

# Duke Nukem 3D — Lurkmore



**A long time ago, in a galaxy far, far away...**

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

**Duke Nukem**<sup>[1]</sup> (aka Дюк Нюк, Ядерный Дюк, Дюк Тридюк, Бздюк Хрюкем и Герцог Ёбаш или просто Дюк) — **высокий голубоглазый блондин**, персонаж одноимённой аркады, созданной компанией Apogee Software (ныне 3D Realms, да и в процессе разработки уже тогда переименовались) в 1991 году. Обладает приличной **мышечной массой**, **своеобразным чувством юмора** и прочей харизмой. Попутно является суперагентом ЦРУ и «главной силой» EDF, ибо всех остальных перестреляли пришельцы.

## Сюжет

Как это и принято благодаря папаше **Кармаку**, сюжета в игре не намного больше, чем в **фильме про сантехника и домохозяйку**, тем не менее, мотивация к уничтожению противника в произведении есть: Дюк призван победить злобного **доктора Протона** с его армией **техномонстров-алиенов**, мечтавшего **захватить Землю**. Развивая в сторону тему плоской аркады, компания 3D Realms в 1996 году осилила создание культового экшена Duke Nukem 3D.

Игра была полна специфическим юмором чуть менее, чем вся.

Уничтожение монстров происходит в городе Лос-Анджелесе, который известен своим изобилием **эмигрантов** из Мексики, Азии, а также **неграми**, и является одним из городов США с самым высоким уровнем преступности. Поэтому белокурый парень, который очищает LA от плохих пришельцев и говорит вещи вроде «Your face, your ass... What's the difference?!», вызывает невольную улыбку. Особенно у белых жителей LA, которые боятся выходить на улицу без оружия после 9 вечера.

## Технология

Первоначально 3D Realms (бывшая Apogee Software) выступала на рынке в двух ипостасях. Они самостоятельно разрабатывали игры и распространяли чужие, играя для их разработчиков в те **шароварные** времена роль протоиздателя. Распространение сводилось к приёму чеков по почте и отгрузке дискет по почте же, плюс немного техподдержки купившим по телефону, рекламы в газетах/на BBS и т. п. Именно Apogee выступала распространителем для id Software, предпочитавших на тот момент сосредоточиться на творчестве. Несмотря на то, что ей досталась курочка, несущая золотые яички — Commander Keen и **Wolfenstein 3D** — Apogee к своим бизнес-обязанностям относилась довольно-таки халтурно, проёбывая часть заказов. В какой-то момент **Кармак** лично позвонил по телефону на линию покупательской поддержки Apogee, чтобы взглянуть на ситуацию глазами простого юзера, и не смог дозвониться. В результате, **Doom** ребята из id Software решили распространять своими силами.

Для Apogee это стало весьма хреновой новостью: за распространение они брали неплохие %% и потеря эксклюзивных прав на издание одной из первых нетленок для PC больно ударила их по карману. Хуже того, с имеющимися тайтлами на руках они стремительно теряли технологическое преимущество. За помощью сладкая парочка совладельцев Скотт Миллер и Джордж Бруссард обратилась не к кому-нибудь, а к **необыкновенному американскому школьнику** старших классов по имени **Кен Сильверман**. На самом деле, Кен только что закончил школу и готовился поступать в колледж, но не знал, чем занять себя, пока продолжается лето и согласился на временный контракт по доработке своих ранних рендерных наработок до полноценного игрового engine'a с редактором уровней. Короче, с известными оговорками, можно сказать, что движок Build, на котором вышли главные шутерные хиты 1996—1998 годов, написал в одиночку **школьник** на каникулах. Если бы все школьники так проводили лето, вместо того, чтобы срать в комментариях, мы бы жили в совершенно другом мире.

Вот так и вышло, что 3D Realms создала свой Doom с **блэкджеком и шлюхами**, причем с настоящими (за определённую мзду некоторые из них даже показывали **сиськи**). Duke Nukem 3D представляет собой, как было принято писать в игрожуре в те годы, «2,5D-игру» (например, обзор мышью сопряжён с характерным **искажением реальности** при уводе курсора с **линии горизонта**), однако сильно продвинутую



Damn, I'm looking good



Юный гений собственной персоной. Когда-то его называли основным конкурентом Кармака

по отношению к тому же Doom'у:

- в игре поддерживаются наклонные поверхности, сильно оживляющие дизайн уровней: с их помощью сделано множество объектов — от горной тропинки до подводной лодки;
- через препятствия можно прыгать;
- появились «помещения над помещениями» (*room-over-room*). Правда, появились они уже после выхода DN3D в другой игре — **Blood** (на доработанной версии движка), где под потолком встречались верёвочные лестницы поперёк уровня. В Duke'е же представлены лишь её **зайчатки**, сделанные при помощи **спрайтов** и такой-то матери. (Никогда не бывало, что слышно, как по вам стреляют, а никого рядом нет? Это ваши враги «этажом» выше/ниже «замечают» вас, так как вы находитесь, технически говоря, в одном пространстве, разделённые перегородкой-спрайтом!)
- изменяемая архитектура уровня позволяет разрушать стены (в пределах, заданных дизайнером уровня);
- присутствуют камеры наблюдения, к которым можно подключаться через компьютерные терминалы;
- рычаги и кнопки располагаются не только на стенах. И их можно активировать выстрелом из оружия или пинком ноги;
- по уровням разбросаны «поезда» — платформы, которые могут ездить либо по кругу, либо **туда-сюда**;
- и даже имеется такая упячная штука, как **портально-секторная технология**, позволяющая совмещать разные помещения в одном *геометрическом* пространстве, что в нынешних BSP-движках игр от первой кваки до последнего фаркрая сделать затруднительно.



