoire de Doom-I ou le fichier DM2DETH.WAD dans le répertoire de Doom-II et lancez la commande :

ou `DOOM -FILE DM1DETH.WAD -DEATHMATCH` (avec Doom-I)
`DOOM2 -FILE DM2DETH.WAD -DEATHMATCH` (avec Doom-II).

BDMWAD E1L1-E1L9, Deathmatch

Neuf très beaux niveaux à jouer en réseau.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **BDMWAD!.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante :

`DOOM -FILE BDMWAD.WAD -DEATHMATCH`

BLOB E1M1, deathmatch

Ce WAD un peu particulier implémente trois variantes activées avec le paramètre Skill. Après avoir copié le fichier **BLOB.WAD** dans le répertoire de Doom, lancez une des commandes suivantes :

`DOOM -FILE BLOB.WAD -SKILL 1 -DEATHMATCH`

pour les armes réparties dans les différentes pièces soient choisies aléatoirement,

`DOOM -FILE BLOB.WAD -SKILL 2 -DEATHMATCH`

pour avoir le choix sur les armes ramassées. Attention, plus l'arme choisie est efficace, moins grande est son autonomie,

`DOOM -FILE BLOB.WAD -SKILL 4 -DEATHMATCH`

pour activer le mode Deathmatch classique.

BUNKA E1M1, Deathmatch (SP ou coop avec DEHACKED)

Ce niveau est idéal en mode Deathmatch pour trois ou quatre joueurs : un joueur défend le bunker, les deux ou trois autres joueurs s'allient pour attaquer le bunker. Visualisez la démonstration BUNKA.LMP avant de jouer. Cela vous montrera l'intérêt de ce WAD.

Pour jouer en réseau, chaque joueur doit copier les fichiers **BUNKA.WAD** et **BUNKA.LMP** dans le répertoire de Doom. La commande de lancement est la suivante :

```
DOOM -FILE BUNKA.WAD -PLAYDEMO BUNKA -DEATHMATCH -SKILL x
```

où **x** représente le niveau de violence du jeu (entre 1 et 4).

Attention :

Pour utiliser ce WAD, vous devez posséder la version 1.666 enregistrée de Doom-I.

HALLS1_6 E1M1-E1M6, cooperative ou deathmatch

Ces six niveaux se jouent en mode Cooperative ou (encore mieux) en mode Deathmatch. Plus le nombre de joueurs est élevé, plus la partie devient intéressante. Une moyenne de 3 à 4 joueurs est tout à fait satisfaisante.

De nouveaux sons, une nouvelle musique, de nouveaux graphiques, de nouvelles démonstrations. Tout est changé, même le menu principal de Doom.
Qui s'en plaindrait ?

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **HALLS1_5.WAD** dans le répertoire de Doom sur toutes les machines reliées en réseau, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM -FILE HALLS1_6.WAD -DEATHMATCH
```

HALLSPRO E1M1-E1M9, SP, cooperative ou deathmatch

Très belle réalisation à jouer seul ou (mieux) en réseau. Les décors, les sons et la musique sont superbes. Les armes sont disponibles à profusion. De quoi participer à un vrai carnage. A découvrir absolument.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **HALLSPRO.WAD** dans le répertoire de Doom, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM -FILE HALLSPRO.WAD -WARP x
```

où **x** représente le niveau à jouer.

WOW E1M4, SP, cooperative ou deathmatch

Ce WAD peut être joué en mode "single player" ou "cooperative", mais il est encore plus intéressant en mode "deathmatch". Non content d'avoir des adversaires monstrueux, il faut également se méfier des humains, souvent plus malins et plus rapides.

Avant de jouer ce niveau, il est conseillé de visualiser la démonstration. Pour cela, copiez les fichiers **DEMO.BAT**, **PICTURE.WAD**, **WOW.LMP** et **WOW.WAD** dans le répertoire de DOOM, puis lancez le batch DEMO.BAT en tapant :

DEMO

Si, malgré nos conseils vous voulez jouer sans visualiser la démonstration, copiez les fichiers **PICTURE.WAD** et **WOW.WAD** dans le répertoire de Doom.

Tapez la commande suivante pour jouer ce niveau :

DOOM -DEVPARM -FILE WOW.WAD -PICTURE.WAD -WARP 1 4

Note :

Si vous savez actionner les bons interrupteurs, des panneaux d'affichage vous dévoileront des charmes féminins parmi les plus agréables... Ne vous laissez pas déconcentrer !

CHUNKS2 MAP01 sigle player, cooperative et deathmatch

Excellent WAD pour Doom-II qui peut être joué seul ou en réseau. Très violent, il ne doit pas être mis entre toutes les mains. Visualisez la démonstration avant de commencer à jouer. Vous aurez ainsi plus de chance de vous en sortir vivant...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **MAP1MOD.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante :

En mode mono-utilisateur (SP) :

```
DOOM2 -FILE MAP1MOD.WAD
```

En réseau :

```
DOOM2 -FILE MAP1MOD.WAD -DEATHMATCH
```

Pour visualiser la démonstration, copiez le fichier 4PLAYER.LMP dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande :

```
DOOM2 -PLAYDEMO 4PLAYER
```

DM2DAN MAP1, single player, cooperative et deathmatch

A la recherche de votre bien-aimée Béatrice au-delà des portes de l'enfer.

Ce WAD est le premier volet d'une quête en trois actes. A déconseiller aux débutants : il est d'une violence extrême... Bien réalisé et intéressant pour les blasés de Doom-II.

Bien que complexe en mode "single player" et "cooperative", DM2DAN devient infaisable en mode deathmatch. A vous de voir quel mode est le plus à votre portée.

Pour l'utiliser en mode deathmatch, copiez les fichiers **DANTE2.BAT** et **DANTE2.WAD** dans le répertoire de Doom-II puis lancez la commande suivante :

DOOM2 -FILE DANTE.WAD -DEATHMATCH

Bon courage. Ne baissez pas les bras trop vite! Recommencez et recommencez encore. Ce WAD vaut la peine d'être joué jusqu'au bout.

DMCY2 MAP01, deathmatch

Un sympathique petit WAD à utiliser en mode Deathmatch.

Copiez le fichier **DMCY2.WAD** dans le répertoire de Doom-II sur chaque machine, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE DMCY2.WAD -DEATHMATCH
```

DOOM2DM1 MAP01, Deathmatch

Niveaux destinés à être utilisés en réseau, en mode Deathmatch.

Pour utiliser ces WAD, il suffit de copier le fichier **DOOM2DM1.WAD** (resp. le fichier **DOOM2DM2.WAD**) dans le répertoire de Doom-II et de lancer la commande suivante :

DOOM2 -FILE DOOM2DM1.WAD -DEATHMATCH
ou DOOM2 -FILE DOOM2DM2.WAD -DEATHMATCH

DOOM2DM2 MAP01, Deathmatch

Niveaux destinés à être utilisé en réseau, en mode Deathmatch.

Pour utiliser ces WAD, il suffit de copier le fichier **DOOM2DM1.WAD** (resp. le fichier **DOOM2DM2.WAD**) dans le répertoire de Doom-II et de lancer la commande suivante :

ou `DOOM2 -FILE DOOM2DM1.WAD -DEATHMATCH`
`DOOM2 -FILE DOOM2DM2.WAD -DEATHMATCH`

FRGFSTII MAPS 19-26, Deathmatch

Huit maps à jouer en réseau, en mode Deathmatch.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **FRGFSTII.WAD** dans le répertoire de Doom-II sur chaque machine, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE FRGFSTII.WAD -DEATHMATCH -WARP x
```

où **x** représente le MAP à jouer.

MIKE4 MAP1, deathmatch

MAP tout spécialement dédié au mode deathmatch. Le niveau de jeu agit sur le nombre de monstres présents en plus des adversaires dirigés par les joueurs des humains. Les habitués apprécieront le niveau "ultra-violence".

Pour utiliser ce WAD, tous les joueurs doivent copier le fichier **MIKE4.WAD** dans leur répertoire Doom-II. Le jeu est lancé avec la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE MIKE4.WAD -DEATHMATCH
```

PSYCHO MAP1, deathmatch

Un autre MAP spécialement dédié au mode de jeu deathmatch. Si vous l'utilisez en Sigle Player, vous ne rencontrerez aucun monstre, par contre, vous pourrez faire provision de toutes sortes d'armes pour affronter sereinement les prochains MAP.

Pour utiliser ce WAD en mode deathmatch, copiez le fichier **PSYCHO.WAD** dans le répertoire de Doom-II et lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE PSYCHO.WAD -DEATHMATCH
```

RALPHII MAP01-MAP30, Deathmatch

Maps spécialement destinés à être utilisés en réseau, en mode Deathmatch. Un must pour les amateurs de jeu en réseau!

Des heures et des heures de combat vous attendent. Copiez le fichier **RALPHII.WAD** dans le répertoire de Doom-II sur chaque machine, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE RALPHII.WAD -DEATHMATCH -WARP x
```

où **x** représente le MAP à jouer.

SPANKME2 MAP01, deathmatch

Ce MAP a été défini pour être joué en mode deathmatch. Comme si cela ne suffisait pas d'avoir un ou plusieurs adversaires humains par l'intermédiaire du réseau, le niveau de difficulté règle le nombre de monstres et définit leur agressivité.

Pour utiliser ce WAD en mode deathmatch, copiez le fichier **SPANKME2.WAD** dans le répertoire de Doom-II et lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE SPANKME2.WAD -DEATHMATCH
```

UNDERGRD MAP01, deathmatch

En écoutant une nouvelle musique, explorez les anciens couloirs souterrains du métro où pullulent les monstres.

Attention :

Il n'y a pas de sortie. Pour mettre fin au niveau, le seul moyen consiste à appuyez sur la touche **Echap** du clavier, puis à sélectionner **Quit Game**.

