

Д Э Н П И Н Ч Б Е К

DOOM



КАК В БИТВАХ С ДЕМОНАМИ
ЗАКАЛЯЛСЯ НОВЫЙ ЖАНР

Легендарные компьютерные игры

Дэн Пинчбек

**DOOM. Как в битвах с демонами
закалялся новый жанр**

«ЭКСМО»

2013

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

Пинчбек Д.

DOOM. Как в битвах с демонами закалялся новый жанр /
Д. Пинчбек — «Эксмо», 2013 — (Легендарные компьютерные
игры)

ISBN 978-5-04-114255-1

DOOM – игра, ставшая символом целого поколения. Она объединила вокруг себя огромное количество людей со всего мира, готовых снова и снова яростно вступать в бой и защищать человечество от демонов. В далеком 1993 году выход DOOM стал грандиозным событием в мире видеоигр, и новость об этом распространилась далеко за пределы геймерского сообщества. Так сформировался феномен DOOM. В чем же его уникальность? Книга Дэна Пинчбека – блестящий анализ того, каким образом Джону Кармаку и Джону Ромеро удалось создать настолько успешный хит и стать отцами нового жанра видеоигр. В формате PDF А4 сохранён издательский дизайн.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

ISBN 978-5-04-114255-1

© Пинчбек Д., 2013
© Эксмо, 2013

Содержание

Слово создателям	6
Былое и DOOM	10
Благодарности от автора	12
Введение	13
1	17
2	22
Конец ознакомительного фрагмента.	25



Дэн Пинчбек
DOOM. Как в битвах с демонами
закалялся новый жанр

DOOM: Scarydarkfast
DAN PINCHBECK

Licensed by The University of Michigan Press
Copyright © by Dan Pinchbeck 2013. All rights reserved.
Russian edition published by arrangement with Agentia literara LIVIA STOIA.

© Бочаров М., перевод на русский язык, 2020
© Дружков Д., иллюстрация на обложку, 2020
© ООО «Издательство «Эксмо», 2021

Слово создателям

Во время работы над переводом книги мы установили контакт с разработчиками первой части DOOM и постарались поговорить с каждым, кто был так или иначе причастен к созданию игры. Мы просили собеседников написать небольшие предисловия, где они могли бы передать привет читателям или рассказать, как шла разработка DOOM. К сожалению, нам не удалось взять комментарий у Адриана Кармака. Тем не менее с нами пообщались остальные бывшие¹ сотрудники id Software. После имени указана должность, которую этот человек занимал на момент работы над первой частью DOOM.

Джон Кармак. *Ведущий программист в id Software.*

К сожалению, ничего нового про DOOM я рассказать не могу, но всегда рад слышать, что серия все еще процветает.

Джон Ромеро. *Программист, геймдизайнер, а также дизайнер уровней в id Software.*

Привет, DOOMеры! С момента выпуска DOOM в 1993 году прошло уже много лет, но индустрия до сих пор ощущает ее влияние. Рьяные фанаты и по сей день создают потрясающие уровни для видеоигры, ставшей вехой игропрома. Ежегодно вручаются награды за самые амбициозные и качественные дополнения к играм серии DOOM, а Doomworld.com – крупнейшее место сбора всех фанатов – здравствует и поныне. Уму непостижимо, что игра, представившая миру концепцию модификаций, сама ежедневно получает самые разнообразные их вариации.

Во время разработки DOOM было сделано очень многое, из-за чего полноценно проанализировать влияние и важность этой игры крайне сложно. Однако Дэн Пинчбек превосходно с этим справился. Он сумел четко разобраться во всех аспектах разработки и представил их публике в «DOOM. Как в битвах с демонами закалялся новый жанр». Если вы любите DOOM, вы полюбите и эту книгу – вот так все просто.

Всегда ваши, Джон

Дэйв Тейлор². *Программист в id Software, создатель Linux-портов, а также чит-кодов, автокарты, чата в сетевом режиме и многих других фиш.*

Хотел сказать: «Салют, Матушка Россия!» – и передать привет из своей новой общины в чудесном городе Санта-Моника, штат Калифорния. Я приучил свою голубую сойку садиться на мою руку в обмен на орешек. Приезжайте, посмотрите, клевое зрелище!