Многоярусность. Не тры

Ещё одним невиданным доселе новшеством Duke 3D стало появление интерактивных элементов: следы от пуль, разрушаемые объекты, **отзывчивые девушки**, транспорт, зеркала, всевозможные микрофоны, телевизоры и кинозалы, унитазы, в которые можно было поссать, смыть, затем сломать и попить из получившегося фонтана. Воду, **кровь и ошметки** можно было ногами разнести по всему уровню. Ещё можно было поиграть на бильярде.

Кстати, вся эта радость была **абсолютно неиграбельна** на популярных тогда **нищевродских** 486SX 40Mhz, а на 386-х не запускалась вовсе. Можно было неплохо играть на 486DX 50MHz (могло и подтормаживать при хороших взрывах). Для борьбы с эффектом слайд-шоу на слабых машинах использовался хак, встроенный в движок, и ныне напрочь забытый: при нажатии кнопки «минус» область вывода картинки уменьшалась вплоть до размера почтовой марки, на которой было ничего не разобрать, зато всё летало. Настоящая играбельность — без тормозов и в разрешении **от 640×480** — начиналась на «Пентиумах» 166MHz с 16 Mb памяти. Если машина позволяла, то можно было в конфигах прописать хоть 1600×1200, что и делалось через пару лет. Хотя тогда уже был **Unreal**.

## Duke vs Quake

Набигающая школотка упорно засирает статью, нагло утверждая, что:

**Дюк — это клон «Дума»**

Утверждать подобное некорректно. Эдак все 3D-экшены можно в клон «Дума Ховертанка». А все стратегии в клоны **Dane Stonkers** или **Empire**.

Клон — это игра, копирующая игровой процесс другой игры или основанная на её движке (больше применимо к стратегиям).

Дюк основан на совершенно других технологиях, имеет отличную от «Дума» атмосферу и стиль игры. Он не может быть клоном только потому, что «и там и тут спрайты», ибо спрайт — не отличительная черта «Дума». Они появились задолго до него и продержались ещё долго. Также Дюк не может быть клоном Дума потому, что «и там и тут бегают и стреляют». Бегают и стреляют везде.

У некоторых слоупоков есть чисто лингвистическая причина так выражаться: после колоссального успеха Doom все игры, которые мы сейчас зовем **FPS** или **«шутер от первого лица»** ©, начали называть «клоном дума», в частности из-за Heretic и Hexen, которые были основаны на движке «Дума». Также «Вольф» можно называть стрелятельным трехмерным лабиринтом. Но с течением времени название «клон Дума» устарело и заменено более точным термином «first-person shooter», а «клонами» всё-таки стали называть именно клоны.

Да, движок Дюка под названием BUILD от Кена Сильвермэна внешне похож на думовский (чисто внешне. Выше упоминалось, что Кармак прочит на BSP, а Кен — на порталы). Особые отличия:

1. Лучшая работа с «декорациями» — в «Думе», кроме свечей<sup>[пруфлинк?]</sup>



А ваш «Дум» такое умеет? Ну и кто тут клон?

и бочек, не разгуляешься, в Дюке можно вставить любой спрайт/ текстуру из игрового архива, его поведение уже будет зависеть от CON-скриптов.



