

15 ans

Retour 15 ans en arrière sur un jeu qui nous a marqués. En le replaçant dans le contexte de son époque.



duke nukem 3d

15 ans

Par JIKA

Fut un temps, j'étais jeune, mince et séduisant... Si si, promis... Bon, je portais aussi une paire de culs de bouteille en guise de lunettes et je jouissais d'une forte tendance à l'éruption cutanée... Mais je m'en contrefoutais, les filles, c'étaient sur Canal + le samedi à minuit et la journée, mon PC était mon meilleur ami.

Ah, quelle douce période que l'adolescence ! C'est à peu près à cette époque que certaines choses importantes ont débarqué dans ma vie, dont les sharewares. Rappelez-vous de ce mode de distribution : un jeu sur disquette, en version d'essai. Bien avant le monde de l'Internet, les versions « *shareware* » constituaient l'un des premiers modes de transmission viral (d'où le « *share* » dans le nom). Facile à passer à ses potes, facile à distribuer dans les magazines (sur disquette ou sur CD plus tard), bref, à propagation quasi-instantanée).

Le concept des « *sharewares* » consistait à proposer la première partie du jeu gratuitement. Si vous aimiez, il fallait sortir les billets pour voir la suite, vendue généralement par correspondance. Et mine de rien, une tétra-chiée de grands titres ont pu être découverts de cette façon : Wolfenstein 3D, Doom, Commander Keen et, bien entendu Duke Nukem. Les Sharewares, bien que populaires dans les années 90, disparurent rapidement de l'écran radar avant les années 2000, vu que cela devenait de plus en plus difficile pour de petites équipes de développeurs autofinancées d'impressionner la galerie face aux offres des grands éditeurs. Le truc, finalement, qui se rapproche le plus de ce concept de nos jours, c'est le Xbox Live Marketplace, où n'importe qui (ou



presque) peut faire un jeu et en distribuer une démo gratuite en espérant le vendre.

C'est dans ce contexte que les premiers Duke Nukem sortirent, en tant que sharewares. De simples shoots en scrolling horizontal. Le Duke, à l'origine, dans les deux premiers épisodes de la série, était un petit bonhomme blond équipé d'un flingue laser, pas le gros beauf bodybuildé mieux connu aujourd'hui. A ses débuts, Duke Nukem était un gros fanboy de Mario / Contra : Duke Nukem 1 et 2, développés par Apogée software, reprenaient les vieilles recettes de la plateforme et du shoot, déjà égrenées par les mêmes développeurs dans Crystal Cave, Commander Keen ou Secret Agent. Ce petit studio dirigé par Georges Broussard commence donc à se faire connaître et décide, après le succès de Wolfenstein 3D et de Doom, de passer à l'étape suivante : le FPS, 3D oblige. Comme pour mieux marquer leur changement de dimension,

les développeurs se rebaptisent 3D Realms et affichent une putain d'ambition : créer un « *Doom-like* » doté d'un level design cohérent, qui explose la concurrence d'un point de vue technique, ludique et narratif.

« I go where I please, and I please where I go »

Le 29 janvier 1996, c'est une journée presque comme les autres. Une fois les cours terminés, je passe, comme à chaque fin de mois, chez mon libraire, histoire de dépenser mon argent de poche dans une saine lecture : Joystick, bien entendu. Ce mois-ci, dans le CD-Rom du magazine, un shareware innocent m'attend : Duke Nukem 3D. Mmhh, un Doom-like avec Duke Nukem... Mouais, pourquoi pas. Ils auraient peut-être mieux fait de rester sur de la plateforme. Allez... On tente quand même.

Et me voilà, une heure plus tard, à hurler devant mon écran : « Putain, mais ce jeu est génial ! Lorsqu'on tend un billet à une strip-teaseuse, elle nous montre ses boobs ! Et lorsque qu'on monte sur la scène d'un rade et qu'on s'approche du micro, Duke se met à chanter « *Born to be wild* » !! Et y'a des cochons qu'on explose à coup de lance-roquettes !!! ».