Пока мы работали над DOOM, мои родители жили в Москве. Мир тесен, да? Однажды я их даже навестил. Врать не буду, мне не понравилась архитектура брутализма. Тягостное зрелище.

Но ваш хлеб. ГОСПОДИ. Ваш хлеб прекрасен. Нет, я понимаю, что вы в курсе, но... просто бомба. Я уверовал в ваш хлеб. Увы, теперь о нем остались только воспоминания: пару лет назад у меня появилась аллергия на глютен.

Хотя вот я теперь думаю: мы же община и одна большая семья. Можете прислать нам своего Главного Русского Пекаря? Организуем ему тут агентство, будет следить, чтобы амери-

¹ Исключением является только Кевин Клауд, который на момент выхода книги в печать все еще работает в компании. – *Прим. пер.*

² Работа и личность Тейлора всегда оставались в тени Джона Кармака. Чтобы хоть как-то восстановить историческую справедливость, расскажем вам интересный факт. Чит-код IDDT, открывающий всю карту уровня, является отсылкой к Тейлору за его вклад. Буквы DT указывают на инициалы. Также Тейлора увековечил в игре Роберт Принс, написавший для DOOM II трек под названием The Dave D. Taylor Blues («Блюз Дэйва Д. Тейлора»). Дэйв помогал Принсу с кодом для звука во время работы над DOOM II. – *Прим. пер.*

канские пекарни работали по русским хлебным стандартам. Может, даже пустим колониальные ресурсы на создание русской безглютеновой выпечки.

Кстати, а вот представьте, сколько пиццы было съедено во время разработки DOOM. Несколько чуваков в возрасте 20–25 лет ночами разрабатывали видеоигру. Денег было много, а вот умного подхода к диете не завезли. Представляете, да?

А теперь представьте, что можно было бы сделать при помощи американской пиццы с корочкой, выпеченной по русским стандартам...

Видите, братья? Вы тоже видите нашу надежду на светлое совместное будущее?

Кевин Клауд. *Художник в id Software, обладатель знаменитой волосатой руки Думгая.*

DOOM Eternal вышла спустя пару дней после моей 28-й годовщины работы в id. В 92 году нас было шестеро, сейчас уже несколько сотен. Именно такая команда нужна для создания игры вроде DOOM Eternal. Горжусь тем, что являюсь одним из id-овцев. Но я совру, если скажу, что вовсе не скучаю по былым денькам.

Джон, Адриан, Ромеро и Холл были талантливейшими парнями. Без их видения не было бы ни DOOM, ни id. Без команды id 92–93 годов, а также Грегора и Бобби DOOM была бы совсем иной игрой. Было очень здорово с ними работать.

Однако с годами DOOM стала чем-то большим, чем то, что изначально создала id. Эти ребята вдохновили множество творческих людей делать новые версии DOOM. Безусловно, так получилось еще и благодаря тому, что Ромеро и Кармак приветствовали наработки сообщества.

В последнее время мне удалось посотрудничать со многими талантливыми людьми из сообщества моддеров DOOM, и это был приятный опыт. Многие из них вложили в разработку контента по DOOM больше времени, чем кто-либо из id. За последние 27 лет сообщество много чего сделало для DOOM: от портов на калькулятор до создания крутых фанартов, разработки обалденных модов и написания отличных книг. Все это позволило DOOM оставаться актуальной. Поэтому она остается очень важной и влиятельной игрой.

Именно эта мощь DOOM позволила id сделать DOOM 2016 года и DOOM Eternal. Поэтому спасибо всем, кто вложил в современные DOOM много сил, времени и задумок – без вас он был бы совсем иным.

Сэнди Петерсен. *Дизайнер уровней в id Software.*

В 1991 году я работал под начальством Дэна Бантена в должности руководителя проектов. Он создавал игру под названием Command HQ. В нее нужно было играть по Сети, друг против друга. По сути, это была одна из первых стратегий в реальном времени. В период зарождения интернета Дэн считал, что, раз уже около 65 % всех компьютеров оборудованы модемами, игровым сетевым сражениям должно быть место. Но он ошибался. Продажи игры были слабыми, ее считают провалом, хоть она и полюбилась тем немногим, кому довелось в нее поиграть.