Метро

2. Технически основной элемент действия (телепорт, «половая кнопка» и т. п.) — сектор, то есть многогранник. В «Думе» же это линии. Например, в первом «Думе» есть баг в конце последнего уровня первого эпизода — большой телепорт разового применения. Проходишь в него и получаешь адский баттхерт. На 5% хелса происходит выход из эпизода. Однако же в мультиплеере или с IDSPISPOPD можно вернуться к телепорту и попытаться войти в него еще раз. Еслиходишь со стороны, где уже заходил кто-то, — херушки. Но вот с другой стороны...
3. Наклонные полы — в «Думе» не было и в помине, все плоско как грудь [лоли](#), однако поздние порты типа EDGE и zDoom умеют и это.
4. Звуковые, цветовые, световые эффекты, прозрачность, плоские «настенные» спрайты.
5. Была возможность подойти к экрану видеонаблюдения и полюбоваться на себя любимого (а равно проверить наличие монстров, срабатывание свитчей, открытие ворот и т. п.) со стороны. Правда, в один год с «Дюком» вышла игрушка Eradicator, в которой также можно было смотреть в двух направлениях одновременно. К слову, смотреть через видеокamеры и в двух направлениях можно было и в [System Shock'e](#), вышедшем двумя годами ранее.
6. Сектор-над-сектором — вот оно, «настоящее» 3D! Правда, реализовано уже в движке поздней версии и было использовано в других играх типа Shadow Warrior или Blood. Несмотря на то, что карта игры представляет собой «одноэтажный» чертеж с информацией о тэтах уровней, спрайтов, высот и наклонах, разработчики сделали возможным вид одного сектора из другого. То есть пол в одном секторе делается прозрачным, в другом делается прозрачным потолок, делается особая BUILD'овская магия и вуаля — мы видим содержание второго сектора из первого в режиме реального времени! Так можно было делать прозрачной воду, висящие платформы и т. п. Ограничения сего — только один сектор можно поставить видимым. Не получится сделать колодец (имеется ввиду, что одновременно можно видеть только 2 сектора — свой и чужой, но не третий), также могут возникнуть графические баги со всякими «летающими кубами».
7. Зеркала.
8. Алинг полов и потолков. В «Думе» текстура пола/потолка всегда была расположена под определенным углом и в определенной позиции — так криво поставленный сектор с лампой посередине будет иметь лампу по краям (врап текстуры); чтобы это поправить, надо сдвинуть сектор. Хотя это было исправлено в более современных портах типа EDGE. В Дюке же текстуру пола/потолка можно передвинуть, повернуть (вернее сделать ее относительной к диагональной линии), повернуть на 90° и уменьшить в 2 раза.
9. Движущиеся сектора — поезда, платформы, [стартрек-двери](#) (так написано в мануале — «star-trek doors»), открывающиеся горизонтально.
10. Скриптинг, тонны его: транспортёры, вода, кнопки и проч. и проч. К слову сказать, ВСЁ, что в игре движется или «работает», реализовано через CON-скрипты, некоторые вещи, правда, хард-кодед.

Это для тех, кто любит углубляться в технологию, а для остальных:

1. В России Дюк всегда шел отдельно от «Дума», его не называли клоном «Дума».
2. В отличие от ID, 3D Realms вторая<sup>[2]</sup> додумалась ставить оружие справа, а не по центру.
3. Дюк имеет совершенно отличный от дума геймдизайн и атмосферу. В Дюке **мы не видим лицо главгероя в статусбаре**, оно [нахрен кому сдалось](#)<sup>[3]</sup>.
4. Дюк — харизматичный персонаж и любит отмачивать комментарии.
5. В Дюке больше способов уничтожить противника, нежели в «Думе».
6. В Дюке больше типов атак.
7. КАЖДЫЙ противник в Дюке имеет минимум по одной способности, а некоторые по две или три (телепорты, джетпеки, управление техникой, уклонения, враги даже могли притвориться мертвыми и потом выстрелить вам в спину), что делает геймплей на много разнообразнее даже некоторых современных шутеров.
8. Ваш Кибердемон разжирел и сел на антиграв-платформу. Пулемет сильнее ракеты, особенно вкуче с гранатами.

**Дюк НЕ сосал у первой «Кваки»**

«Правда, Дум вышел за два с гаком года до Дюка, но всем похуй. Тем более, что расово трехмерный Quake, которому Дюк эпически просасывает, появился в этом же году, только шестью месяцами позже»

Человек, писавший эти строки, не жил в [те времена](#). Ибо в противном случае он бы знал, что Дюк весьма достойно конкурировал даже со второй «Квакой».

Современный исследователь, конечно же, может сделать вывод, что спрайтовый Дюк отсосал, когда появился полигональный «Квак»<sup>[4]</sup>. Но трёхмерность моделей врагов (вау, оно такое *разностороннее!*) легко компенсировалась уёбищностью оных. Сравните хотя бы хтоническую свинью из Дюка, инопланетную медузу или ещё какую уродину с любой моделью из «Квейка». Работы Пикассо эпохи кубизма — что, впрочем, и ожидаемо, ибо на 200 полигонах, противному размазыванию объектов<sup>[5]</sup> при удалении и от силы 256 цветах против 128×128 спрайтов и 65 000 цветов далеко не уедешь. «Квейк» хорош, никто не спорит. Но «Квейк» — это *совершенно другая игра!*



Боярский язык

В Дюка рубились и во времена первого «Квейка» и во времена второго. А некоторые играют до сих пор. Ибо увлекательность игры зависит не от того, когда она появилась и какие технологии использовала, а от мастерства создателей. А те, «кто понимал в прорывах и гонял Quake Test Deathmatch», ничего не понимают в играх и дрочат исключительно на количество полигонов, детализацию текстур, версию шейдеров и требования к железу.

В общем, если подходить не со стороны технодрочерства, то «Квейк» — суровая игра: дюжина разновидностей одинаково серо-кубичных монстров, оружия ещё меньше, замки, подземелья, катакомбы — и мрачная атмосфера, за что и любим.