Pour utiliser ce WAD en mode deathmatch, copiez le fichier **UNDERGRD.WAD** dans le répertoire de Doom-II et lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE UNDERGRD.WAD -DEATHMATCH
```

ADAM_SAN

Tous les sons ont été remplacés pour tenter de diminuer le côté lugubre de Doom. A utiliser à vos risques et périls.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SANDLER.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez la commande suivante :

`DOOM -FILE SANDLER.WAD`

ANIME

Un ensemble de nouveaux sons pour Doom. Les sonorités des armes sont vraiment nouvelles, et la stéréo est mise à contribution. Si vous avez une carte son stéréo, écoutez ce WAD. Il en vaut la peine.

Pour utiliser ANIME.WAD, copiez le fichier **ANIME.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

DOOM -FILE ANIME.WAD

AODOOM

Un autre ensemble de sons pour modifier les bruits des monstres qui approchent, les bruits des armes et des monstres abattus.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SANDLER.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez la commande suivante :

DOOM -FILE SANDLER.WAD

AODSOUND

Un bel ensemble de nouveaux sons pour Doom. La plupart des sons ont été modifiés. Le résultat est plutôt sympathique.

Pour utiliser cd WAD, copiez le fichier **AOD.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

```
DOOM -FILE AOD.WAD
```

CLASSDM1

Ce WAD est destiné aux amoureux de musique classique : explorez et détruisez sur des musiques de Vivaldi, Mozart, Grieg, Bach et Haydn. Les 9 missions du niveau 1 sont concernées par ce WAD. Un must pour les amateurs du genre. Les divers sons de monstres et d'artillerie sont inchangés.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **CLASSICS.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante :

DOOM -FILE CLASSICS.WAD

CLSMUSIC

Un autre WAD contenant des musiques classiques et contemporaines pour les 9 missions du niveau 2. Vous y trouverez des morceaux de Bach, Tchaikovsky, Webber, JM Jarre et quelques autres surprises. Les divers sons de monstres et d'artillerie sont inchangés.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **CLASMUS.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante :

DOOM -FILE CLASMUS.WAD

COOL104

Nouveaux sons pour Doom-I et Doom-II.

Pour utiliser ce WAD, procédez comme suit :

- 1) copiez le fichier **COOL.WAD** dans le répertoire de Doom-I,
- 2) tapez la commande suivante :

DOOM -FILE COOL.WAD

DGOLD3

De nouveaux sons, de nouvelles musiques et de nouveaux graphiques pour Doom. Ce WAD change complètement l'aspect de Doom. A essayer absolument.

Pour l'utiliser, copiez le fichier **DGOLD3.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

[DOOM -FILE DGOLD3.WAD](#)

DGOLD3LT

Une version allégée de DGOLD3 : seuls les sons sont modifiés. La musique de fond reste inchangée. Ce WAD se destine aux joueurs qui préfèrent la musique originale de Doom à celle du WAD DGOLD3.

Pour utiliser DGOLD3LT, copiez le fichier **DGOLD3LT.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

DOOM -FILE DGOLD3LT.WAD

DISNEYDM

Ce WAD remplace 95% des sons originaux par des sons issus de films de Walt Disney.

Pour l'utiliser, copiez le fichier **DISNEY.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

DOOM -FILE DISNEY.WAD

DMGOLD_4

Ce WAD effectue des changements sur tous les niveaux du jeu. Il intervient sur les sons et les graphiques. Il peut être utilisé conjointement à d'autres WAD avec la commande :

```
DOOM2 -FILE PREMIER.WAD SECOND.WAD DGOLD_IV.WAD
```

où **PREMIER.WAD** et **SECOND.WAD** sont deux autres WAD.

Pour vous convaincre de son utilité, jouez avec Doom-II sans ce WAD, puis incorporez-le. Vous aurez tôt fait de l'adopter...

EVILDEAD

Ce WAD contient de nouveaux sons pour l'artillerie et les monstres. Signalons également quelques modifications au point de vue graphique.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **~EVILSND.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante :

```
DOOM -FILE ~EVILSND.WAD
```

HIROSHIM

Pot-pourri de nouveaux sons pour Doom. A essayer.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **HIROSHIM.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

`DOOM -FILE HIROSHIM.WAD`

LAUGH

Si vous aimez les éclats de rire répétés et mal à propos, ce WAD est pour vous. Dans le cas contraire, abstenez-vous de l'essayer...

Pour utiliser LAUGH, copiez le fichier **LAUGH.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

`DOOM -FILE LAUGH.WAD`

LOST2

Lost In Paris. Trois niveaux pour l'épisode 3. De nombreuses modifications sur les sons, les musiques et bien sûr les graphiques.

Si vous aimez Eagles, Jean-Michel Jarre, Dépêche Mode et ... les sensations fortes, lancez ce WAD. Pour cela, copiez **tous les fichiers d'extension WAD** du répertoire WAD_DM1B dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

```
DOOM -FILE LOST_LEV.WAD LOST_GFX.WAD LOST_PIC.WAD LOST_SND.WAD
```

SWMUSFX4

Ce WAD contient une nouvelle musique et de nouveaux sons type "La guerre des étoiles".

Tous les bruits de monstres de la saga des étoiles y sont. Pour les amateurs de la trilogie, ce WAD est indispensable...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SWMUSFX4.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

DOOM -FILE SWMUSFX4.WAD

WWORLD20

Un ensemble de nouveaux sons pour Doom. Le bruit des balles est hilarant. A essayer.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **WWORLD20.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

`DOOM -FILE WWORLD20.WAD`

D2WAV

Tous les sons de Doom II au format **WAV**.

DGOLD2LT

Doom Gold II Lite. De nombreuses modifications sur les trois épisodes de Doom-I. Ces modifications portent essentiellement sur les sons, les musiques et sur quelques graphiques.

L'utilisation de ce WAD est très simple : copiez le fichier **DGOLD2LT.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE DGOLD2LT.WAD

DGOLD4BT

Doom Gold IV Bright. La nouvelle version d'Enigma-13. Spécialement écrite pour Doom-II. De nombreuses modifications au niveau des sons et quelques modifications graphiques. A voir absolument.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **DGOLD4BT.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante :

DOOM2 -FILE DGOLD4BT.WAD

Conseils

Tous les fichiers dont nous parlons ici sont des sources de renseignement inestimables ... à condition que vous parliez Anglais. Si ce n'est pas déjà fait, il est temps de vous y mettre, cela en vaut vraiment la peine.

[D2SECRET](#)

[DEU4IDIT](#)

[DMDEFAQ](#)

[DMFAQ58](#)

[DMFAQ66](#)

[DMSECRET](#)

[DOOM2HOW](#)

[DOOMHELP](#)

[LAPLINK](#)

[MODEM](#)

[TUTORIAL](#)

Sons

Ce répertoire contient des PWAD qui modifient les sons et les musiques de Doom-I et Doom-II.

PWAD pour Doom-I

ADAM_SAN

ANIME

AODOOM

AODSOUND

BEAV_BUT

CLASSDM1

CLSMUSIC

COOL104

DGOLD3

DGOLD3LT

DISNEYDM

DMGOLD_4

EVILDEAD

HIROSHIM

LAUGH

LOST2

SWMUSFX4

WWORLD20

PWAD pour Doom-II

COOL104

D2WAV

DGOLD2LT

DGOLD4BT

BEAV_BUT

Un ensemble de sons de bonne facture pour changer le bruit émis par les adversaires et la déflagration de certaines armes.

Pour utiliser cd WAD, copiez le fichier **BEAV-BUT.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante :

```
DOOM -FILE BEAV-BUT.WAD
```

DEU4IDIT

Texte pour faire vos premiers pas avec "the Doom editor, DEU".

DMDEFAQ

Réponses aux questions que vous pouvez vous poser à propos de la création de niveaux. Ce texte est une bonne introduction aux outils les plus classiques.

Lisez-le impérativement si vous comptez vous attaquer à cette tâche ingrate mais gratifiante qu'est la conception de PWAD...

DMFAQ58

Note d'information sur les différentes release de Doom 1, et questions les plus fréquentes relatives à l'utilisation de Doom en mono et en multi poste, aux créateurs de Doom, aux commandes qui peuvent être passées à Doom lors de son lancement, aux plus fameux add-on de Doom (la plupart sont sur ce CD-ROM) et à bien d'autres sujets encore.

A lire absolument...

DMFAQ66

Des mines de renseignements sur toutes les questions que vous pouvez vous poser sur Doom et Doom II. Dernière version en date.

Vous y trouverez des informations sur les différentes releases de Doom-I et Doom-II, et les réponses aux questions les plus fréquentes relatives à l'utilisation de Doom en mono et en multi poste, aux créateurs de Doom, aux commandes qui peuvent être passées à Doom lors de son lancement, aux plus fameux add-on de Doom (la plupart sont sur ce CD-ROM) et à bien d'autres sujets encore.

[A lire absolument...](#)

DMSECRET

Documentation sur les pièges et secrets des neuf niveaux de la version shareware de Doom-I.
En la parcourant, vous saurez comment avoir un ratio de 100%.

DOOM2HOW

Notes pour bien utiliser Doom II : divers codes clavier, ligne de commande décortiquée, PWADS, LMP, etc..

DOOMHELP

Divers textes relatifs aux problèmes qui peuvent être rencontrés en utilisant Doom, à la réalisation de démos .LMP, à l'exécution de Doom sous Windows, et bien d'autres choses encore.

Intéressant...

LAPLINK

Spécifications du **câble LapLink**, ou comment jouer à Doom avec deux ordinateurs sans être obligé d'utiliser un réseau.

MODEM

Chaînes d'initialisation des modems les plus courants pour jouer à Doom par téléphone interposé.

TUTORIAL

Document indiquant comment choisir un bon éditeur de niveaux pour Doom (DEU) et comment créer un nouveau niveau avec DEU.

Triche

Tricher à Doom, c'est possible. Ce répertoire contient quelques conseils et utilitaires pour augmenter vos chances de survie, dans Doom-I et Doom-II.

DM11CHT
DOOM2GUN
DOOMEDT

DM11CHT

Ce répertoire contient un fichier texte (DM11CHT.TXT) qui liste diverses données modifiables dans les parties sauvegardées sur disque à partir de Doom 1.

Muni d'un éditeur hexa (comme par exemple DiskEdit dans les Norton Utilities), vous pouvez modifier ces données pour avoir (par exemple) un armement plus confortable afin d'affronter sereinement certains WAD particulièrement difficiles...

doom2gun

Le fichier DOOM2GUN.EXE vient se substituer au fichier DOOM2.EXE (comme NEPALM.EXE). Il remplace toutes les armes monocoup par des **armes à répétition automatique rapide**. De plus, sans que vous n'ayez à ramasser des munitions, les armes peuvent tirer une infinité de coups... Idéal pour se défouler dans des niveaux apparemment impossibles à résoudre par manque de puissance de feu.

DOOMEDT

Ce petit utilitaire édite les fichiers sauvegardés avec Doom I 1.2, 1.4, 1.6, 1.6 et Doom II. Avec lui, vous pouvez modifier la plupart des paramètres du jeu : armes, bonus, clés, ammo, etc.. En l'utilisant, vous pourrez plus facilement jouer les PWAD trop difficiles.

Pour utiliser DOOMED, copiez le fichier **DOOMED.EXE** dans le répertoire de Doom I ou de Doom II. Lancez DOOMED.EXE en tapant :

DOOMED

A l'aide d'un système de menus, vous accédez simplement aux données que vous voulez modifier. Appuyez autant de fois que nécessaire sur la touche Echap pour quitter le programme. Vous n'avez plus maintenant qu'à relancer Doom et à charger la partie précédemment sauvegardée.

Avent_DoomI

Ce répertoire contient des PWAD pour Doom-I. En d'autres termes, de nouveaux décors, de nouveaux maps, de nouveaux personnages et de nouveaux sons. De quoi faire une cure de jouvence à votre Doom préféré.

D'une manière générale, pour utiliser un PWAD, il suffit de copier le fichier .WAD correspondant dans le répertoire de Doom-I et de lancer la commande :

DOOM -FILE Nom

où Nom est le nom du PWAD. En lisant le texte relatif à chacun des PWAD, vous verrez que cette syntaxe peut subir quelques modifications, par exemple pour lancer un niveau particulier.

Voici la liste des nouveaux PWAD :

| PWAD | Niveaux | PWAD | Niveaux |
|-----------------|-------------------------|-----------------|-------------------------------------|
| <u>1_ON_1</u> | E2M4 SP C D | <u>FORGE</u> | E1M1, SP C |
| <u>11BONES</u> | E1M1 SP | <u>FRAGASM</u> | E1M1-E1M2 D |
| <u>11GETBFG</u> | E1M1 SP | <u>GALAXIA</u> | E1M1 et E1M9, SP |
| <u>11INHELL</u> | E1M1 SP | <u>INVADE1</u> | E1M1 SP, C D |
| <u>11SPACE</u> | E1M1 SP | <u>IO14</u> | E1M1-E1M4, SP C |
| <u>3RIPNWAD</u> | E1M1 | <u>LBLEV2</u> | E2M1-E2M9 (à vérifier) |
| <u>ALIENSD2</u> | E2L1-8 | <u>LBLEV3</u> | E3M1-E3M9 (à vérifier) |
| <u>ALIENTC1</u> | E2L1-E2L8, E3L1, E3L2 | <u>LOST2B</u> | E3L1-E3L3 |
| <u>ALIENTC2</u> | E2L1-E2L8, E3L1, E3L2 | <u>MAKDOM21</u> | E2M1-E2M2, SP C D |
| <u>ALOHA999</u> | E2M1-E2M8, SP C | <u>MAKDOOM1</u> | E2M1, SP C D |
| <u>ASDOOM</u> | E1M1-E1M9, SP C | <u>MAKDOOM3</u> | E2M1-E2M3, SP C D |
| <u>BLOTWLZ3</u> | E1M1-E1M5 | <u>NEWDOOM</u> | E1M1-E3M9, SP C D |
| <u>BRETT1</u> | E2L1-E2L4, SP C D | <u>NIGHTFAL</u> | E1M1, SP C |
| <u>BRETT2</u> | E2M1-E2M5, SP C D | <u>NUKEMINE</u> | E1M1-E1M9, SP C D |
| <u>CASLOTR</u> | E2M1, SP C D | <u>PDOOM10</u> | |
| <u>CHOOK_V2</u> | GFX et SOUND | <u>QUEST12</u> | E1M1 à E1M8 |
| <u>CHRIS_E1</u> | E1M1-E1M8, SP C D | <u>RALPHNEW</u> | E1M1-E1M7, E2M1-E2M8, E3M1-E3M7 |
| <u>CLEIM10</u> | E1M1-E2M8, SP | <u>RETURN01</u> | E1M1-E1M9 |
| <u>CRINGE</u> | E2L1-E2L8 SP D | <u>RIPOFF</u> | E1M1, SP C D |
| <u>CSRE2M1</u> | | <u>SKYCITY</u> | E1M1 |
| <u>DANTE12</u> | E1M1, SP C D | <u>STARWAR5</u> | E1M1-E1M4 SP |
| <u>DGOLD2BT</u> | Tous les niveaux | <u>STARWARS</u> | |
| <u>DGOLD2LT</u> | Tous les niveaux | <u>SUDTIC</u> | E2M1-E2M9, SP C D |
| <u>DMBASE</u> | E2M1-E2M3, SP C | <u>SURMONT</u> | E2M1, SP C D |
| <u>DMBBAT</u> | E1M1-E1M5, E1M9, SP C D | <u>TESTKIL2</u> | E1M1, SP C D |
| <u>DMSACR</u> | E1M1-E1M9, SP C D | <u>TORCHED</u> | E1M1-E1M9, SP C D |
| <u>DOOM_J11</u> | E1M1-E1M9, SP C D | <u>TREE3</u> | E1M1-E1M3, SP C D |
| <u>DOOM2SMP</u> | Tous | <u>WADPAK1A</u> | E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), SP |
| <u>D</u> | | <u>WADPAK2</u> | E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), SP |
| <u>DOOMTREK</u> | E1M1, SP C D | <u>WADPAK3</u> | E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), SP |
| <u>D</u> | | <u>WADPAK4</u> | E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), SP |
| <u>EPI1BEST</u> | E1M1-E1M8 | <u>YAKWORLD</u> | E1M1, E1M9 |
| <u>D</u> | | | |
| <u>EPI2BEST</u> | E1M1-E1M8 | | |
| <u>D</u> | | | |
| <u>EPI3BEST</u> | E1M1-E1M8 | | |
| <u>FOREST30</u> | E2M1-E2M5, SP C D | | |

1_ON_1 E2M4 SP, Coopérative et Deathmatch 2-4 player

Un nouveau PWAD de Rob Sarsorito avec démonstration intégrée (.LMP).

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez les fichiers **1_ON_1.WAD** et **RUN.BAT** dans le répertoire de Doom et tapez :

RUN

Vous pouvez également activer la démonstration (fichier 1_ON_1.LMP) avec la commande :

DOOM -FILE 1_ON_1.WAD -PLAYDEMO 1_ON_1

Dans ce cas, le fichier **1_ON_1.LMP** doit être placé dans le répertoire de Doom.

11BONES E1M1 single player

Un nouveau niveau pour Doom 1.1 et sup. Pour lancer Doom avec ce WAD, placez le fichier **BONES.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

`DOOM -FILE 11BONES.WAD`

11GETBFG E1M1 Single player

Recherchez le BFG9000, une arme spéciale mise au point par l'UAC (United Allied Cooperative). Votre mission est de trouver l'arme et de ressortir vivant.

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez le fichier **11GETBFG.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

[DOOM -FILE 11GETBFG.WAD](#)

11INHELL E1M1 Single player

Un nouveau niveau totalement réalisé avec DEU50. Pour sortir vivant de ce niveau, vous devrez coopérer avec deux personnes. De nombreuses embûches vous attendent...

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez le fichier **11INHELL.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

`DOOM -FILE 11INHELL.WAD`

11SPACE E1M1 Single Player

Votre mission consiste à détruire un vaisseau ennemi gravitant en orbite rapprochée et à capturer un ennemi.

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez le fichier **11SPACE.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

`DOOM -FILE 11SPACE.WAD`

3RIPNWAD

E1M1

Les WAD LOOKOUT, IB2TUF4U et UBSCRWD contiennent tous trois un seul niveau : E1M1. Pour les utiliser, il suffit de les copier dans le répertoire de Doom et de lancer une des commandes suivantes :

[DOOM -FILE LOOKOUT.WAD](#)
[DOOM -FILE IB2TUF4U.WAD](#)
[DOOM -FILE UBSCRWD.WAD](#)

Sélectionnez alors l'épisode 1 : Knee-Deep in the Dead.

Tous trois de bon niveau, ils s'adressent à des non-débutants ...

ALIENSD2 E2L1-8

Vous avez aimé Alien au cinéma ? Alors vous aimerez ALIENSD2 dans Doom. Ce PWAD reprend les thèmes des trois épisodes parus sur le grand écran. Nouveaux sons, nouveaux graphismes, nouveaux monstres. Un vrai régal pour les amateurs du genre.

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez les fichiers **ALIENLEV.WAD**, **ALIENRFX.WAD** et **ALIENSND.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

DOOM -FILE ALIENLEV.WAD ALIENRFX.WAD ALIENSND.WAD

ALIENTC1 E2L1-E2L8, niveau secret, E3L1, E3L2

Aliens, the total conversion. Ces WAD ne fonctionnent (apparemment) qu'avec la **version 1.666 enregistrée**. Voici comment les utiliser :

1) effectuez une sauvegarde du répertoire dans lequel se trouve Doom 1.666, par exemple sous la forme d'un fichier .ZIP,

2) copiez le contenu des répertoires **WAD_DM1** et **WAD_DM1** dans le répertoire de Doom,

3) lancez le programme INSTALL.BAT en tapant au prompt MS-DOS :

INSTALL

4) l'installation terminée, il suffit de taper

ALIEN

pour accéder aux nouveaux WAD.

Les graphiques, musiques, sons et monstres sont de bonne facture, et l'aventure n'est pas évidente. En trois mots : un bon WAD.

ALOHA999 E2M1-E2M8, Single player, cooperative

Ce WAD ne sait pas gérer les niveaux de difficulté. Quel que soit votre paramétrage, Il est toujours aussi violent et dangereux (entre ultra-violence et nightmare!). A réserver aux amateurs éclairés.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **ALOHA999.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE ALOHA999.WAD

ASDOOME1M1-E1M9, Single player, cooperative

Une compilation de neuf très bons niveaux qui remplace le premier épisode de Doom. Le joueur peut régler le niveau de difficulté, c'est-à-dire le nombre d'adversaires en sélectionnant une des entrées du menu "Choose Skill Level". La musique et les sons ne changent pas. Seuls les décors changent.

Pour utiliser ce WAD, copiez les fichiers **ASDOOM.WAD** et **ASDOOM.LMP** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