« Your face, your ass, what's the difference ? »

Duke Nukem 3D, c'est une claque de tous les instants, un truc tellement plus chiadé que ce qu'on avait l'habitude de voir que j'en ai presque pleuré à l'époque.

Pourquoi, comment, un tel brio ?

Le moteur lui-même est déjà costaud : avec son « Build Engine »,



3D Realms arrive à créer des décors d'une précision et d'une cohérence incroyable, surtout dans le premier épisode, sur Terre. Le club de strip-tease, le cinéma X, la salle de billard... tous sont modélisés avec soin et précision. En outre, ces environnements (et leurs éléments) sont extrêmement destructibles, du jamais vu à l'époque. Duke 3D est parvenu à donner une impression d'immensité et de réalisme, de nombreuses années avant Half Life. Duke Nukem 3D est également le premier FPS à proposer une vue à la souris. Oui, ça paraît évident aujourd'hui, mais pouvoir zieuter en haut et en bas d'un mouvement de la main était tout bonnement fascinant. Presque déstabilisant d'ailleurs, et il m'a fallu à l'époque quelques mois pour adopter définitivement le combo clavier-souris. On n'a pas fait mieux depuis (le premier qui me parle de Wiimote s'en prend une dans le fion).

Mais ce n'est pas qu'une histoire de technique.

Contrairement à un Doom ou à un Half Life, par exemple, ici le héros n'est pas une simple brute muette et transparente.



La couverture a un air de ressemblance... et Duke emprunte d'ailleurs la fameuse réplique «Hail to the King, Baby» à ce film...

Vous incarnez Duke Nukem, mais Duke s'exprime de lui-même, lance des répliques à des moments inattendus de l'action, bref, c'est un personnage qui a une présence indéniable.

Coupez le son, et le jeu n'est plus le même...

C'est l'un des coups de génie de 3D Realms : être passé d'un jeu 2D dans lequel le personnage est directement identifiable et tangible à l'écran, à un jeu 3D qui parvient à garder cette présence à la première personne grâce à des interventions vocales constantes. Une idée brillante.

Si Duke Nukem a autant marqué les esprits, c'est aussi grâce à un humour à base de vannes grasses et de cinématiques sévèrement burnées. Impossible d'oublier ce moment où notre héros décapite un boss, baisse son froc et lui chie dans le cou...

Le plus étonnant, au final, c'est que Duke Nukem 3D n'est l'œuvre que d'une poignée de personnes, 7 au total.



« Rest in pieces... »

Richard Gray, plus connu sous le nom de « Levelord », est le mec qui se cache derrière l'excellent level design des niveaux de Duke 3D. Et on sent que le bonhomme, dans la vie de tous les jours, est un « Duke » en puissance – les photos parlent d'elles-mêmes.

Quand on l'interroge sur la qualité de ses réalisations, il explique qu'il suit simplement trois principes dans son travail : le « Fun Factor », l'interaction joueur-environnement, et l'authenticité du contexte.

D'abord, le « Fun Factor ». De nombreux développeurs se perdent dans l'amélioration de la technique comme un aboutissement en soi. « Cependant, cela semble paradoxal qu'un grand nombre de jeux ne soient pas « fun ». Ils sont superbes, mais ne valent pas le coup d'être joués. ». Pour arriver à isoler ce « Fun Factor », Levelord précise qu'il n'y a pas de méthode à appliquer, mais « si toi, en tant que développeur, tu penses que c'est fun, alors les joueurs seront probablement du même avis. Le « Fun Factor » n'est pas temporaire ou éphémère, non plus. Il doit survivre à de multiples essais et toujours rester amusant à la fin. C'est la seule manière de garantir que le jeu est fun : le tester encore et toujours. »

