

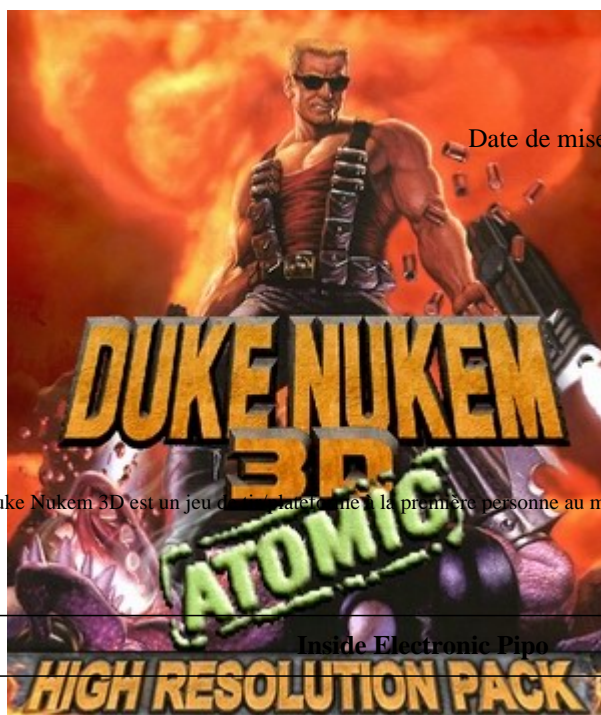


Extrait du Inside Electronic Pipo

<http://www.insideelectronicpipo.com/espace-culturel/jeux-video/les-jeux-retros/article/duke-nukem-3d>

Duke Nukem 3D

- Espace culturel - Jeux vidéo - Les jeux rétros -



Date de mise en ligne : jeudi 25 août 2011

Description :

Jeu proprement mythique, Duke Nukem 3D est un jeu d'action dans lequel la première personne au moins aussi bien que Doom.

Si vous êtes amateur de jeu vidéo, vous avez peut-être entendu parler de la sortie de Duke Nukem Forever, la suite tant attendue de la série Duke Nukem, développée — entre autres — par 3D Realms. Ne vous méprenez pas : ce jeu médiocre n'a rien à voir avec le mythique Duke Nukem 3D, que nous vous proposons de découvrir dans cet article.

C'est en Janvier 1996, 3 ans après la sortie de Doom, que 3D Realms sort **Duke Nukem 3D**, un jeu de tir à la première personne (FPS) et de plateforme. Pour l'époque, les graphismes sont de bonne qualité et le modèle 3D au point, la bande son riche. Mais comme tout bon jeu, le véritable atout de Duke Nukem 3D est son **gameplay**.



Amateurs de Call of Duty : Modern Warfare, vous avez l'habitude de jauges de vie automatiquement rechargeables. Dans Duke Nukem 3D, la jauge de vie est limitée et ne se recharge pas toute seule. Vous avez donc entre 0 et 100 points de vie, et pouvez trouver une multitude d'objets de soins (trousses de premiers secours, fontaines, etc.). Ensuite, vous avez aussi l'habitude de ne porter qu'une ou deux armes et d'en changer régulièrement ; rien de tout cela dans Duke Nukem 3D. Duke trouve ses armes au fur et à mesure, pour un total de 10 armes sophistiquées et adaptées à différentes situations et monstres. Aussi, au lieu de passer simplement de son fusil sniper à son pistolet, Duke doit-il jongler en permanence entre son pistolet, son fusil à pompe, sa mitrailleuse, son lance-roquette, ses mines laser, ou encore son rayon rétrécissant pour venir à bout des vagues d'aliens qui lui font face. Duke doit annihiler ceux-ci dans chaque niveau, doté de sa propre carte et de sa propre progression non linéaire : les espaces sont ouverts, parsemés de plateformes et de zones secrètes, truffées d'objets à trouver.

Le résultat ? **Un jeu difficile, bourrin et assez tactique**. Duke se balade, trucidé des porcoflics avec sa mitrailleuse avant d'exploser un octacerveau à coup de lance-roquette, avançant dans le niveau jusqu'au bouton de fin.



A gauche : Un porcofluc et son fusil à pompe. *A droite* : Un octacerveau mécontent.

Tout va très vite : Duke court comme un dératé, sans devoir reprendre sa respiration, et tire sur tout ce qui bouge. Ce n'est pas une boucherie pour autant : les ennemis sont costauds mais pas trop, et requièrent un peu d'habileté pour éviter de perdre trop de vie ; foncer dans le tas vous coûtera toujours la vie, sauf en mode Très Facile. D'ailleurs, Duke Nukem 3D présente **quatre niveaux de difficulté**, avec un dernier niveau extrêmement difficile : les monstres réapparaissent en permanence, et Duke doit faire une course contre la montre et économiser ses munitions. au maximum. Pour les joueurs les plus aguerris, ce mode de jeu est un véritable défi.

N'oublions pas le « scénario » et l'humour qui font tout le charme de Duke Nukem 3D. Le scénario est assez simple : des aliens se sont ramenés et ont envahi la terre... pour « nous piquer nos meufs ». Duke, en bon tas de muscles un peu macho sur les bords, va les sauver des griffes et des tentacules des aliens, qui semblent prendre un certain plaisir à envahir les strip clubs terrestres. Voilà pour le scénario, d'une profondeur tout à fait appropriée. Vous pourrez également entendre les one-liners de Duke maintenant célèbres, tels que « I've got balls of steel », « Eat shit and die » ou encore « It's time to kick ass and chew bubble gum... and I'm all outta' gum. »

En bref, Duke Nukem 3D est un jeu qui date, mais qui vaut franchement le coup. Si vous aimez les jeux du style Doom, Quake ou tout FPS un peu rétro, vous devez absolument essayer Duke Nukem 3D.