В 1993 году студия MicroProse Labs стала рушиться из-за ошибок руководства и невыполнимых задач. Я сбежал с тонущего корабля, и друг устроил мне собеседование в id Software, в далеком-далеком Техасе. Я присоединился к команде и разработал 20 из 27 карт для новой игры.

В том же году я вернулся, чтобы навестить MicroProse, и это было одним из величайших событий в моей жизни. Я захватил с собой предрелизную копию DOOM, чтобы показать друзьям и бывшим коллегам. Они были поражены – ничего подобного они не видели. Я оставил им ту копию, а позже мне рассказали, что из-за нее сроки сдачи различных проектов компании задерживались на полгода. Все подразделения часами напролет рубились в DOOM вместо того, чтобы заниматься делом!

При разработке DOOM для нас было важно, чтобы она поддерживала режим игры друг против друга. Но мы не верили, что она станет популярной. До этого ни одной подобной игре не удавалось преуспеть. Мы считали, что 98 % игроков купят DOOM ради однопользовательской компании. Но мультиплеерный режим мы оставили. Он нравился нам самим – это была достаточно веская причина.

К нашему изумлению, «смертельный бой» из DOOM вскоре заговорил о себе. Сегодня почти каждая видеоигра содержит похожий режим, и все это началось с DOOM. Я уверен, что, если бы DOOM никогда не вышла, какая-нибудь другая игра рано или поздно совершила бы нечто похожее. Но кто знает, сколько бы времени ушло?

Джей Уилбур. *Бизнес-менеджер id Software.*

Сложно представить, что игра, которую разработала и распространила такая маленькая команда, как id времен начала девяностых, так мощно повлияла на всю индустрию видеоигр. Я до сих пор поражаюсь тому, как сильно DOOM любят по всему миру. Это абсолютное признание технических и художественных заслуг коллектива разработчиков.

Мы безумно тащились, когда разрабатывали DOOM. Невозможно выразить словами, насколько приятно осознавать, что игра и по сей день доставляет радость огромному количеству людей.

Если оно движется – стреляйте!

Пол Радек. *Программист звука для движка DOOM и создатель библиотеки DMX.*

Было безумно интересно создавать для игроков эмоциональный и захватывающий опыт. А моему сыну – безумно страшно. Он часто помогал мне с тестированием и сказал, что ему тоже очень понравилось!

Роберт Принс. *Композитор и саунд-дизайнер в id Software.*

Я точно понял, что DOOM станет хитом, когда смотрел, как Джон Ромеро и Шон Грин играют у себя в кабинетах. Я сидел у Джона. У него был ОГРОМНЫЙ ЭЛТ-монитор. Они играли, выкрикивая друг другу оскорбления, и тут Джон наклонился и уперся головой прямо в экран монитора, пытаясь увидеть, что происходит вне его поля зрения, чуть левее. Казалось, будто он пытается выглянуть из окна, чтобы посмотреть, что происходит во дворе:) Именно поэтому один из музыкальных треков в DOOM называется Shawn's Got The Shotgun! («Шон нашел дробовик!»). Они оба играли круто, но в тот день, по-моему, выиграл Шон.

Шон Грин. *Сотрудник техподдержки id Software.*

Да, в тот день я выиграл.

Грегор Пунчац. *Создатель модели паука для первой части DOOM.*

DOOM стала поворотным моментом моей карьеры. И хотя я работал над самыми разными блестящими проектами, для многих я навсегда останусь «парнем, который придумал боссов в DOOM», а я и не против... хотя сейчас хотелось бы сделать еще парочку боссов;)

Золотым стандартом визуала DOOM (помимо моей личной гордости) навеки останется художественная работа моего отца³.

А еще меня бесконечно радует то, что придумало новое поколение творцов из id Software. Все, что они добавили в вышедшие игры, – это настоящее произведение искусства.