Au sujet de l'interaction joueur-environnement, Levelord admet volontiers que les FPS ont bien évolué depuis leurs débuts. Il ne s'agit désormais plus de trouver une clef, de shooter en rafale, et d'avancer. A présent, « le joueur doit être capable de tout détruire ! En tant que level designer, je passe toujours beaucoup de temps à rendre les choses destruc-

tibles, mais ça vaut toujours le coup. C'est du fun en barres ! ». Ce n'est pas uniquement la destruction qui contribue à l'intérêt, continue-t-il. « Un bon niveau doit être une série de challenges et de récompenses. Ne pas balancer n'importe comment des bonus et des ennemis dans un niveau... les joueurs doivent avoir l'impression qu'ils sont constamment dans une épreuve faite de lutttes et de récompenses. Faites en sorte que le joueur se démène pour les bonus. Faites tout ce qui est possible pour que le joueur s'exclame « Ah ouais ! ». Créez autant de passages secrets que possible, car la découverte des secrets rend les énigmes plus fun encore. »



Enfin, ne pas oublier de mettre l'accent sur l'authenticité. C'est elle qui permet au joueur de s'immerger dans le monde : « Plus le joueur va se sentir familier avec les éléments de votre niveau, plus forte sera l'impression d' « être là ». Des situations réalistes font souvent de bons niveaux puisqu'il est plus facile de capturer l'essence de la réalité. Plus le joueur se sentira proche de votre niveau, plus il sera profondément



impliqué dans ce dernier. La continuité sera alors un facteur important pour juger de l'immersion. Trop souvent, je vois des niveaux qui ne sont que des patchworks issus de thèmes différents. Vos niveaux doivent donner l'impression d'être fluides de bout en bout. »

L'expérience solo de Duke Nukem n'est donc pas le fruit d'un heureux hasard, mais d'une inlassable quête de qualité de la part de l'équipe de 3D Realms.

**« It's time to kick ass and chew bubble gum.
And I'm all out of gum... »**

Si le jeu solo à lui tout seul aurait suffi à rendre Dukem 3D culte, c'était sans compter sur le délire des parties à plusieurs. Je ne peux m'empêcher de verser une petite larme en repensant aux nuits passées avec quelques potes à se mettre sur la tronche à coup de RPG, Shrinker et double lance-fusées. Duke Nukem 3D est incontestablement LE jeu qui a démocratisé le deathmatch sur PC. Il suffit de voir les dizaines de maps customs créées par les fans pour se rendre compte de l'engouement général. C'est aussi à cette époque que débarque un ancêtre, purement français : le Netstadium. Avec votre joli modem 33k (ou 56k si vous étiez un gros bourgeois), vous vous connectiez à une interface repoussante vaguement semblable au minitel. Ça ramait, c'était moche, c'était le début de l'Internet public. Mais pourquoi tant de torture ? Tout simplement parce le Netstadium permettait à n'importe qui de trouver un adversaire sur un jeu précis, n'importe quand. Et, en 1996, pour le jeu en ligne, c'était du jamais vu. Vous pouviez jouer à Warcraft II, Blood et, bien sûr,



Duke Nukem est très facilement reconnaissable. Lunettes noires, baraqué, cigare à la bouche. Mais c'est aussi sa voix qui fait toute la différence. En l'occurrence celle de Jon St John, animateur radio dans les années 70, puis voix off à la TV. Il était le plus à même à prêter son organe, avec sa voix rauque et virile, qui colle parfaitement au héros. Au passage, si vous êtes vraiment un gros fan, Jon vous propose de faire votre messagerie téléphonique avec la voix de Duke pour 50 dollars. Non, il ne m'a pas filé de thunes pour que je dise ça.

Quake, ses environnements complexes et ses monstres en polygones (2 screens du haut), face à Duke Nukem aux niveaux plats et aux monstres en sprites, pixellisant une fois à proximité.



Duke Nukem 3D. Bref, avec Kali et autres GOA, le Netstadium a été un acteur majeur du jeu en ligne français à la fin des années 90. Le service a bien entendu disparu depuis, et a été remplacé par l'artillerie lourde qu'est Steam et tout un tas de serveurs dédiés.

