

DUKE NUKEM FOREVER:

НИКОГДА НЕ ГОВОРИ «НАВСЕГДА»

Официальный сайт Duke Nukem Forever встречает нас столь недвусмысленным заявлением, что практически все сомнения о судьбе проекта улетучиваются в тот же миг: «Дата выхода игры – When it's done. Любая другая дата – любая (!) – не более чем догадка. Если кто-то говорит, что располагает инсайдерской информацией и точно знает срок – он вводит вас в заблуждение. Даты нет и точка. И да, мы в курсе, что игра давно находится в разработке. Какую бы шутку по этому поводу вы ни придумали, будьте уверены, мы ее уже слышали». Шутки и вправду уже сотни, но нас это не удержит от того, чтобы лишний раз поехидничать.

1997. ЧЕТВЕРТОЕ РОЖДЕНИЕ ДЮКА

Разговор о Duke Nukem Forever – это обсуждение слухов, сплетен и домыслов об одном из самых ожидаемых проектов в истории. А еще это разговор об игре, дата выхода которой переносится с одного when it's done на другой уже в течение семи лет. То есть мы сейчас собираемся обсуждать нечто такое, в ожидании чего мы все в буквальном смысле успели состариться. И что самое интересное, за все это время DNF к релизу даже и не приблизился! Поэтому перед тобой что-то вроде экскурсии, путешествия из нашего мира в мир несбыточных грез, сладких обещаний и розовых соплей, распускаемых при упоминании этого проекта.

Итак, давным-давно в далекой-предалекой галактике... В общем, захотелось 3D Realms выпустить четвертую часть легендарного Duke Nukem. И никто не подозревал, во что выйдет столь бесхитростное и банальное, на первый взгляд, желание заработать еще немного зеленого счастья на раскрученной торговой марке. Дело было в начале 1997 года. Разработчики почему-то вдруг решили вернуться к корням и сделать четвертую часть сериала (полу-

чившую название Duke Nukem Forever) трехмерным side-scroller'ом в лучших традициях Duke Nukem 1 и 2. Однако от

Дюк Нюкем – вечен. Это факт. Такие, как он не умирают и не забываются. И, в общем-то, все это понимают. Но создатели легендарного героя сочли своим долгом лишний раз напомнить об этом обществу. И в 1997 году в одном из интервью так прямо и сказали: «Duke Nukem – Forever!». Ну, forever, так forever. Мы, правда, тогда еще не знали, что это не просто программное заявление, не просто название очередной саги о похождениях Дюка, а самое настоящее пророчество. Duke Nukem Forever действительно будет всегда. В наших мыслях и в наших сердцах. А чтобы так оно и оставалось на веки вечные, он никогда, ни при каких обстоятельствах не должен выйти.





идеи решили отказаться так быстро, что никто толком так и не успел ничего узнать об игре. Собственно, она даже не была анонсирована. А вышедший много позже **Manhattan Project**, хотя и относился к тому же жанру, не имел со злуполучным проектом ничего общего.

На смену slide-scroller'у пришел полноценный FPS – под все тем же названием Duke Nukem Forever. Оно было слишком звучным, чтобы от него отказаться. На дворе стоял апрель 1997 года. Именно тогда общественность впервые вздрогнула, услышав тяжелые шаги обновленного Дюка – «чувака, который спасает наших телок» (цитата от разработчиков). Одного лишь анонса игры было бы достаточно, чтобы шокировать публику. Но 3D Realms этого было мало. Главная новость заключалась в том, что четвертую часть сериала делали на движке **Quake II**. Это действительно было эпохальное решение. До той поры споры между поклонниками Duke Nukem и Quake, казалось, было невозможно остановить. А тут вдруг **id Software** и 3D Realms вот так враз подружились. Ну, не ядре-на кочерыжка, а?

«Объединить Duke Nukem, одну из самых узнаваемых торговых марок в PC-индустрии, и движок Quake II, самый продвинутый на сегодняшний день, – абсолютно беспроигрышный ход: для 3D Realms, id Software, **GT Interactive** и особенно для игроков», – заявил **Джордж Бруссар** (George Broussard), глава 3D Realms.