```
DOOM -FILE ASDOOM.WAD -PLAYDEMO ASDOOM.LMP
```

Un conseil :

Laissez démarrer la démonstration pour visualiser quelques-uns des pièges à éviter.

BLOTWLZ3 E1M1-E1M5

Cinq niveaux de difficulté moyenne pour Doom. A conseiller aux débutants.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **BLOTWALTZ3.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE BLOTWALTZ3.WAD

Lisez le fichier **README.TXT** si vous souhaitez utiliser ce WAD avec DEHACKED 2.0 et Doom 1.6 ou encore avec Doom 2.

BRETT1 E2L1-E2L4, Single player, cooperative et deathmatch

Brett's Hell. Quatre niveaux assez difficiles, tant au point de vue du nombre d'ennemis qu'en ce qui concerne les difficultés de trouver la sortie. La musique et les sons sont inchangés.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **BRETT1.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE BRETT1.WAD

BRETT2 E2M1-E2M5, Single player, cooperative et deathmatch

Ce WAD comporte quelques nouveaux sons et une nouvelle musique. Deux démonstrations ont été modifiées. Laissez-les se dérouler pour avoir des informations sur le jeu. Vous en aurez besoin...

BRETT2 est la version revue et corrigée de BRETT1. Grâce aux démonstrations, vous avez plus de chances de vous en sortir, mais rien n'est gagné, car ces niveaux sont particulièrement subtils.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **BRETT2.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE BRETT2.WAD

CASLOTR E2M1, Single player, cooperative et deathmatch

Castle of the Renegades.

Ce WAD ne contient qu'un seul niveau assez difficile à résoudre. Vous tentez de prendre d'assaut la forteresse des renégats. La tâche sera rude, commencez avec un niveau raisonnable. La musique est nouvelle. Les sons sont inchangés et aucune démonstration n'est remplacée.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **CASLOTR.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE CASLOTR.WAD

CHOOK_V2 GFX et SOUND Patch, surtout deathmatch

Les décors sont les mêmes que dans la version originale, mais les monstres et les bruitages sont différents. Ici, les monstres sont des volatiles genre autruches et autres animaux à plumes...

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez le fichier **CHOOK-V2.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

`DOOM -FILE CHOOK-V2.WAD`

CHRIS_E1 E1M1-E1M8, Single player, cooperative et deathmatch

Huit nouveaux niveaux dans l'épisode 1. Ce WAD n'est ni plus ni moins complexe que le WAD d'origine. Les sons, les musiques et les monstres sont les mêmes que dans Doom. Seuls les décors changent.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **CHRIS_E1.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

```
DOOM -FILE CHRIS_E1.WAD
```

CLEIM10 E1M1-E2M8, Single player

Ce WAD contient de nouveaux graphiques et trois nouvelles démonstrations. Les sons et la musique sont inchangés.

Avant de pouvoir utiliser le WAD, vous devez procéder à une courte initialisation. Copiez les fichiers **CLEIMSET.EXE**, **CLEIM10.WAD**, **GO32.EXE** dans le répertoire de Doom, puis lancez le programme CLEIMSET.EXE en tapant au prompt du MS-DOS :

```
CLEIMSET
```

Ceci crée une copie de DOOM.EXE : CLEIMOS.EXE dans laquelle le titre du second épisode a été adapté au WAD. Pour utiliser ce WAD, lancez la commande suivante :

```
CLEIMOS -FILE CLEIM10.WAD
```

CRINGE E2L1-E2L8 Single player et deathmatch

Nouvelles musiques, nouveaux niveaux (1 à 8 et secret) qui se substituent au second épisode de la version enregistrée de Doom 1. Très belle réalisation...

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez les fichiers **CRINGE.WAD**, **CRINGFX.WAD** et **CINGSND.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

`DOOM -FILE CRINGE.WAD CRINGFX.WAD CRINGSND.WAD`

CSRE2M1 E2M1, Single player, cooperative, Deathmatch

Nouveaux sons, nouvelle musique et nouvelle aventure pour le niveau E2M1. Les amateurs de Terminator apprécieront...

Pour lancer ce nouveau WAD, copiez les fichiers **!CSRE2MA.WAD** et **!CSRSNDS.WAD** dans le répertoire de Doom-I et lancez la commande suivante :

```
DOOM -DEVPARM -FILE !CSRE2MA.WAD !CSRSNDS.WAD -WARP 2 1
```

Patientez gentiment devant le mur interminable qui finira bien par s'abaisser. A partir de ce moment là, apprêtez-vous à affronter de nombreux monstres très belliqueux...

DANTE12 E1M1, Single player, cooperative et deathmatch

A la recherche de votre bien-aimée Béatrice au-delà des portes de l'enfer.

Ce WAD est le premier volet d'une quête en trois actes. Consultez les WAD [ACHERON2.WAD](#) et [DM2DAN.WAD](#) (tous deux pour Doom-II) si la suite de l'aventure vous intéresse.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier [ACHERON2.WAD](#) dans le répertoire de Doom-II puis lancez la commande :

`DOOM -FILE DANTE12.WAD -WARP 1`

Choisissez le niveau "I'm too young to die". C'est bien assez pour commencer!

DGOLD2BT

Tous les niveaux

Doom Gold II Bright. De nombreuses modifications sur les trois épisodes de Doom-I. Ces modifications portent essentiellement sur les sons, les musiques et sur quelques graphiques.

L'utilisation de ce WAD est très simple : copiez le fichier **DGOLD2BT.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE DGOLD2BT.WAD

DMBASE E2M1-E2M3, Single player et cooperative

Trois niveaux à difficulté ajustable (ils ne le sont pas tous!) par le joueur. Les niveaux "I'm Too Young To Die" et "Hey, Not Too Rough" ne contiennent aucun monstre. Les autres niveaux sont à difficulté croissante. Les sons, les musiques et les monstres sont inchangés. Seuls les décors et la disposition des objets changent.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **BASE12.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE BASE12.WAD

DMBBAT E1M1-E1M5, E1M9, Single player, cooperative et deathmatch

Ce WAD propose six nouveaux niveaux pour l'épisode 1. Les sons et la musique sont inchangés. Seuls changent les décors et quelques monstres. La difficulté est ajustable.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **DBBATH.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

`DOOM -FILE DMBBATH.WAD`

DMSACR E1M1-E1M9, Single player, cooperative et deathmatch

Le son, la musique et les monstres sont inchangés. Par contre, les 9 niveaux du premier épisode ont des décors totalement nouveaux. Le niveau de difficulté peut être choisi par le joueur. Tous les niveaux de difficulté comportent un nombre de monstres différent. Ces neuf niveaux sont bien construits et présentent un intérêt, pour le débutant comme pour l'aficionado. Un vrai casse-tête. Peut être vaut-il mieux baisser le volume pour mieux réfléchir...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SACRFICE.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE SACRFICE.WAD

DOOM_J11

Ce répertoire contient un WAD externe : il n'altère en aucune manière le contenu du répertoire de DOOM. Pour l'exécuter, placez les fichiers JCM1.WAD et JCM.BAT dans le répertoire de Doom. Lancez JCM.BAT, puis choisissez New Game dans le menu. Ce WAD remplace les 9 missions de l'épisode 1. Cet Add-on est livré avec 3 démos (comme l'original). Reportez-vous au répertoire [LMP_J1](#) pour avoir les démos des autres missions.

DOOM2SMP

De meilleurs graphismes pour Doom-I, c'est possible. Pour vous en convaincre, copiez **tous les fichiers** du répertoire WAD_DM1SMP dans le répertoire de Doom, et lancez la commande suivante :

DEMO

DOOMTREK E1M1, Single player, cooperative et Deathmatch

Le son et la musique sont inchangés. Par contre, le décor du premier niveau dans le premier épisode et les démonstrations sont totalement nouveaux. Un bon WAD pour les débutants.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **DOOMTRK1.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE DOOMTRK1.WAD

EPI1BEST E1M1-E1M8

Série de huit niveaux parmi les meilleurs (sélection à partir de fichiers Internet) qui se substituent aux huit premiers niveaux du premier épisode. Les sons et les musiques sont inchangés, mais les démonstrations sont remplacées par des extraits de scènes de ce WAD. Le niveau de difficulté peut être choisi par le joueur.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **EPI1BEST.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE EPI1BEST.WAD

EPI2BEST E1M1-E1M8

Série de huit niveaux parmi les meilleurs (sélection à partir de fichiers Internet) qui se substituent aux huit premiers niveaux du second épisode. Les sons et les musiques sont inchangés, mais les démonstrations sont remplacées par des extraits de scènes de ce WAD. Le niveau de difficulté peut être choisi par le joueur.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **EPI2BEST.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE EPI2BEST.WAD

EPI3BEST E1M1-E1M8

Série de huit niveaux parmi les meilleurs (sélection à partir de fichiers Internet) qui se substituent aux huit premiers niveaux du second épisode. Les sons et les musiques sont inchangés, mais les démonstrations sont remplacées par des extraits de scènes de ce WAD. Le niveau de difficulté peut être choisi par le joueur.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **EPI3BEST.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE EPI3BEST.WAD

FOREST30 E2M1-E2M5, Single player, cooperative et deathmatch

Cinq niveaux de difficulté moyenne avec de nouvelles musiques. Ne commencez pas tout de suite à jouer : regardez les démonstrations qui vous livreront quelques-uns des secrets indispensables à la réussite de votre parcours.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **FOREST.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