Mais refermons la parenthèse, car si Duke 3D déchaîne les foules, il ne fut bientôt plus le seul à en être capable.

« I'm going to get medieval on your asses »

En effet, la concurrence ne tarde pas. Même si Duke Nukem a un avantage déterminant juste à sa sortie, quelques mois plus tard, en juin 1996, ID Software (l'autre studio spécialiste du FPS, à l'origine de Wolfenstein 3D et de Doom) jette un pavé dans la mare. Un pavé plein de vrais polygones, Quake. Techniquement, une différence fondamentale l'éloigne de Duke 3D et de ses prédécesseurs : la 3D totale. En effet, aussi beau soit-il, le jeu de 3D Realms utilise encore des modèles de personnages à base de sprites, ce qui entraîne une animation image par image qui comporte moins d'étapes que les mouvements des ennemis de Quake. En effet, dans Quake, tout comme dans l'ancêtre Alone in the Dark, le PC calcule les étapes nécessaires entre chaque position pour donner l'impression d'un mouvement fluide. Mais il ne s'agit pas de la seule différence.

Duke Nukem et son moteur, « Build » n'est capable que d'une illusion de 3D. Effectivement, tout est représenté avec de la perspective, mais tout est finalement très plat : les plateformes en hauteur sont lisses, les bâtiments toujours à



angle-droits par rapport au sol. L'artifice montre vraiment ses limites quand on essaye de regarder en haut, avec la souris : la perspective est alors complètement déformée, et ce n'est pas par hasard si Duke Nukem « limite » l'angle d'observation en vertical. Tout comme dans le premier Doom, c'est ce qu'on appellera de la « 2.5 D ».

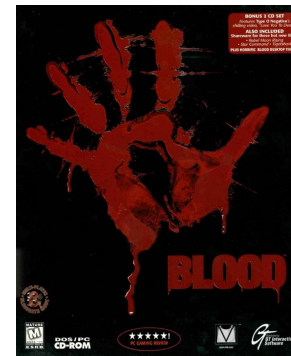
Mais Quake, lui, est le premier FPS en full 3D. Les environnements peuvent avoir des diagonales, des plateformes non plates, des aspérités, etc... c'est une petite révolution en soi. Avec son univers gothique et sa musique composée par Trent Reznor, Quake se démarque aussi par une ambiance à l'opposé de Duke. Sans être déplaisant, il est différent : trop sérieux, trop classique, trop terne... Quake a beau bénéficier d'un moteur graphique hallucinant pour l'époque, son côté froid et impersonnel a divisé. Mais le marché PC d'alors est encore largement dominé par les avancées technologiques, et toute innovation software importante se remarque et se vend. Le succès commercial a donc été assez énorme et a définitivement consacré ID Software en tant que « grand » développeur.

Deux écoles se sont donc affrontées : la technologie pure au détriment du délire visuel et, d'un autre côté, un univers plus fouillé et original en dépit d'un moteur graphique vieillissant.

L'héritage du Build Engine

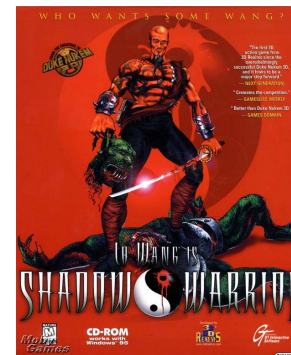
Après le succès de Quake, 3D Realms avait tout intérêt à exploiter rapidement le Build Engine avant qu'il ne devienne obsolète. Peut-être moins beau et efficace que le moteur

Malgré un moteur vieillissant, le Build Engine a rendu de bons et loyaux services à Blood et Shadow Warrior, entre autres. Le moteur est aisément reconnaissable sur les screens, il ne s'agit vraiment que d'un simple rhabillage, en version gore-horreur pour Blood, et plus gore-fun pour Shadow Warrior, le Ninja moustachu.



de ID software, il avait l'avantage d'être plus facilement modulable et bien moins gourmand en ressources.