Дюк Ньюкем же — развеселые пострелушки: пришельцы, мутанты, снова пришельцы, летающие хренотени, столь же весёленькое оружие помимо традиционных пистолета, [дробовика](#), пулемета, ракетомёта — увеличиваем противников пока не лопнут, уменьшаем до размера таракана и топчем, замораживаем до состояния сосульки, добиваем могучей ногой™<sup>[6]</sup>, ну и приличный ассортимент взрывчатки... А рубимся где? Да везде! Кинотеатры, суши-бары, отели, банки, тюрьмы, секретные военные заводы, голливудские закулисья, ущелья, всевозможные орбитальные станции, стадионы, магазины и прочее и прочее; в комплекте шел даже редактор карт, который позволял добавить в вашего Дюка вашу квартиру и в комнату тещи поставить Fat Commander'a, чтобы символизировало. Алсо, в «Дюке» были телки, которые весело танцевали под музыку и трясли сизыге. В Дюке также была интерактивность. Где вы это видели в Quake?

## Трёхмерность

Положа руку на сердце и беспристрастно подойдя к извечному холивару 2D vs. 3D, следует признать, что и «Дум» и «Дюк» были по-настоящему трёхмерными играми. И название Wolfenstein 3D — не [трап](#). И тетрис, кстати, тоже [трёхмерен](#), просто из-за ракурса эта трёхмерность не видна и фигурки кажутся плоскими. И не ШИТО, а так оно и есть. А Tower Torpleg так вообще трёхмерен до немогу, башенка совершенно отчётливо круглая, даром что восемьдесят мохнатого года выпуска. Утверждать обратное, аргументируя тем, что трёхмерный уровень описывался как двухмерная плоскость, некорректно. Ибо тогда и современные игрушки получаются «не совсем тридэ». Ведь современные BSP-технологии — это тоже нихуя не пространство, а дерево, описывающее удалённость плоскостей друг от друга (но ведь в пространстве же!!!).

Ежели *на выходе* получается нечто, напоминающее трёхмерное пространство, то какая, нахрен, разница, каким способом это было реализовано?

Нет, вы идите! Идите в DUKE3D.CFG и пропишите там ScreenMode = 7 (в комментариях полный список)! И не забудьте надеть [красно-синие очки](#)! Вот тогда вам будет трёхмерность, а первый «Квак» пососёт по определению!

## Культурное наполнение, лол

Вряд ли еще кто-то вспомнит, но погугля, можно и найти.

Алсо, в печально известной песне группы «Сплин» имелись следующие строчки:

...Родригес будет жить еще долго,  
А Duke Nukem должен умереть.

— «Орбит без сахара»



Дюк Ньюкем [должен УМЕРЕТЬ!](#)

Более того — в одной русификации оная песня заменяет титульную мелодию.

В ГЭГе — аркадка аж с тремя уровнями сложности. «I'm too drunk to stub flues», «God, I'm damned» и «Flightmare». Присмотритесь повнимательнее к названию второго... (*спойлер*: Два остальных — из Doom.)

Излюбленная фразочка Дюка «come get some» — своего рода англоязычный мем. Популярна во всяких

там америках, особенно на юге страны в городах с развитой преступностью, вроде того же Лос-Анджелеса, в котором и разворачивается действие игры. Фраза не содержит ругательных слов, но при этом имеет вполне конкретный оскорбительный подтекст. На великий и могучий переводится двояко. Переведённая дословно означает «подойди и получи чуток». Но может быть понята еще как «подходим, огребаем» или «получи и распишись». Из-за чего применяется для осторожной провокации оппонента. Так-то.

~~Большинство~~ Почти все фразы, произносимые Дюком, помимо ругани и угроз (хотя и они тоже) являются цитатами из различных фильмов, отсылками и прочими пасхалками. Список [тут](#). Что характерно, люди зачастую приписывают их именно Дюку, хотя отлично знали первоисточник.

## Дюк Ньюкем жив

Как и любая игровая классика, «Дюк» породил тысячи [реаниматоров](#), как среди фанатов, так и в официальной среде (General Arcade, Devolver Digital, смотри в конце статьи), сделавших немало попыток продлить игре жизнь, улучшив графику до «современного» уровня. Вот несколько ссылок:



Polymer такой Polymer

- [порт JDuke](#);
- [разный варез для Дюка](#) на Playground.ru;
- [порт EDuke \(EDuke32\)](#), на котором также должны работать Shadow Warrior и Redneck Rampage;
- [High Resolution Pack](#), который преобразует игру в «честное» 3D и чудно работает под виндой. Алсо, использование всех возможностей Polymer-renderer'a заставляет относительно современные компы тормозить так же, как в своё время под оригинальным «Дюком» тормозили 486-е;
- [карты, модификации](#), блэджек и шлюхи.

Командой фанатов начал разрабатываться римейк под названием «**Duke Nukem 3D: Reloaded**» на игровом движке Unreal Engine 3. [Здесь](#) можно посмотреть на результаты бета-тестирования, прошедшего в марте 2011 г. К сожалению, разработка этого ремейка остановлена на неопределенный срок (возможно, до урегулирования споров между фанатами и Gearbox), позже разрабы заявили о разработке какого-то Pathfinder'a, который, по их словам, не будет уступать стандартам старых FPS вроде Duke Nukem'a. Никакой новой информации по обоим проектам пока нет. [Sad, but true](#).