```
DOOM -FILE FOREST.WAD
```

FORGE E1M1, Single player et cooperative

Un seul niveau, mais bien réalisé. De nouveaux sons, de nouveaux graphismes, une nouvelle démonstration. Comme à l'habitude, le joueur peut ajuster le niveau du jeu en choisissant "I'm too young to die", "Hey, not too rough", "Hurt me plenty", "Ultra-violence" ou "Nightmare".

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **FORGE.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

`DOOM -FILE FORGE.WAD`

FRAGASM E1M1-E1M2 Deathmatch

De nouveaux sons et de nouvelles démos. Ce WAD est spécialement étudié pour être utilisé en mode "deathmatch". Redoutable...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **FRAGASM.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE FRAGASM.WAD

GALAXIA E1M1 et E1M9, Single player

Une belle réalisation avec de nouveaux sons, de nouveaux monstres, une nouvelle musique, de nouveaux décors et une nouvelle démonstration. La scène se passe dans un décor futuriste dans lequel habite un monstre à corps d'araignée terriblement efficace...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **GALAXIA.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE GALAXIA.WAD

INVADE1 E1M1 Single player, cooperative et deathmatch

Un petit WAD qui fournit un nouveau fond sonore et de nouveaux objets graphiques (plus de 20). Un fichier de démonstration (.LMP) résume le niveau.

Deux animations FLI sont également fournies comme prologue et épilogue (INVPRO1.FLI et INVEP11.FLI). Elles peuvent être jouées en même temps qu'un fichier .VOC si vous possédez une carte son compatible SoundBlaster en utilisant le petit programme

IO14E1M1-E1M4, Single player et cooperative

Ce WAD contient quatre niveaux à déconseiller aux débutants. Les musiques, graphiques et démonstrations sont inchangés.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **IO14.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE IO14.WAD

LBLEV2

Niveau 2 du package de Laura Beyer. Nouveaux graphismes, sons et musiques.

Pour installer ce WAD, copiez **tous les fichiers** du répertoire LBLEV2 dans le répertoire de Doom. Il est vivement conseillé de créer un backup de ce répertoire avant toute chose. Tapez ensuite au prompt du MS-DOS

`MAKEL2`

Après installation, tapez

`LBLEV2`

LBLEV3

Niveau 3 du package de Laura Beyer. Nouveaux graphismes, sons et musiques.

Pour installer ce WAD, copiez **tous les fichiers** du répertoire LBLEV3 dans le répertoire de Doom. Il est vivement conseillé de créer un backup de ce répertoire avant toute chose.

Tapez ensuite au prompt du MS-DOS :

```
MAKEL3
```

Après installation, tapez

```
LBLEV3 N
```

où N est le niveau de difficulté (entre 1 et 5).

LOST2B E3L1-E3L3

Lost In Paris. Trois niveaux pour l'épisode 3. De nombreuses modifications sur les sons, les musiques et bien sûr les graphiques.

Pour lancer ce PWAD, copiez **tous les fichiers d'extension WAD** du répertoire WAD_DM1B dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