Plusieurs autres FPS issus du Build Engine ont ainsi vu le jour peu après Duke 3D. Mon petit choucou tout d'abord : Blood, de l'excellent développeur Monolith, sorti en juin 1997. FPS horrifique à l'ambiance hyper glauque, Blood utilise le Build Engine de fort belle manière. Les corps explosent, les ennemis hurlent et le gore est partout.



Certaines scènes à la limite de l'insoutenable viennent encore perturber mes souvenirs (démembrements en tous genres, tortures de femmes nues pendues par les bras, monstruosité Lovecraftiennes émergeant d'un trou béant, etc.). Son atmosphère gothique sied à merveille à la technologie de 3D Realms et, une fois de plus, le multi-joueurs est absolument génial. D'autant plus que le jeu est vendu directement avec quelques niveaux exclusivement dédiés aux affrontements à plusieurs. Mais le mieux (ou le pire, c'est selon), sont les phrases déclamées par une voix d'outre-tombe lorsque l'on frag, à base de « *Sodomised !!!* » ou « *Scrotum Separation !!!* ».

Blood reste donc un des meilleurs FPS des années 90. Dommage que sa suite fut aussi ratée.

Un autre titre utilisant le Build Engine débarque aussi en 1997, en mai, développé par 3D Realms : Shadow Warrior. Prenez Duke Nukem, filez-lui un sabre, faites-lui porter une moustache effilée et vous obtenez le héros de ce FPS à l'ambiance ninja-cyberpunk. Des armes énormissimes, de l'humour gras et du

gore grand-guignolesque : la recette reste presque la même mais le résultat un cran en-dessous.

Au total, une douzaine de titres utilisant le moteur de 3D Realms sont sortis, la plupart entre 1996 et 1998, dont également le très barré Redneck Rampage.

Mine de rien, le Build Engine est resté compétitif quelques années, avant que le « tout 3D » initié par Quake ressemble enfin à quelque chose et prenne réellement le dessus, suite à la sortie de Quake 2 en décembre 1997 et Quake 3 en décembre 1999, qui finit d'achever temporairement toute concurrence avec un moteur largement en avance.

« **So many babes, so little time...** »

Allez, les conneries nostalgiques, ça va cinq minutes, mais il est temps de revenir à la réalité.

La triste réalité ?

Celle où le jeu vidéo est de plus en plus lissé, standardisé. Les FPS des années 2000 se suivent et se ressemblent souvent, même si un fossé technique est franchi à presque chaque itération. C'est un genre qui perd de plus en plus ses couilles. Où sont les babes en bikini ? Où sont les « *ass kickers* » ? Que sont devenues les répliques grasses et les blagues douteuses ? À force de miser sur l'immersion et le réalisme, la plupart des FPS récents oublient tout simplement le « *Fun Factor* » cher à Levelord, que l'on retrouvait dans Duke Nukem 3D et ses émules. Le FPS, genre majeur depuis quelques années, s'est en effet énormément aseptisé depuis sa démocratisation et son passage progressif sur consoles.

La violence de Duke Nukem causait quelques controverses à l'époque (dans plusieurs pays le jeu a été modifié pour ne pas être interdit purement et simplement), mais depuis, on a vu bien pire, et il sera de toute manière difficile de faire un jeu « choquant » de ce point de vue.

Duke Nukem était surtout un héros de son temps, dans la pure lignée des Rambo / Schwarzy avec l'attitude Bad-ass en plus. Même si c'est toujours théoriquement possible de nos jours, avoir un héros très macho qui va aux putes, chie sur ses ennemis et insulte à tout-va n'est plus trop dans la mentalité des années 2000, où le politiquement correct et l'anti-discrimination sont devenues les mamelles d'une société fondée sur l'ultra neutralité, dans laquelle il faut aplatir tout ce qui dépasse... quelle belle époque !