Примерно через год после начала работы разработчики выкатили отличный ролик, демонстрирующий реальный игровой процесс. И что же мы увидели? А увидели мы то, что, выйдя Duke Nukem Forever в 1998 году, публика была бы в восторге. На фоне того же Quake II игра смотрелась просто великолепно. Это было нечто куда большее, чем просто дуболомный шутер. Интерактивность всего и вся – фирменная черта сериала – достигла своего апогея. Взорвать или как-то иначе взаимодействовать можно было практически с любым объектом. На машинах можно ездить, на вагонетках – носиться по заброшенным шахтам, с напуганными красотками – мило беседовать, как бы незначая зажав их где-нибудь в углу. Однако с точки зрения графики это был далеко не шедевр. Большие открытые пространства смотрелись неплохо только потому, что тогда это все еще было в диковинку. На самом же деле уровни были весьма простенькие. Предметов интерьера мало, текстуры одна однообразнее другой, полигонов в кадре – только самый необходимый минимум. **Half-Life**, вышедший в октябре 1998 года, доказал, что на движке Quake II можно создать нечто куда более презентабельное. Похоже, и самих разработчиков из 3D Realms не устраивал именно внешний облик их творения.

1998. UNREAL – ЭТО СОСТОЯНИЕ ДУШИ

Второе эпохальное заявление (сравнимое по значимости только с анонсом Duke Nukem Forever) прозвучало

ИСТОРИЯ С ИЗДАТЕЛЕМ

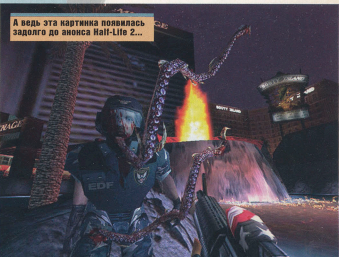
Ни у одного издателя не хватит нервов долго работать с 3D Realms и ждать, когда она наконец соизволит выпустить игру. Именно поэтому издавать Duke Nukem Forever стремились многие. Изначально этим планировали заняться компания **GT Interactive** (ответственная, кстати, за Duke Nukem 3D и Unreal). Однако в конце 1999 года ее купила Infogrames (ныне – Atari), выложив при этом 135 млн. долларов. Казалось бы, Infogrames должно хватить хладнокровия, чтобы дождаться релиза. Но уже через год права на издание были куплены GodGames (ныне – Gathering). Но и тут все оказалось не так просто: в середине 2001 года у компании возникли серьезные финансовые затруднения. Ситуация усугубилась внезапной смертью одного из основателей GodGames, в результате чего издательство стало частью Take 2. Именно этот гигант сейчас надеется и ждет, что Duke Nukem Forever когда-нибудь выйдет. За возможность получить свою долю прибыли от продаж Take 2 заплатила 2 млн. долларов. При этом все права на торговую марку Duke Nukem по-прежнему остаются у 3D Realms.



Какую бы шутку по поводу даты выхода вы ни придумали, будьте уверены – мы ее уже слышали



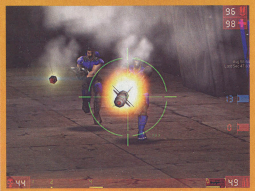
Интересно, что это Дюк делает возле обычного салуна?



А ведь эта картинка появилась задолго до анонса Half-Life 2...

БРАТЬЯ ПО КРОВИ

В 1998 году, когда мы впервые увидели ролик из Duke Nukem Forever, игра не была похожа ни на что виденное ранее. Это было действительно что-то уникальное, и сейчас можно с уверенностью утверждать, что она так бы и воспринималась в 1999 г. Но с тех пор многое изменилось. Главный герой — мужлан, отпускающий то и дело пошлые шуточки, перестал быть нам в диковинку, тем более после Serious Sam и Sin. Кстати, Sin вообще очень многим напоминает Duke Nukem: высокая интерактивность окружающего мира, глупые шуточки, грудастые башинки — за то и полюбили. Шесть лет назад Duke Nukem Forever поражал нас обилием открытых пространств. Но уже Unreal сделал их присутствие в игре почти обязательным, потому что все хотели, чтобы их игры хоть чем-то походили на Unreal (да и движок его сразу же лицензировали десятки компаний). В 2000 году большой интерес вызвала возможность вести огонь прицельно: стрелять в руки, ноги, голову и видеть, что происходит с монстрами, правда и этим сейчас никого не удивишь. Что же нового предложит нам Duke Nukem Forever? В том-то все и дело, что неизвестно.



Мы вздрогнули, услышав шаги обновленного Дюка — «чувака, который спасает наших телок»



Автоматы — для слабаков!