```
DOOM -FILE LOST_LEV.WAD LOST_GFX.WAD LOST_PIC.WAD
```

MAKDOM21 E2M1-E2M2, Single player, cooperative et deathmatch

Deux nouveaux niveaux dans le second épisode de Doom. De nouveaux sons, de nouveaux graphismes et une nouvelle démo.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **MAKDOOM2.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande :

`DOOM -FILE MAKDOOM2.WAD`

MAKDOOM1 E2M1, Single player, cooperative et deathmatch

Ce WAD remplace le premier niveau du second épisode de Doom. Les sons et les graphiques sont nouveaux. Une démonstration a été remplacée pour correspondre à ce niveau.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **MAKDOOM1.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande :

DOOM -FILE MAKDOOM1.WAD

MAKDOOM3 E2M1-E2M3, Single player, cooperative et deathmatch

Trois nouveaux niveaux dans le second épisode de Doom. De nouveaux sons, de nouveaux graphismes et une nouvelle démo.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **MAKDOOM3.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande :

`DOOM -FILE MAKDOOM3.WAD`

NEWDOOM E1M1-E3M9, Single player, cooperative et deathmatch

Une compilation des meilleurs WAD pour modifier complètement votre Doom. Pas moins de 27 niveaux de bonne qualité sont inclus dans ce WAD. Consultez les fichiers texte du répertoire NEWDOOM pour avoir de plus amples informations sur chaque niveau.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **NEWDOOM.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande :

DOOM -FILE NEWDOOM.WAD

NIGHTFAL E1M1, Single player et cooperative

Un seul niveau, mais de bonne qualité : une musique lugubre à souhait, des monstres très agressifs même en "I'm too Young to die". Vous aurez du mal à en réchapper.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **NIGHTFAL.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande :

DOOM -FILE NIGHTFAL.WAD

NUKEMINE E1M1-E1M9, Single player, cooperative et deathmatch

Ce WAD transforme totalement le premier épisode de Doom : nouveaux graphismes, nouveaux sons, nouvelles musiques (excellentes) et nouvelles démonstrations.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **NUKEMINE.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande :

`DOOM -FILE NUKEMINE.WAD`

PDOOM10 Tous les niveaux

Un grand nombre de textures sont remplacées par des images évocatrices de jeunes femmes plus (ou moins) dénudées. Les monstres, les sons et les musiques sont inchangés.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **PORNDOOM.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE PORNDOOM.WAD

QUEST12 E1M1 à E1M8

Avec ce WAD, vous recherchez le Nécronomicon, livre interdit entre les livres interdits. Cette aventure se déroule au **16ème siècle**. Les armes sont celles de l'époque : épées, arbalètes, etc.. L'installation de ce WAD est légèrement plus complexe qu'à l'habitude. Voici comment procéder :

- 1) faites un backup de Doom, par exemple dans un fichier ZIP pour préserver l'espace sur le disque dur,
- 2) copiez l'intégralité du répertoire QUEST12 dans le répertoire de Doom,
- 3) lancez le programme INSTALL.BAT en tapant au prompt MS-DOS :

`INSTALL`

- 4) lancez "la quête du Nécronomicon" en tapant :

`DOOMEXE -FILE NEC_SPR.WAD NEC_LVL5.WAD NEC_SNDS.WAD`

Vous ne serez pas déçu(e)... Sons, musiques et graphiques sont totalement adaptés à l'époque.

RALPHNEW E1M1-E1M7, E2M1-E2M8, E3M1-E3M7

Compilation de WAD pour remplacer tous les épisodes de Doom-I. Une vraie merveille. Tout est changé dans Doom : sons, musiques, graphismes et monstres.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **RAKPHNEW.WAD** dans le répertoire de Doom, et lancez la commande :

DOOM -FILE RALPHNEW.WAD

RETURN01 E1M1-E1M9

Return To Phobos.

Ces neuf niveaux sont destinés aux joueurs expérimentés de Doom, comme ceux qui ont réussi à résoudre totalement les trois épisodes de la version commerciale... De nombreuses frayeurs vous attendent dans ces épisodes. Aussi, ne commencez pas tout de suite en "Ultra-violence"...

Pour utiliser ce WAD en "single player", copiez le fichier **RETURN01.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande :

DOOM -FILE RETURN01.WAD

Pour utiliser ce WAD en "multiplayer", consultez le fichier texte **INFO_94.TXT**. Vous y apprendrez comment utiliser le fichier TINK.WAD.

RIPOFF E1M1, Single player, cooperative et deathmatch

Un des plus gros PWAD qui contient des monstres en tous genres. Nouveaux sons, nouvelles musiques, nouveaux graphiques, nouveaux sprites. Pour utiliser ce PWAD, vous devez posséder au moins un 486 DX 33!

Pour lancer Doom avec ce WAD, placez le fichier **RIP-OFF.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

DOOM -FILE RIP-OFF.WAD

SKYCITY E1M1

Un seul niveau, mais il contient de nouveaux graphiques, de nouveaux sons et de nouvelles démonstrations. Bien réalisé, ce WAD se destine aux non débutants. Regardez les démonstrations. Elles pourront vous donner des idées, et n'hésitez pas à tirer dans les bidons qui vous barrent le passage, en prenant le soin de vous reculer suffisamment pour ne pas être touché lors de leur explosion.

Pour utiliser ce WAD, copiez **tous les fichiers** du répertoire WAD_DM1 dans le répertoire de Doom. Ajoutez également le fichier OUTILS\DMGRAPH.EXE dans le répertoire de Doom. Il vous suffit alors de lancer le batch SKYCITY.BAT en tapant la commande suivante au prompt du MS-DOS :

SKYCITY

Des textures seront temporairement insérées dans Doom. Dès la fin de la partie, elles seront retirées.

STARWAR5 E1M1-E1M4 Single player

Un autre WAD sur la guerre des étoiles. La musique et les sons ne sont pas modifiés. Par contre, les graphismes et les ennemis sont totalement repensés. Belle réalisation.

Pour installer ce WAD, procédez comme suit :

- 1) faites un backup du répertoire de Doom,
- 2) copiez tous les fichiers du répertoire STARWAR5 dans le répertoire de Doom,
- 3) lancez le batch **INSTALL.BAT** en tapant

INSTALL

- 4) lancez Doom avec les paramètres suivants :

DOOM -FILE STARWAR5.WAD

STARWARS

Excellent WAD sur la guerre des étoiles.

Pour lancer ce WAD, copiez tous les fichiers du répertoire STARWARS dans le répertoire de Doom et lancez le batch **STARDOOM.BAT** en tapant à l'invite MS-DOS :

STARDOOM

Les sons, la musique et les graphismes sont totalement revus. Trois épisodes complets sont fournis :

Star Wars,
The Shores of Hell,
Inferno

SUDTIC E2M1-E2M9, Single player, cooperative, deathmatch

De nouveaux graphismes et des monstres (encore) plus tenaces qu'à l'habitude. Ce WAD vous en fera voir de toutes les couleurs!

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SUDTIC.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE SUDTIC.WAD

SURMONT E2M1, Single player, cooperative, deathmatch

WAD gentiment érotique. Seul le niveau 1 du second épisode est modifié. De nouveaux sons, de nouveaux graphiques et de nouvelles démos. Pour novices et expérimentés.

Pour utiliser ce WAD, procédez comme suit :

- 1) copiez **tous les fichiers** du répertoire WAD_DM1 dans le répertoire de Doom,
- 2) lancez le batch GETSUR.BAT en tapant

`GETSUR`

au prompt du MS-DOS. Ce batch modifie le fichier DOOM.WAD.

- 3) vous pouvez maintenant utiliser le WAD en tapant :

`DOOM -FILE SURMONT.WAD`

TESTKIL2 E1M1, Single player cooperative deathmatch

Ce WAD contient un seul niveau riche en innovations : nouveau fond sonore, et nombreux nouveaux graphiques et animations. L'auteur préconise d'éteindre la lumière et de pousser le niveau sonore au maximum. Bonne chance dans cette nouvelle aventure.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **TESTKIL2.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE TESTKIL2.WAD

TORCHED E1M1-E1M9, Single player, cooperative et deathmatch

Neuf nouveaux niveaux dans l'épisode 1. Assez difficile, ce WAD n'est pas conseillé aux débutants. Les sons, les musiques et les monstres sont ceux d'origine. Seuls changent les décors, la position et le grand nombre de monstres présents.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **TORCHED.WAD** dans le répertoire de Doom, puis lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE TORCHED.WAD

TREE3 E1M1-E1M3, Single player cooperative deathmatch

Très belle réalisation tant au niveau graphique que sonore, à déconseiller aux débutants, car trop difficile, même en "I'm too young to die". Les démos sont totalement modifiées. Grâce à elles, vous connaîtrez l'emplacement des "secrets" et vous aurez un bon avant-goût des difficultés qui vous attendent.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **TREE.WAD** dans le répertoire de Doom, puis lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE TREE3.WAD

WADPAK1A E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), Single player ou deathmatch

Un ensemble de PWAD qui remplacent les trois épisodes de Doom 1. Tout est changé. Vous ne reconnaîtrez plus votre Doom.

Pour utiliser ce WAD, placez le fichier **WADPAK1A.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

DOOM -FILE WADPAK1A.WAD

WADPAK2 E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), Single player ou deathmatch

Un ensemble de PWAD qui remplacent les trois épisodes de Doom 1. Tout est changé. Vous ne reconnaîtrez plus votre Doom.

Pour utiliser ce WAD, placez le fichier **WADPAK2.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

DOOM -FILE WADPAK2.WAD

WADPAK3 E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), Single player ou deathmatch

Un ensemble de PWAD qui remplacent les trois épisodes de Doom 1. Tout est changé. Vous ne reconnaîtrez plus votre Doom.

Pour utiliser ce WAD, placez le fichier **WADPAK3.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

[DOOM -FILE WADPAK3.WAD](#)

WADPAK4 E1(M1-M8), E2(M1-M8), E3(M1-M8), Singler player ou deathmatch

Un autre ensemble de WAD qui remplacent les trois épisodes de Doom-I. De nouvelles musiques et de nouveaux graphismes. Une compilation de 24 WAD pour tenter d'obtenir le meilleur de Doom.

Pour utiliser ce WAD, placez le fichier **WADPAK4.WAD** dans le répertoire de Doom et tapez :

[DOOM -FILE WADPAK4.WAD](#)

YAKWORLD E1M1, E1M9

L'horreur concentrée sur deux niveaux E1L1 et E1L9. Même en "I'm too young to die", vous aurez du mal à vous en sortir. Un des plus difficiles WAD de ce CD-ROM. Visionnez les démos pour vous en convaincre si nécessaire.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **YAKWORLD.WAD** dans le répertoire de Doom et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM -FILE YAKWORLD.WAD

Avent_DoomII

Ce répertoire contient des PWAD pour Doom-II. En d'autres termes, de nouveaux décors, de nouveaux maps, de nouveaux personnages et de nouveaux sons. De quoi faire une cure de jouvence à votre Doom-II préféré.

D'une manière générale, pour utiliser un PWAD, il suffit de copier le fichier .WAD correspondant dans le répertoire de Doom-II et de lancer la commande :

DOOM2 -FILE Nom

où **Nom** est le nom du PWAD. En lisant le texte relatif à chacun des PWAD, vous verrez que cette syntaxe peut subir quelques modifications, par exemple pour lancer un niveau particulier.

Voici la liste des nouveaux PWAD :

| PWAD | Niveaux | PWAD | Niveaux |
|------------------|---------------------|-----------------|--------------------------------|
| <u>ARCHERON</u> | MAP03, SP C D | <u>PPALACE</u> | MAP01-MAP04, SP C D |
| <u>ARENA-II</u> | MAP01, SP D | <u>RANDOOM2</u> | |
| <u>CITDOOM2</u> | MAP01, SP C D | <u>RAVEN1</u> | MAP01, SP C D |
| <u>CYBERDTH2</u> | Map01, SP C D | <u>RAVEN2</u> | MAP02, SP C D |
| <u>DII1234</u> | MAP 01-04, SP C D | <u>RAVEN3</u> | MAP03, SP C D |
| <u>DM2DAN</u> | MAP1, SP CD | <u>RAVEN4</u> | MAP04, SP C D |
| <u>DM2FTS</u> | MAP01-05, SP C D | <u>RAVEN5</u> | MAP05, SP C D |
| <u>DM2GAT</u> | | <u>RAVEN6</u> | MAP06, SP C D |
| <u>DM2THUD</u> | MAP01-MAP27, SP C D | <u>RAVEN7</u> | MAP07, SP C D |
| <u>DM2WAD</u> | | <u>RAVEN8</u> | MAP08, SP C D |
| <u>DMGOLD_4</u> | | <u>RAVEN9</u> | MAP09, SP C D |
| <u>FIRESTM2</u> | MAP01, SP C D | <u>REOLWOLF</u> | MAP01-09, MAP31, MAP32, SP C D |
| <u>ITP1_V2C</u> | MAP01, SP | <u>REOLWPIX</u> | Images de REOLWOLF |
| <u>KNOB2</u> | MAP2, SP | <u>SHRINE2</u> | MAP01, SP C D |
| <u>MANIFEST</u> | MAP01, SP C D | <u>SIN678</u> | MAP06-08 |
| <u>MK3</u> | MAP03, SP C D | <u>SINCITY5</u> | M1P01-05, SP C D |
| <u>NEPALM</u> | | <u>THE_ZONE</u> | MAP01, SP C D |
| <u>OMEGA-II</u> | MAP01, SP C D | <u>TRKDOOM2</u> | MAP01, SP C D |
| | | <u>WIMP1_10</u> | MAP01-MAP10, SP |

ARCHERON MAP03, Single player, cooperative ou deathmatch

A la recherche de votre bien-aimée Béatrice au-delà des portes de l'enfer.

Ce WAD étant assez violent, il est conseillé de commencer au niveau 1 (I'm too young to die). Copiez le fichier **ACHERON2.WAD** dans le répertoire de Doom-II puis lancez la commande :

`DOOM2 -FILE ACHERON2.WAD -WARP 1`

Vous aurez tout loisir de modifier le niveau par la suite si vous trouvez la tâche trop facile (WARP 5 correspond au niveau Nightmare).

Pour vous montrer quelques aspects de ce MAP, vous pouvez visualiser la démonstration en attendant quelques secondes après le lancement de Doom-II.

ARENA_II MAP01, Single player ou Deathmatch

Un WAD tout particulièrement destiné à être utilisé en mode Deathmatch. Si vous n'avez pas la possibilité de relier plusieurs ordinateurs pour jouer à Doom-II, vous pouvez également utiliser ce WAD en mode Single Player. Les sons, les graphiques et la musique sont inchangés. Seuls les décors du premier MAP changent. Attention, ARENA-II est d'une extrême violence...

A ne pas mettre entre toutes les mains.

Copiez le fichier **ARENA-II.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM2 -FILE ARENA-II.WAD

CITDOOM2 MAP01, Single player, cooperative ou deathmatch

Un très bon WAD pour les amateurs de châteaux médiévaux. De nouveaux sons, une nouvelle musique d'époque. Ce WAD vaut le détour. Essayez de pénétrer dans le château sans tomber dans le fossé qui l'entoure, et ayez un oeil fixé sur les nombreuses meurtrières placées sur les façades du château. Même en "I'm Too Young To Die", votre vie ne tient qu'à un fil...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **CITDOOM2.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM2 -FILE CITDOOM2.WAD

CYBERDTH2 Map01, Single player, cooperation ou deathmatch

Ce WAD ravira les amateurs de jeux d'arène, en particulier dans une utilisation Deathmatch. Si vous l'utilisez en mode Deathmatch, dévalidez les monstres en spécifiant le paramètre -NOMONSTERS sur la ligne de commande. Les trois démonstrations ont été remplacées. Laissez-les se dérouler (en patientant quelques secondes après le chargement du jeu) pour avoir un avant-goût du WAD. La première démonstration est jouée en mode Deathmatch. Les deux autres montrent comment résoudre le Map01. Redoutable...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **CYBRDTH2.WAD** dans le répertoire de Doom-II et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

en mode Single-player : **DOOM2 -FILE CYBRDTH2.WAD**

en mode Deathmatch : **DOOM2 -FILE CYBRDTH2.WAD -NOMONSTERS**

DII1234 MAP 01-04, Single player, cooperative ou deathmatch

KENT the HACKER.

Les trois premiers niveaux sont issus des trois niveaux originaux de Doom-II. Des aires secrètes ont été ajoutées ainsi que de nouveaux objets. Le niveau 4 est une création de l'auteur. Dans tous les tableaux, vous trouverez de nouveaux sons et de nouveaux graphiques.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **DII1234.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE DII1234.WAD -WARP x
```