Тем не менее, в августе 2019 года [внезапно](#) был выпущен [римейк первого эпизода](#) на движке Serious Sam 3, и он получился весьма доставляющим. А учитывая, что римейк был разработан всего одним человеком, так и вовсе разносит в пух и прах жалкие попытки авторов Duke Nukem 3D: Reloaded, которые, тем не менее, не довели свое дело до конца.

Специально для красноглазиков есть [порт Дюка на Линукс](#), в том числе и Build'a. 3DRealms в свое время пустила по кругу исходники, а задроты перепилили на движок SDL. Прикол в том, что явной ссылки на скачивание на странице нет, но есть набранный текстом адрес SVN, откуда всё берётся.

## Duke Nukem Forever

Былинная игра, разработка которой велась с 1997 года по 2011 год. Игру обещали выпустить [более 9000](#) раз, но всякий раз все заканчивалось [былинным отказом](#). В результате игра обросла прозвищами ForNever (НаНикогда), Forever Delayed ([Навсегда Переносимый](#)), Never (Никогда), Whenever (когда-нибудь), Neverever (никогда и ни за что). Надо заметить, что подобным образом относились и к [Сталкеру](#), и к Prey, но они всё-таки вышли. А к Half-Life 3 так относятся по сей день.

После закрытия игру дорабатывали выходцы из 3D Realms самостоятельно. А потом пришла Gearbox на белом коне и начала [финансирование](#). Дюк успел посетить PAX 2010.

Также в свое время безмерно доставила тайтловая музыкачка «[Grabbag](#)», пусть и исполняемая с помощью MIDI-синтезатора. Впоследствии этот недостаток был исправлен композитором OST к Дюку Ли Джексонном, исполнившим сей шедевр на [нормальных инструментах](#). Затем культовый трешэр [Дэйв Мастейн](#) запилил главную тему игры на тёплых ламповых электрогитарах для сборника «Duke Nukem: Music to Score By». Желаящим послушать — [сюда](#).

[Learn to Let Go: How Success Killed Duke Nukem](#) — история о том как просрали все полимеры ([перевод на русский](#)).

Ближе к концу января появился трейлер от [Gearbox Software](#), где впервые

вместо «When it's done» было написана точная дата релиза — 3 мая. К тому же, из трейлера стало ясно, что главной достопримечательностью игры станут **шлюхи-лесбиянки-близняшки-школьницы**. Предполагается, что такой типаж будет люто популярен, поскольку способен соответствовать самым заветным пожеланиям всех категорий мужского населения, так-то.

Затем в феврале некоторым дали вкусить запретный плод. Несколько сотен журналистов со всего мира (в том числе и **этой страны**) согнали в столицу блекджека и шлюх Лас-Вегас и в клубе с символизирующим названием Titty City (**надм. Сиськоград**) дали поиграть в демо-версию нового Дюка.



Обоснованные сомнения в выходе игры

«С первых минут игрока пытаются удивить ровно тем же самым, чем в свое время Duke Nukem 3D завоевал любовь миллионов. Тут и сортирно-казарменный юмор, и гротескный шовинизм, которым проникнута вся игра, и коронные фразочки Дюка, растасканные на цитаты, и впечатляющая разрушаемость игрового мира. Нарисуй трехбуквенное слово на доске, научись взаимодействовать с предметами интерьера на примере писсуара (писать можно хоть очередями — вот чего мы ждали 14 лет!), выслушай пару грубых шуток про инопланетян и женщин, а затем после непродолжительной битвы выбей ногой главному злодею глаз. Добро пожаловать в девяностые. »

— *Лента.Ру*

«В игре есть телки, дробовик, гранатометы, писсуары, кровища, взрывы и матерные шуточки. Так чего тебе еще надо? »

— *Та же Лента.Ру*

24 марта 2011 года «Коробкапередач» предложила дюкофагам в последний раз соснуть хуйца, перенеся дату релиза на **10 июня 2011 года**.

**Конец эпохи**

25 мая 2011 года Duke Nukem Forever в статусе RTM ушел на «золото». 14 лет ожидания кончились, легенда возвращается 10 июня. Пруфы на каждом углу.

Как и было обещано, 3 июня гирбоксы предоставили демку для членов [фак-клуба](#). Что не помешало всем остальным сыграть в ломаную демоверсию уже вечером. И хотя графика не блещет (чего стоят игрушечные взрывы), но дух старого Дюка ощущается вполне! Ждем полную версию.

Также выяснилось, что [Однозадница](#) сделала все возможное, чтобы поклонники Дюка и его фраз пошли качать игру с торрентов. Уебищный перевод; Дюк, говорящий голосом [Шрека](#) (!); недоступность английской версии для лицензионной покупки всеми человеческими способами (в том числе через Steam и даже eBay — в последнем случае диск-то вы получите, только вот вам вначале предложат установить [Steam](#), который будет вопить, что регион [оказался](#) не тот, и затем вам предложат [соснуть](#), и, как результат — совершенно ненужный диск за 300 рублей, который годится разве что для пускания зайчиков). А ведь денежки за нелоголазованную версию заплатили бы и даже переплатили бы!