³ Дон Айван Пунчац (1936–2009) – известный иллюстратор книг, журналов и музыкальных альбомов. В 1993 году разработчики DOOM наняли его для создания логотипа и обложки. – *Прим. пер.*

Надеюсь, что однажды вернусь к работе над этой франшизой. Посмотрим, что приготовило для меня будущее.

Том Холл. *Креативный директор id Software, покинувший компанию до релиза DOOM.*

Участвовать в создании жанра – редкая и необычная честь. После судьбоносного телефонного разговора Ромеро с Полом Ньюратом мы приступили к созданию того, чем станут шутеры от первого лица, и языковых основ их дизайна. DOOM была нашим пятым FPS. От Hovertank 3D к Catacomb 3D, к Wolfenstein 3D, а затем к Spear of Destiny мы вынашивали концепцию быстрого перемещения и сражений в трехмерном мире. DOOM впервые представила столь молниеносный геймплей, сочетая полностью текстурированное окружение с жесткими и простыми перестрелками. Ultima Underworld сделала огромный шаг в этом направлении во времена Wolfenstein 3D, но была слишком медленной со своим сомнительным движком и сложными RPG-механиками.

Некоторые фундаментальные основы этой игры содержатся еще в «Библии DOOM». Но ее нельзя считать полноценным диздоком игры, поскольку написана она была в тот момент, когда у нас стали появляться разногласия. Хотя незадолго до выпуска условно-бесплатной версии DOOM наши пути разошлись, я был удивлен тем, как много моих наработок в итоге попали в игру: семь уровней в DOOM (в том числе тот, что содержал первый ракетджамп в истории, и многие из заготовленных мною названий тоже остались), а один из моих уровней даже угодили в DOOM II. Идея о возвращении в измененную реальность в DOOM и DOOM II также была моей, пусть ее и заменили на Землю. В Quake 2 наконец появилось опасное окружение, о котором я мечтал. Ну а в DOOM 3 были кресла на колесиках. К сожалению, они лишь демонстрировали технологические достижения: с их помощью нельзя было заманивать монстров в ловушки. Последнее, в чем я серьезно повлиял на дизайн DOOM, – это летающие враги. Я настаивал, чтобы они были в игре. Мы создали летающие черепа и какодемонов, чтобы в трехмерном окружении вас удивляло что-то, что не ходит по земле. Ну а затем все медленно покапало к чертям, о чем вы можете прочитать в книге «Повелители DOOM».

Но, несмотря на эти обстоятельства, всем нам удалось приложить руку к чему-то особенному. Для меня было честью работать со всеми этими чудесными людьми в id над столь знаковой вещью. Над игрой, которая сочетала в себе все, чему мы научились, и переизобрела шутеры от первого лица в их самом чистом виде.

Так что я приветствую читателей новой книги о той легендарной жесткой игре, которую люди полюбили с 10 декабря 1993 года. Быстрой. Страшной. И крутой игре под названием DOOM.

Былое и DOOM

Предисловие от переводчиков

DOOM – уникальное явление в современной культуре. Эта медиафраншиза дважды ушла в состояние застоя, но не растеряла значимости и величия. Сейчас мы наблюдаем третью жизнь этого мощного и культового бренда. Можно сказать, что грядет третье поколение геймеров, которое вырастет на DOOM, несмотря на требования возрастных рейтингов. Что интересно, представители прошлых поколений все еще верны любимым частям: до сих пор создаются модификации и новые уровни как для классических DOOM, так и для DOOM 3. Многие игроки верны всей франшизе целиком или совмещают любовь к определенным играм серии.

Сложно сказать что-то уникальное, когда на предыдущих страницах о величии DOOM лично высказались ее создатели, но все же мы попытаемся.

DOOM быстро стала популярной даже в странах, где ее было невозможно достать легально, и Россия не стала исключением. В первой половине девяностых в нашей стране игры распространялись весьма специфично и не совсем законно, но именно благодаря таким «поставкам» многие игры на относительно безрыбье получили особую любовь и признательность. Это нельзя было назвать «пиратством» в современном понимании этого слова – игры в России в начале девяностых никто и не думал перепродавать, до этого хитроумные дельцы додумались чуть позже.