où **x** représente le niveau à activer (entre 1 et 4 pour ce WAD). Si le paramètre WARP n'est pas précisé, la partie commence par défaut au niveau 1.

DM2FTS MAP01-05, Single player, cooperative ou deathmatch

Foot Hills of Hell

Une série de 5 WAD bien conçus pour utilisateurs avertis (extrême violence). Attention, le WAD FLTHL4.WAD a été converti depuis Doom-I. Il occupe la position MAP01.

Pour utiliser ces WAD, copiez-les dans le répertoire de Doom-II et lancez une des commandes suivantes :

```
DOOM2 -FILE FTHL1.WAD
DOOM2 -FILE FTHL2.WAD -WARP 2
DOOM2 -FILE FTHL3.WAD -WARP 3
DOOM2 -FILE FTHL4.WAD -WARP 1
DOOM2 -FILE FTHL5.WAD -WARP 5
```

Si vous n'arrivez pas à vous en sortir, ajustez le niveau avec le paramètre SKILL.

Par exemple, la commande :

```
DOOM2 -FILE FTHL2.WAD -WARP 2 -SKILL 1
```

jouera le WAD FTHL2 avec le niveau "I'm Too Young To Die". Les niveaux sont codés entre 1 et 5 : 1 pour le moins violent, 5 pour le plus violent.

DM2GAT MAP01-MAP04, Single player, cooperative, deathmatch

The Gathering.

Verrez-vous le bout du tunnel. De nombreux gardiens vont tenter de vous en empêcher, et pourtant, l'accès au MAP02 se fait en traversant le tunnel. Un conseil, utilisez la touche **Maj** du clavier pour semer vos attaquants...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **GATHER2.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM2 -FILE GATHER2.WAD

DM2THUD MAP01-MAP27, Single player, cooperative ou deathmatch

Ce WAD d'une violence moyenne vaut la peine d'être testé. Il vous apportera des heures de nouvelles aventures dans Doom-II. La difficulté peut être choisie par le joueur. Ne commencez pas en Ultra-violence, sinon, vous ne tiendrez pas plus de quelques secondes. Les sons, la musique et les graphiques sont inchangés.

Copiez les fichiers **THUD3.WAD**, **THUD2.WAD** et **THUD!.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE THUD!.WAD THUD2.WAD THUD3.WAD
```

DM2WAD

Ce WAD contient toutes les textures de DOOM1 qui manquent dans Doom-II. Grâce à lui, vous pouvez exécuter vos WAD préférés prévus pour Doom-I dans Doom-II. De la sorte, vous préservez votre espace disque ... pour par exemple ajouter de nouveaux WAD.

Bien entendu, vous devez au préalable utiliser un éditeur de WAD pour transformer tous les ExMx en MAPxx.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **DOOM1-2.WAD** dans le répertoire de DOOM2, et lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE WADDOOM1.WAD DOOM1-2.WAD
```

où **WADDOOM1.WAD** est le WAD pour Doom-I dans lequel vous avez converti les ExMx en MAPxx.

FIRESTM2 MAP01, Single player, cooperative ou deathmatch

Ce WAD peut être joué en "single player" ou en "coopérative", mais il est plutôt fait pour le mode "deathmatch". Dans ce dernier mode, l'auteur préconise d'utiliser le niveau "Nightmare" pour obtenir le maximum d'effet ... c'est-à-dire le **carnage absolu!**

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **FIRESTM2.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM2 -FILE FIRESTM2.WAD

ITP1_V2C MAP01, Single player

Ce WAD est conseillé aux joueurs blasés de Doom-II... Avec lui, ils pourront relever un nouveau défi, même en "I'm Too Young To Die". Aucun nouveau son, nouvelle musique ou nouveau graphique, mais un concentré de violence assez inhabituel.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **ITP1_V2C.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

```
DOOM2 -FILE ITP1_V2C.WAD
```

KNOB2 MAP2, Single player

Attention, ce WAD est réservé aux experts (carnage maximum). De nouveaux sons viennent compléter le tableau. Si vous avez beaucoup, beaucoup de courage, copiez le fichier **KNOB2.WAD** dans le répertoire de Doom-II et tapez la commande suivante :

`DOOM2 -FILE KNOB2.WAD -WARP 2`

Ce WAD est très bien réalisé, mais difficile, voire très difficile. Donc patience et persévérance... De nombreuses heures d'action vous attendent.

MANIFEST MAP01, Single player, cooperative ou deathmatch

Ce WAD n'est pas conseillé aux débutants. Le seul moyen de vous en sortir est d'utiliser l'artillerie lourde et de courir pour échapper au groupe de monstres qui ne manqueront pas de vous anéantir en quelques secondes dès les premiers contacts. Aucune nouvelle musique ou nouveau son dans ce WAD. Un fichier de démonstration cependant. Pour le visualiser, copiez les fichiers **MANIFEST.LMP** et **MANIFEST.WAD** dans le répertoire de Doom-II et utilisez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE MANIFEST.WAD -PLAYDEMO MANIFEST
```

Si vous ne souhaitez pas visualiser la démo, tapez simplement :

```
DOOM2 -FILE MANIFEST.WAD
```

MK3 MAP03, Single player, cooperative ou deathmatch

Dans ce WAD, vous devrez affronter le cyberdémon et ses mignons. Trouvez deux clés : une pour survivre, une autre pour résoudre l'énigme. Bon courage, ce WAD n'est pas évident. Avant de désespérer, écoutez la musique originale créée spécialement par l'auteur pour cadrer avec son MAP.

NEPALM

Le fichier **NEPALM.DEH** ou **NEPALM.EXE** transforme vos armes en lance-flammes. Effet garanti, sans modification du comportement respectif de chaque type d'arme.

Pour utiliser le fichier NEPALM.EXE, copie-le dans le répertoire de Doom-II, et tapez :

NEPALM

pour lancer Doom-II avec cette nouvelle caractéristique.

OMEGA_II MAP01, Single player, cooperative ou deathmatch

WAD extrêmement violent à réserver à un public averti. Une chose est certaine : vous allez mourir d'une mort violente dès que vous passerez la première porte. Pour vivre un peu plus longtemps, courez aussi vite que vous le pourrez et évitez les multiples attaques des hordes de monstres omniprésents.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **OMEGA_II.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante :

DOOM2 -FILE OMEGA_II.WAD

Bon courage. Il vous en faudra pour résoudre ce MAP.

PPALACE MAP01-MAP04, Single player, cooperative ou deathmatch

Ce WAD n'innove pas en matière de nouveaux démons, mutants et autres monstruosités, mais il a l'avantage de regrouper un grand nombre de variétés de monstres propres à Doom-II dans chaque niveau. Niveaux assez difficiles, déconseillés aux débutants.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **PPALACE.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM2 -FILE PPALACE.WAD

RANDOOM2

Vous qui connaissez tout de Doom-II, essayez ce WAD. Il vaut le détour! Les 32 niveaux de Doom-II sont réaménagés de manière aléatoire : vous reconnaissez les décors des différents niveaux et pourtant, les monstres/objets habituels ne se trouvent plus aux mêmes endroits ou encore de nouveaux monstres/objets sont apparus. A voir absolument... Ne vous inquiétez pas si les monstres n'apparaissent pas en grand nombre dans les premiers MAP. Ils viendront par la suite et vous penserez avec nostalgie aux MAP précédents.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **RANDOM.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante :

`DOOM2 -FILE RANDOM.WAD`

RAVEN1 MAP01

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire tracter dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN1.WAD -WARP 1
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN1.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN2 MAP02

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucider dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN2.WAD -WARP 2
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN2.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN3 MAP03

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucider dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN3.WAD -WARP 3
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN3.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN4 MAP04

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucher dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN4.WAD -WARP 4
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN4.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN5 MAP05

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucher dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN5.WAD -WARP 5
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN5.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN6 MAP06

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucider dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN6.WAD -WARP 6
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN6.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN7 MAP07

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucider dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN7.WAD -WARP 7
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN7.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN8 MAP08

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucider dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN8.WAD -WARP 8
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN7.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

RAVEN9 MAP09

Bon niveau de difficulté, aventures intéressantes. Cette famille de WAD vaut le détour. Pour tout public. Ajustez le niveau pour ne pas vous faire trucider dans les dix premières secondes.

La syntaxe d'utilisation de ce WAD est la suivante :