Также «Однажопа» просто ЭПИЧНЕЙШЕ сфейлила активацию игры. Если вкратце, то у всех людей, купивших игру в магазинах в день релиза игра активируется в Стиве, но все еще находится в статусе предзаказа (поиграть, посмотреть скрины и даже посетить страницу игры в магазине Стива нельзя). Учитывая, что английская версия недоступна пользователям России, это полная некомпетентность и плевок в лицо потребителям. На форум «Софтклуба» не стоило заходить с включенными колонками, ибо [треск жоп](#) сотен недовольных покупателей портил любую аудио аппаратуру на раз. Официальные представители только [извинялись](#) за беспокойство и обещали официальные заявления в скором времени. На момент 14:00 10 июня 2011 года по Москве игру в магазинах «СОЮЗ» уже не продавали. Вечером 10 июня на «Софтклубе» появилась новость, что [ошибка с активацией](#) исправлена. А в 10:20 по Гринвичу Duke Nukem Forever был [выложен](#) на [Pirate Bay](#). И, сука, понеслось.

Графика в игре, конечно, до крузиса не дотянет (Unreal Engine нихуя не третий и даже не второй, а сильно модифицированный 1), но все ожидаемое и многое, многое, МНОГОЕ другое — это есть. Олдфаги прослезились и боготворят игру. К сожалению, доставляет чаще всего лишь олдфагам. Те, ко помнят ещё и другие игры тех времён, будут рады в нескольких местах найти отсылки к играм «Shadow Warrior», «Blood: Spill Some» и «Duke Nukem: Time To Kill» (и наверняка, ко многим другим). До кучи, чистый экшен смешали с необходимостью временами [очень серьёзно думать, как пройти дальше](#).

Ньюфаги и геймеры, заставшие оригинального Дюка, но не являющиеся его ярыми поклонниками, с готовностью поддакивают критикам (у которых работа такая) отмечающим в продолжении убогую графику, унылый сюжет, плосковатый юмор и чрезмерно занудный геймплей. Пруфом, к примеру, можно невозбранно полюбоваться на [Педивикии](#), [3DNews](#), тысячи их...

Некоторые утверждают что проблемой игры для принятия её ширнармассами стал именно тот самый, прямиком из девяностых, дух. Но какой там дух олдскула, когда вы можете таскать только два вида оружия одновременно (позже в патче [расщедрились](#) на чetyре) и здоровье самовостанавливается (кстати говоря, взято из Hard Reset, только в двух изначально доступных пушках в начале игры есть возможность смены типа стрельбы: винтовка превращается в дробовик и гранатомёт, плазмомёт — в Теслу и Гаусс). Тот же [Serious Sam 3](#) остался верен себе, и доставил гораздо большей аудитории.

[Немножко сути](#) от Володарского и Канобу.ру. Осторожно, ирония.

Грабитель корованов, как ни парадоксально, нового Дюка не заметил ([спойлер: см. пункт 63](#) — и сразу станет понятно, почему) и спихнул [рецензию](#) Зомбику. Последний игрой остался в целом недоволен.

## Внезапно

Вышел DLC «[The Doctor Who Cloned Me](#)», который оказался на голову выше сингловой кампании оригинальной игры, и по духу™ больше походит на приключения Дюка пятнадцатилетней давности. Однако 1С явно не собирается локализовать это DLC, так что любителям надмозгового перевода придется довольствоваться [унылой](#) поделкой с сайта ZoneOfGames.ru. Или самим попытаться локализовать хотя бы текст.

А в 2013 году вышел мод под названием *Duke Nukem Forever 2013 Mod*, как ни странно. Здесь фанатами на движке build был воссоздан первоначальный вариант еще из далеких 1997, 2001 и 2006 годов. Собственно куски трейлеров этих годов мы и можем наблюдать в моде. Мод выглядит и играется гораздо лучше того, чем в 2012-м накормил нас Бруссард, что подтверждает очевидную истину: нехер искать идеалы, ложка дорога к обеду. Терминаторы, мотоциклы, даже катание на осле — все там есть. Всем сочувствующим — категорически советуется!