15 июня 1998 года: создатели решили, что игра будет делаться на движке Unreal. «Смена движка не повлечет за собой существенной отсрочки релиза», — подчеркнул Бруссар — «Хотя, конечно, у нас уйдет какое-то время на то, чтобы приспособиться к использованию новой технологии». Однако уже через 3 месяца после этого заявления Duke Nukem Forever был на той же стадии разработки, что и до смены движка. То есть технически все прошло как по маслу. И все же, причина такой рокировки до сих пор остается не совсем ясной. Рассказ Бруссара о том, как было принято решение, едва ли проливает свет на эту историю: «На одном из совещаний после E3 1998 кто-то вдруг сказал: «А давайте используем движок Unreal». Все притихли, а я взял небольшой таймаут, чтобы подумать. Когда выяснилось, что такое действительно можно проверить, мы снова собрались, и решение было принято единогласно». Недоумевающая пресса тогда интересовалась, почему разработчики не захотели использовать ядро Prey.

Это был чертовски многообещающий проект от 3D Realms и, казалось, вполне логично использовать свой весьма продвинутый движок, а не лицензировать чужой. «Для нас было принципиально важно, чтобы Prey стал первой игрой, основанной на созданной нами специально для него технологии. Подписав контракт с Epic, мы сможем выпустить Duke Nukem Forever раньше». И ведь как в воду глядели. Когда бы ни вышел DNF, разработчики все равно сдержат слово, потому что Prey был отменен много лет назад. Бруссар настаивал на том, что решение лицензировать движок Unreal не было политическим. То есть, скорее всего, дело и впрямь было в банальном желании улучшить внешний вид игры. Но какой ценой! 3D Realms положила почти 300 тысяч долларов за технологию id Software! Неужели разработчикам настолько не нравился прежний Duke Nukem Forever? Правда, использование нового ядра давало и еще одно преимущество — мультиплеер. В 1998 всем стало ясно, что любой уважающий себя эк-



Как-то странно он смотрит на Дюка. Не узнает, что ли?



шен обязан иметь многопользовательский режим. В этом смысле 3D Realms здорово облегчила себе задачу, потому что сетевой код за них создала Epic.

Кстати, забавные вещи по поводу даты релиза говорили создатели игры в 1998 году. «Мы сэкономили 4-6 месяцев. Именно столько времени нам бы потребовалось, чтобы «научить» движок Quake II делать то, что Unreal умеет изначально». Вот оно как! Может, тогда зря разработчики резину тянут? Если каждая подобная перерывка приближает дату релиза на полгода, может, стоит еще несколько раз повернуть нечто подобное, и мы наконец увидим Duke Nukem Forever?

❗ 1999. ПЕРФЕКЦИОНИЗМ НЕИЗЛЕЧИМ

Пожоже, именно в этом ключе создавали игры и мыслили, потому что в 1999 году Duke Nukem Forever снова... поменял движок. На сей раз за основу взяли **Unreal Tournament**. Никогда не догадаешься, как разработчики объяснили это решение. «К сожалению, движок Unreal оказался весьма нестабильным. Мы собирались бороться с этим собственными силами, но Epic проделала грандиозную работу с Unreal Tournament. Не использовать новую технологию было бы огромной ошибкой для нас». И еще. «У нас уйдет 3-4 недели, чтобы перейти на новый движок. Это несравнимо меньше, чем если бы нам

самим пришлось улучшать программный код до уровня Unreal Tournament. Мы сэкономили около 6 месяцев, воспользовавшись плодами труда программистов из Epic. Это определено того стоит». Итого уже год сэкономленного времени. Чувствуешь, как нам повезло, что в 3D Realms работают такие сообразительные ребята? Главное, что они на «ты» с арифметикой.

Между прочим, это опаснейший недуг, которым страдают очень многие. Желание бесконечно улучшать свое творение почти непреодолимо. Обычно, правда, оно вступает в конфликт с финансовыми возможностями, давлением со стороны общественности и иногда – со здравым смыслом. Не буду обвинять 3D Realms в отсутствии последнего. Может, ребята действительно в итоге выкатят что-то грандиозное? А что касается первых двух пунктов, тут у разработчиков явно проблем нет. Отшивая нетерпеливых журналистов они давно научились, а деньги... деньги у них просто не кончаются.

❗ 2000-2001. ДЮК, ОТКРОЙ ЛИЧИКО

Здесь в истории бесконечных перевоплощений наступает пауза. Начало третьего тысячелетия не ознаменовалось никакими революционными анонсами от 3D Realms (что скорее радует, чем наоборот). Наступил период затишья, и у публики наконец появилась возможность поговорить о

ВЕСЕЛЫЙ ЦИТАТНИК

В свете всего, что происходило с игрой за годы разработки, высказывания создателей, прозвучавшие в интервью в разное время, сейчас кажутся как минимум забавными.