Et, pour rentabiliser un jeu à gros budget comme Duke Nukem de nos jours, il faudrait de toute façon arriver à en vendre des millions, et qui dit million dit grand public, donc forcément nivellement par le bas. Quand Duke Nukem 3D sortait, la plupart des joueurs de FPS faisaient partie d'une « niche » (certains diront même d'une élite !) très spécifique et assidue.

En 2010, le FPS est un genre de consoles, c'est dire comme la situation a dégénéré... pardon, on dit « évolué... » ?

George Broussard, dès 2001, anticipait déjà bien le phénomène : « *Les éditeurs prendront de moins en moins de risques à mesure que les coûts augmenteront, et nous allons voir de plus en plus de suites et de moins en moins de nouveaux jeux qui essaient de découvrir d'autres styles de gameplay. Avec un coût de développement de jeux en constante augmentation, de moins en moins de studios pourront se permettre de faire les jeux qu'ils veulent, et ils seront à la merci des éditeurs qui leur demanderont de faire des jeux dans des genres faciles et éprouvés.* »



Mais les éditeurs sont de toute façon pris entre deux feux : le risque de ne pas innover assez et de disparaître faute de ventes, et celui de trop dépenser pour tenter d'innover sans garantie de retours. Alors, les éditeurs dépensent progressivement un peu plus pour améliorer les jeux de manière cosmétique, ou feature par feature, pour être un chouia meilleurs que les jeux précédents. Juste assez pour que ça se vende.

« **Babes, bullets, bombs. Damn, I love that job !** »

Un dernier espoir se profile cependant pour les aficionados des FPS à la Duke Nukem : c'est courant 2011 que Duke Nukem Forever devrait, enfin, sortir. Annoncé en 1998, DNF est resté pendant plus d'une décennie la plus grande arlésienne du jeu vidéo. Refait à zéro plusieurs fois, repoussé puis finalement annulé suite à la récente fermeture de 3D Realms, Duke est finalement sauvé par Gearbox, qui reprend là où Broussard et ses employés s'étaient arrêtés. Contrairement à ce que l'on croit, Duke Nukem Forever n'était pourtant pas encore près de sortir en 2010, au moment du rachat par Gearbox.

Pitchford de Gearbox disait à ce sujet : « *Il y avait beaucoup de choses abouties, mais il n'y avait pas encore vraiment de jeu. Ce qu'on a trouvé, c'est un paquet de chouettes technologies, un tas de bonnes fonctionnalités et de systèmes secondaires, une flopée de jolis mécanismes de jeux. Bref, plein de trucs, mais rien n'était vraiment assemblé sous forme de jeu.* »

Après la reprise, Allan Blum, l'un des 7 anciens mercenaires

du Duke 3D original, désormais employé par Gearbox, se concentre apparemment sur la finition du titre pour une sortie le 3 mai 2011. À quoi peut-on s'attendre ? D'après les premières impressions de la presse, le jeu conserve l'ambiance et l'humour du Duke qu'on aime, mais pêche par un aspect purement FPS assez moyen. Peu d'ennemis à l'écran, un arsenal limité... le grand come-back n'est peut-être pas pour cette fois ?

« Last stop : total destruction. »

Always bet on Duke ? Plus qu'un nouveau FPS, la philosophie en marche derrière Duke Nukem 3D consistait à innover alors que le marché comptait relativement peu de shooters de qualité. Malgré les fans qui attendent avec impatience le retour du héros au cigare, 2011 n'a pas vraiment besoin d'un shooter de plus, d'un Duke Nukem « remis au goût du jour ».

George Broussard lui-même, en 2001, indiquait la marche à suivre :

« Je pense que les éditeurs devraient essayer davantage de mélanger les genres de nouvelles manières, et de créer des jeux qui établissent de nouvelles frontières, en évitant la concurrence acharnée dans des genres déjà bien installés, pour forger peut-être un standard dans un nouveau genre. »

Tout est dit.