## Duke Nukem 3D 20th Anniversary World Tour

[Duke Nukem Forever.](#)

[Видеорецензия](#)

[Кошерный обзор от «Канобу»](#)

[Duke Nukem Forever: The](#)

[Doctor Who Cloned Me DLC -](#)

[Full Playthrough \[Part 1/11\]](#)

[PC Maxed Out](#)

Здесь можно полюбоваться на забугорное прохождение DLC

[Duke Nukem Forever 2013](#)

[Mod Full Playthrough With](#)

[1998-2006 Video Refs](#)

[Duke Nukem Forever 2013](#)

[Mod](#)

Жуткое наебалово от зажравшихся жыдов. Мало того что виновная версия Megaton Edition была удалена отовсюду, так взамен неё нам предложили это. Если кратко, то это оригинальный Дюк с впихнутым туда 3D-рендером и новой кампанией. По качеству значительно отстаёт от «Мегатонки», не имея и трети её фиш, зато тормозит так, как будто старый дядюшка Дюк — это Crysis 3. Качество звука ужасное, неизвестно откуда авторы его расшакалили. Новый эпизод по качеству недалеко ушёл от аддона про Рождество — левелдизайн оставляет желать лучшего, а в 2016 г. дико посасывает даже у всяческих фанатских поделок на Doom. Новое оружие — рескин фризера. Актёр озвучки, судя по всему, был в жопу пьян и даже не пытался отыгрывать Дюка. Грусть-печаль, все, кому охота поиграть в новый эпизод, могут сделать это с порта на EDuke32, для всех остальных же большой совет — найти пиратку Megaton Edition и не касаться этого говна.

## Алсо

- Имеется всеми забытый [Duke Nukem: Manhattan Project](#), который, несмотря на вполне сносный геймплей, пипл не схавал. Алсо, игры на PS1 — [Duke Nukem: Time to Kill](#) и [Duke Nukem: Land of the Babes](#) (порт от первого лица на PS1 назывался Total Meltdown), а для Nintendo 64 — [Duke Nukem 64](#) и [Duke Nukem: Zero Hour](#).
- [Shadow Warrior](#) — достойный клон на том же движке от 3D Realms. Запоминается жутким [азиатским акцентом](#) и оригинальным вооружением, включая [катану](#) и сюрикэны. Код с 2005 года доступен по GPL. Алсо, в начале одного из уровней игры главгерой Ло Вэнг говорит: «Holy cow, looks like Duke Nukem», — как бы намекая на сходство этого уровня с одноименной игрой. В 2013 обзавёлся заборным ремейком, который играется таки намного лучше [Duke Nukem Forever](#).
- В [Blood](#) на уровне [Dark Carnival](#) есть секретка с подвешенным за ногу (единственную оставшуюся конечность) Дюком. При входе Калев говорит: «Now I got time to play with you». Можно раскачивать Дюка со словами: «Shake it, baby!»
- В самом начале [Serious Sam: The Second Encounter](#), если отыскать телефонную будку, можно позвонить некоему Блондинчику, которого пока нет, но как только — так сразу. На что ГГ ворчит: «Я его уже целую вечность дожидаясь!» В [Serious Sam 2](#) на одном из уровней можно обнаружить подвешенный скелет Дюка с ракетой в жопе. Когда Сэм его видит, то говорит что-то вроде: «Dude, you've been hanging here, like, FOREVER». В начале [Serious Sam 3: BFE](#) на одной стене можно найти надпись «Тут был Дюк». В спрайтовом top-down шутере [Serious Sam's Bogus Detour](#) на уровне «Public Library № 1» можно в самом начале найти узенькую аллею между домами с левой стороны, в конце которой в итоге обнаружится Дюк, тут же сваливающий на своём [сраном байке](#) в закат. Сэм прощается с ним словами «See you later, Duke!», а игрок получает ачивку.
- «Василий Иванович и Петька 2. Судный день» оказались более уважительны, видимо, потому что не шутер — барельеф с изображением Дюка находится в подzemелье под деревней. Из барельефа необходимо было вырвать дробовик (то бишь [Winchesrer 1300 Defender](#)) и позже отстрелять из него болты от мухи в комнате, чтобы поместить туда [пятый элемент](#).
- В [Steam](#) от General Arcade и Devolver Digital появились переиздания всех выходивших на ПК частей со слегка облагороженной графикой, возможностью без анальных бубнов играть на широкоформатных мониторах и перерисованным для тех же нужд интерфейсом. Таким же макаром была запилена и вышеупомянутая [Shadow Warrior](#). Новая версия [Duke Nukem 3D](#) имеет полноценный стимовый мультиплеер, а также поддержку воркшопа (ставить моды для игры можно не отходя от кассы). Ныне удалён в связи с продажей авторских прав Gearbox'у, как и все другие игры, связанные с Дюком. [Shadow Warrior](#) остался, да ещё и стал бесплатным (классическая DOS-версия, после выхода Redux-версии).



Василий Иванович  
косплеит!

## Скриншотота

### Let's rock!



Та самая надпись [Жопа Дюка](#)  
HOLLYWOOD.  
Голливуд —  
район Лос-  
Анджелеса

Идем на стриптиз Come get some!



Damn!

Видеонаблюдение [Japanese girls!](#)

Кабан  
мороженный  
(справа)



И разбитый

[Чиби](#)—пушка  
делает мутантов  
такими  
[кавайными](#) ^\_^

[Не дови на меня!](#)  
Пожалуйста...

Тот самый  
двойной [Ван  
Дамм](#) удар с  
обеих ног!



You wanna dance? Shake it, baby!