«Все, чего мы хотим – это выпустить Duke Nukem Forever как можно скорее. Unreal готов. Он вышел. Движок есть. Нам осталось всего лишь сделать на нем игру» (1998).

«Чем меньше знают фанаты, тем лучше, потому что тогда проект будет для них сюрпризом. Просто подождите еще немного и поиграйте пока во что-нибудь другое. Однажды Duke Nukem Forever обязательно появится» (1998).

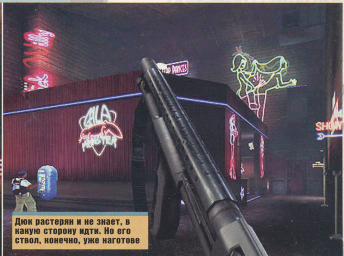
«Ожидаемые системные требования: PII 400, 128Mb оперативной памяти, Voodoo 3. Игра, конечно, пойдет и на более слабой машине, но тогда уровень FPS будет значительно ниже» (1999).

«Вероятно, «Duke Nukem Forever» будет несколько add-опов. Однако вряд ли мы будем работать над ними сами. После релиза игры мы хотим сразу же переключиться на новый проект» (1999).

«Вы сохраните хладнокровие, если бросите гранату и она взорвется прямо над головой противника так, что верхнюю часть его туловища разнесет на кусочки? Если нет, вам лучше забыть о Duke Nukem Forever» (2001).



До счастья можно буквально дотянуться рукой...



Дюк встал и не знает, в какую сторону идти. Но его ствол, конечно, уже наготове

ОТКУДА РАСТУТ НОГИ У ДЮКА

Duke Nukem

Дата выхода: 1 июля 1991

Первому Duke Nukem был предшественник. Графика EGA в 1991 году была обычной, а вот новеллизи side-scroller'ы зацвели на все золото. Duke Nukem стал одним из лучших 2D-боевиков той эпохи: колоритный главный герой, большие красивые уровни, отточенная игровая механика — как такое не полюбить? Игра тут же забралась на вершины хит-парадов, где и провела много месяцев подряд.



Duke Nukem II

Дата выхода: 3 декабря 1993

Вторая часть сериала откровенно не стала. По большому счету, это был все тот же Duke Nukem, только теперь все выглядело намного красивее, у героя появились новые возможности, уровень стало больше и т.д. Но это был Duke Nukem, чего сказало достаточно, чтобы сиквел пользовался огромным успехом.

Duke Nukem 3D

Дата выхода: 31 января 1996

Duke Nukem 3D стал настоящим прорывом. Во-первых, само магическое «3D» стоило очень много, потому что это была настоящая свобода и ощущение реальности.

Ребята из 3D Realms знали, как этим всем распорядиться. После Duke Nukem 3D слово «интерактивности» обрело совсем иной смысл. Doom и Quake после этой игры казались блеклыми и безжизненными. Кроме того, 3D Realms сделала боввик с юмористическим уклоном, может именно поэтому проект стал так популярен.



«Если бы мы хотели сварганить какую-нибудь говенную поделку, мы бы давным-давно выпустили игру»



Интересно, хватит ли разработчикам смелости постыдиться над ура-патриотами в погонах?

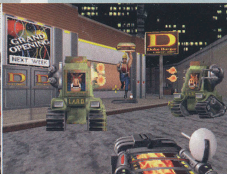
самой игре, а не о странной политике разработчиков.

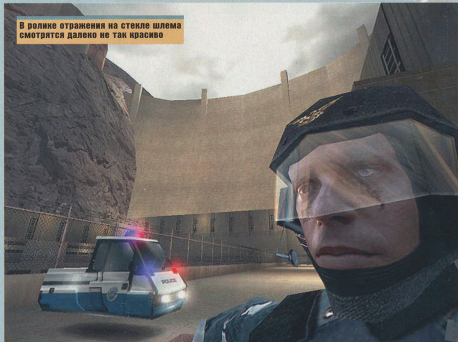
Действие Duke Nukem Forever разворачивается в Лас-Вегасе, штат Невада. Давний враг Дюка, Доктор Протон (Dr. Proton) захватил секретную военную базу и украл припрятанный там правительством корабль пришельцев. С его помощью он связался с инопланетными войсками, и те подвезли помочь ему в захвате Земли. Получилась неплохая армия (ну, или большая куча пушечного мяса, если угодно). Кроме того, Протон сделал что-то такое, из-за чего люди начали превращаться в зомби. Вот со всей этой публикой Дюку и предстоит разбираться. При чем здесь Лас-Вегас? Просто там много стриптиз-баров. Если их нет поблизости, Дюк начинает нервничать. Когда он нервничает, он непременно берет один из своих 14-ти стволов и начинает палить в разные стороны. Разработчики позаботились, чтобы эффект от этого был как можно более осязаемым. Во-первых, добрую треть каждого уровня можно просто взорвать, если не осторожно кидать гранаты в сторону цистерн с горючим. Во-вторых, если стрелять в кого-то, нужно обязательно подумать, что именно хочется отстрелить, а отстрелить можно практически все... Как ни парадоксально, Duke Nukem Forever обещает быть серьезной иг-