```
DOOM2 -FILE RAVEN9.WAD -WARP 9
```

Bien entendu, vous devez avoir copié le fichier **RAVEN9.WAD** dans le répertoire de Doom-II avant de lancer cette commande.

REOLWOLF MAP01-09, MAP31, MAP32, Single player, cooperative ou deathmatch

The REoL TOUGH 2 Project. Explorez à vos risques et périls le château de Wolfeinstein.

Ce WAD contient

- 9 niveaux et 2 niveaux secrets
- de nombreuses nouvelles musiques.
- trois démos conséquentes : 12 minutes, 2 minutes et 10 minutes.

Pour l'utiliser, vous devez posséder au moins un 486 à 20 mHz ou plus.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **REOLWOLF.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

DOOM2 -FILE REOLWLF.WAD

Pour avoir un avant-goût de ce qui vous attend, vous pouvez consulter les **images** bitmap du répertoire **WAD_DM1**.

REOLWPIX

Images bitmap du niveau REOLWOLF.

SHRINE2 MAP01, Single player, cooperative ou deathmatch

Passez la porte de l'enfer. A travers divers téléporteurs, déplacez-vous dans un univers cauchemardesque où avoisinent des démons (parmi les plus horribles) et une nuée de gardiens déterminés.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SHRINE2.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

`DOOM2 -FILE SHRINE2.WAD`

SIN678 MAP06-08

Suite logique de SINCITY5, ce WAD n'est pas de tout repos. Soyez vigilant. La menace vient de partout et de nulle part. Le niveau 6 commence dans un ascenseur. Arrêtez-vous à chaque niveau pour trouver de nouvelles armes et progressez vers le sommet. Recherchez alors la clé bleue et tentez de sortir vivant de l'aventure. Bon courage...

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SIN678.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE SIN678.WAD -WARP 6
```

SINCITY5 deathmatch

M1P01-05, Single player, cooperative ou

Après vous être reposé (si l'on peut dire) dans le premier épisode de type médiéval, accrochez-vous pour résoudre les niveaux suivants. Prenez votre temps, inspectez chaque moindre recoin, et surtout ne vous découragez pas.

Aucun nouveau son, musique ou graphique dans ce WAD, mais de l'aventure en perspective.

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **SINCITY5.WAD** dans le répertoire de Doom-II, et lancez la commande suivante au prompt du MS-DOS :

```
DOOM2 -FILE SINCITY5.WAD
```

THE_ZONE MAP01, Single player, cooperative ou deathmatch

Contrairement à beaucoup d'autres WAD, THE_ZONE ne peut être résolu sans un minimum de réflexion. L'action n'est pas exclue. Vous pouvez la doser en choisissant le niveau du jeu ("I'm too young to die" à "Nightmare").

Pour utiliser ce WAD, copiez le fichier **THE_ZONE.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante :

```
DOOM2 -FILE THE_ZONE.WAD
```

TRKDOOM2 MAP01, Single player, cooperative ou deathmatch

Vous vous trouvez à bord de l'Enterprise qui a été envahi par des monstres appartenant à l'"Underworld Alliance". Votre mission consiste à reprendre les commandes du vaisseau et à détruire les monstres. De nouveaux sons, de nouveaux graphiques et une nouvelle démo. Laissez-vous guider dans le vaisseau à travers la démo, et visualisez ainsi les divers types de monstres et les astuces qui vous permettront d'arriver au but fixé.

Pour utiliser ce WAD, copiez les fichiers **TRKDOOM.WAD** et **TRKSND.S.WAD** dans le répertoire de Doom-II, puis lancez la commande suivante :

DOOM2 -FILE TRKDOOM.WAD TRKSND.S.WAD

WIMP1_10 MAP01-MAP10, Single player

Les dix premiers niveaux de Doom-II revus et corrigé pour les rendre encore plus morbides. Les blasés du Doom-II classique apprécieront.

Pour utiliser ce WAD, copiez **tous les fichiers** du répertoire, **sauf WIM.TXT** dans le répertoire de Doom-II, et lancez le batch WIMP1-10.BAT en tapant la commande suivante :

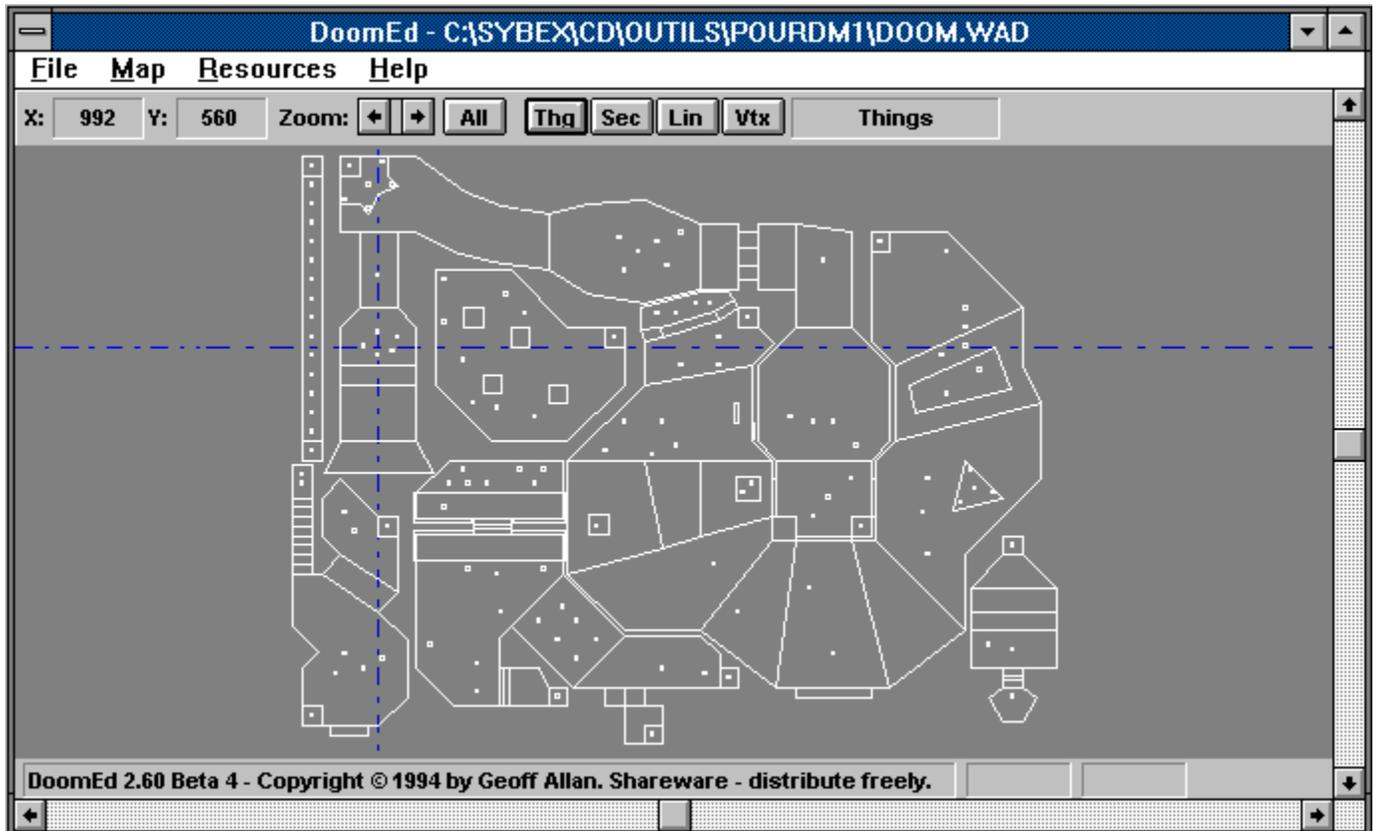
[WIMP1-10](#)

DE_260B4

DoomEd v2.60 beta 4

Ce programme Windows doit être installé dans un répertoire différent de celui de Doom, à l'aide du programme SETUP.EXE. Il bénéficie d'une aide en ligne complète activée avec la commande Contents dans le menu **Help** ou la touche de fonction **F1**.

Le programme DOOMED.EXE vous permet de créer simplement de nouveaux niveaux pour Doom 1 ou de modifier des niveaux existants (objets, murs, secteurs, sons, graphiques, etc..).



Son utilisation est très simple et intuitive. Elle est rendue évidente par des commandes de menus sans équivoque et des boutons de commande bien pensés. En quelques mots, DOOMED est un très bon utilitaire pour commencer à créer de nouveaux maps.

dmdump10

DoomDump 1.0

Ce programme permet de visualiser les informations contenues dans un fichier WAD. La syntaxe de la commande est la suivante :

`DOONDUMP Nom [brief, med, full, E1M1, sarge1, playpal, colormap, reject]`

où

| | |
|-----------------------|--|
| <code>brief</code> | liste le contenu du fichier WAD |
| <code>med</code> | indique l'offset des divers objets et leur longueur |
| <code>full</code> | visualise la totalité du WAD sous forme de texte |
| <code>E1M1</code> | visualise la totalité de la mission E1M1 |
| <code>sarge1</code> | visualise SARGE1 sous forme de texte |
| <code>playpal</code> | visualise les palettes sous forme de texte |
| <code>colormap</code> | visualise les cartes de couleurs sous forme de texte |
| <code>reject</code> | visualise la table des reject sous forme de texte |

Ces informations peuvent être redirigées vers un fichier texte en utilisant le ">" du MS-DOS. Par exemple :

```
DOONDUMP DOOM.WAD REJECT >RESULT.TXT
```

stocke le résultat de la commande dans le fichier texte RESULT.TXT

d9_2MAP01-07, Deathmatch

Un autre PWAD destiné à être joué exclusivement en mode Deathmatch. Sept niveaux pour vous entretuer...

d2secret

Si vous croyez tout connaître de Doom-II, lisez donc ce texte, il vous révélera sûrement plusieurs facettes inconnues de votre jeu préféré.