Все пасхалки  
(часть 1)

Все пасхалки  
(часть 2)



Новый Дюк  
эпичен как  
никогда

## Видеогалерея

### Who wants some?

[Duke Nukem / Duke Nukum](#)  
Самая-самая первая часть

[Doom Marine in Duke3D](#)  
Дюк по поводу сабжа

[Былое и DOOMы \(Выпуск 12\)](#)  
Бонус и Гамовер просвещают

[Duke Nukem 3D - Title Music - Grabbag - Comparison](#)  
Duke Nukem 3D «Grabbag (Main Theme)» на разных звуковых

[Easter egg / secret. Duke Nukem in Blood \(1997\)](#)  
Дюк в игре Blood (хейтеры фапают)

[Duke Nukem Catch phrases](#)  
Уроки американского английского

<a href="#">Duke Nukem Forever Demo gameplay pt1</a>	<a href="#">Duke Nukem Forever Angry Review</a>
Фанатам нравится новый Дюк!	Правдивый ЗЛОЙ обзор на английском
<a href="#">Duke Nukem: Forever - What Would Duke Do? Holy \$R6*# (HD 720p)</a>	<a href="https://www.youtube.com/watch?v=4TFyne1Isz0">https://www.youtube.com/watch?v=4TFyne1Isz0</a>
Дюк занимается копрофилией	That's one Dead Space marine
<a href="#">Bulletstorm: Full Clip Edition - Duke Nukem Announcement Trailer</a>	
Дюк заменяет главного героя в Bulletstorm	

## Примечания

- ↑ Ньюкем — транскрипция выражения (призыва) «Nuke'em» — «Nuke them!» — «to nuke», в свою очередь, — взорвать кого-либо с помощью **nuclear bomb**, то есть атомной (ядерной) бомбы или сравнимого по мощности ОМП. Дюк (Дьюк) — расово-американское обобщение целого спектра имен «**белого человека**». В частности, у Ф. Купера «Дьюк» в «Пионерах» — это «Мармадьюк», «Duke Mortimer» в «Поменяться местами» и «Дуглас Мортимер» в «For a few dollars more» у С. Леоне, также может быть искаженно-уменьшительным от «Dunkan», «Donnegan», «Douglass», «Dennis», «Edward», и более 9000 прочих расовых англо-саксонских и ирландских имен. И не только имён: Дюк Эллингтон получил прозвище за свои вечные расфуфыренные одежды. Таким образом, в переводе на расово русский Дюку Ньюкему более-менее соответствует *Ваня-Вася-Вова «Всем-въебу»* (если отталкиваться от имени) либо *Стиляга, Всех Порви* (если отталкиваться от любви к самолюбванию). Мало кто знает, что сначала Дюка звали Duke Nukum, так как название Nukem было зарегистрировано в мультике [Captain Planet](#). **На самом деле**, имя персонажа не было закопирейчено, так что ко второй части игры Duke Nukum стал известным сегодня Дюком Ньюкемом.
- ↑ Первой была Star Wars: Dark Forces, вышедшая годом раньше.
- ↑ А разгадка одна: мордашка главного героя в Doom'е была прикручена для игроков, не имеющих на компе звуковой карты и использовалась как **детектор**: лицо поворачивалось в ту сторону, откуда прилетел злополучный фаербол/пуля/ракета/нужное вставить.
- ↑ Хотя спрайты, тащемта, используются повсеместно и по сей день, другое дело, что ныне их разрешение гораздо выше, как и у нынешних моделек-шейдеров-текстурок по сравнению с теми временами. Так что внимательнее присматривайтесь ко всяким языкам пламени и взрывам, когда будете играть в свой этот [Срузис](#).
- ↑ Дело в том, что при удалении от объекта компьютеры, чтобы хранить меньше информации, хранили все пиксели на одном уровне. В результате при удалении от врагов/объектов/ещё чего-то они, уменьшаясь, оставляли уровень пикселей прежним, то есть не детализировались, а, с соответствии описанным процессом, теряли в разрешении, в результате чего уже за 50 метров монстр из «Вольфа/Дума/Квейка» был неотличим от любого другого объекта. В Дюке же сие применяли только при low-resolution, а при high хранили всё на виду, в результате чего картинка получалась гораздо естественнее.
- ↑ Доставляла возможность непрерывно пинать врагов одной ногой, передвигаясь при этом на другой с достаточно резвой скоростью. В ранних версиях можно было невозбранно бить сразу двумя ногами (передвигаясь, по-видимому, на руках). Если же при применении двух ног подойти к замороженному монстру, чтобы его разбить, на экране можно было увидеть и до трёх конечностей разом (также в ранних версиях).

## Ссылки

- [Новый сайт 3D Realms](#)
- [Duke4.net — Nail to the King!](#)
- [Дюкомания](#)
- [Версия с озвучкой от расовых хохлов](#) из GSC. Хит 90-х. «АААААА, КОЗЛЫЫЫЫЫ!»
- [Подкаст с участием Джона Сент-Джона](#)

## См. также

- [Doom](#)
- [Blood](#)
- [Quake](#)
- [Serious Sam](#)





## Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crisis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct

w:Duke Nukem 3D en:w:Duke Nukem 3D ae:Duke Nukem 3D