рой, триллером с настоящими страшными монстрами и мрачными уровнями. Разумеется, чувство юмора не изменило Дюку, и мы по-прежнему будем слышать его пошлые комментарии по поводу всего происходящего. Если судить по ролику с ЕЗ 2001, в плане атмосферы перед нами чуть ли не Half-Life. Кстати, этот ролик в очередной раз показал, что в 2001 году игра была готова как минимум наполовину. Мы увидели не только готовые уровни, но и озвученные диалоги, и вполне вменяемую физическую модель, и более-менее отлаженную механику боя. И выглядело все действительно классно. По меркам тех времен — супер. Почему релиз в очередной раз не состоялся, однако лишь разработчикам ведомо.

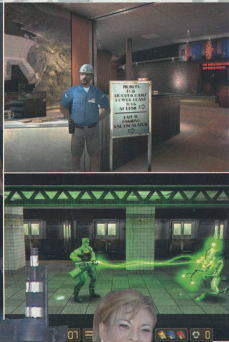
НАШИ ДНИ. НАВСЕГДА — ЭТО НАДОЛГО

Что происходит с Duke Nukem Forever сейчас, по силам выяснить только Малдеру и Скалли, но они заняты, а мы пребываем в полном неведении. Скриншоты, которые ты видишь, демонстрируют, какой игра была 3 года назад. С тех пор ни новой информации, ни тем более картинок и роликов разработчики не показывали, однако утверждают, что с точки зрения графики Duke Nukem





В ролике отражения на стекле шлема
смотрятся далеко не так красиво



Forever сейчас находится где-то на уровне **Unreal Tournament 2003**. Что происходит с игрой – вообще непонятно.

В случае с любой другой игрой – на проекте давно бы поставили крест. Когда разработчики отмалчиваются в течение последних трех лет, это о чем-то говорит. Но с Duke Nukem Forever ситуация несколько иная. Во-первых, создатели игры периодически общаются с прессой, чтобы дать понять, что проект жив. А во-вторых, они сами финансируют свое детище. «Имейте в виду, мы создаем Duke Nukem Forever на свои собственные деньги. Издатель не дает нам ничего. Стали бы мы так затягивать процесс разработки и вкладывать в проект столько средств, если бы не были полностью уверены в его будущем? Мы просто хотим поработать, не создавая шумихи, чтобы позже показать всем, над чем трудились столько времени. Запомните, это наше время и наши деньги. Нам остается признать, что если мы ничего не понимаем в этой жизни, то хотя бы твердо верим в то, что делаем». Это было сказано в мае 2003 года. На этой мажорной ноте можно было бы

и закончить, если бы не новость, пришедшая от Take 2. Издатель объявил, что Duke Nukem Forever не выйдет раньше 2005 года (хотя должен был). Причины не называются. Если мы увидим что-нибудь завлекательное на E3 2004, значит, речь идет о I-II квартале 2005 года. Все-таки, когда до релиза остается меньше 12 месяцев, логично показать публике хоть что-то. Если же 3D Realms в очередной раз предпочтет отмолчаться, то всем, кто ждет Duke Nukem Forever, придется вновь потуже «затянуть пояса», можно на шее.

Чтобы не осталось ощущения безысходности, приведу еще одну цитату. Она настолько емкая, что разработчики могут с ее помощью отвечать на все вопросы журналистов. «Если бы мы хотели быстренько слепить любую поделку, то давно бы выпустили игру. Чтобы придумать действительно необычную версию, нужно время. Оно не требуется, если собираешься продавать никому не нужный хлам. К тому же, когда Duke Nukem Forever наконец выйдет, всем будет уже все равно, сколько он находился в разработке. Всем будет интересно одно: насколько отличная у нас