Балом правило сарафанное радио – люди попросту перезаписывали игры на дискеты и обменивались ими между собой. Подавляющее большинство игр «добывалось» через модемное соединение – фидошники из Санкт-Петербурга звонили в Финляндию и тащили с просторов BBS⁴ все, до чего могла дотянуться жаждущая халявы рука. Архивы с играми добывались с большим трудом: не у всех был доступ к междугородним или даже международным телефонным линиям, чтобы подключаться по модему к BBS-модемным станциям, где хранились все сокровища (в том числе и пиратские). Энтузиасты придумали так называемые центры хранения, куда люди могли приезжать со своими дискетами и обмениваться файлами.

Так в 1994 году в Россию попала игра DOOM II: Hell on Earth, которая очень сильно повлияла на геймеров всего мира. Первые компьютерные сети (в еще немногочисленных клубах или на каком-нибудь предприятии) довольно быстро обзавелись новинкой. Так в нашей стране начал зарождаться киберспорт. По вечерам, когда рабочий день подходил к концу, люди собирались в офисах и устраивали первые чемпионаты. Не можем утверждать наверняка, но уверены, что игра завлекала многих зачистить уровень-другой и днем, когда следовало бы поработать. Лично знаем пару примеров. Раз почти весь мир не мог совладать с соблазном рвать и метать пиксельных демонов в рабочие часы, то могли ли наши соотечественники?

Прошло много лет, а игроки (в том числе и нового поколения) до сих пор проводят различные чемпионаты и устраивают конкурсы по созданию карт. По сей день создаются модификации, переворачивающие с ног на голову все, что мы могли знать о любимой игре. В России фанатское сообщество живо по сей день. Пусть форумы в интернете уже не настолько значимы и популярны, но в крупнейшем российском DOOM-сообществе Doom Power (iddqd.ru) пользователи частенько устраивают различную соревновательную активность или создают интересные модификации и уровни. Пользуясь случаем, передаем пользователям этого форума пламенный привет.

Забегая немного вперед, скажем, что в введении этой книги автор попросит игрока найти запылившуюся копию игры и снова ее запустить. К сожалению, официальный релиз на диске-

⁴ Bulletin Board System – электронная доска объявлений. – Прим. пер.

тах (и дисках) классических частей Россию обошел стороной, но сейчас игра доступна практически на всех актуальных платформах в цифровом виде. Если вам интересно и позволяет ситуация, купите эту игру, если еще этого не сделали. В трех главах книги будут анализироваться оригинальные эпизоды первой части. Мы рекомендуем изучать этот разбор, параллельно запустив DOOM и проходя эти моменты вместе с автором. Это не полноценное прохождение, и во многих местах вам самим придется найти выход или справиться с неожиданно напавшими монстрами – автор лишь укажет на самые интересные и важные места, коих немало. У вас будет прекрасный экскурсовод и замечательный путеводитель – осталось только обзавестись игрой, чтобы получить уникальный опыт.

А мы сделаем все возможное, чтобы этот опыт был доступен на русском языке.

*С уважением, BFG-дивизия издательства «Бомбора»: Михаил Бочаров,
Алексей Матвеев, Павел Ручкин, Владимир Сечкарев*

Благодарности от автора

Писать книгу о DOOM слегка страшновато. Целая армия фанатов, обладающих обширными знаниями об игре, с любовью собрала и проанализировала о ней массу информации. Задача состоит в том, чтобы отдать им должное в той же мере, что и самой игре. Без их вклада книга никогда не увидела бы свет. В почетный список входят Иэн Альберт, Джордж Белл, Тони Фабрис, Ledmeister, Ли Киллоу, Натан Лайнбек, Хэнк Люкарт, Zeta000 и многие анонимные авторы DOOM Wiki. Особая благодарность также выражается Яцеку Добжинецкому, Роуэн Кайзер и Ларе Санчес Котерон за то, что они прислали старые обзоры (и перевели их).

Кроме того, я должен воздать должное создателям «самой великой игры в истории», которые были исключительно добры ко мне и готовы обо всем поговорить. Том Холл, Сэнди Петерсен, Бобби Принс и Джон Ромеро были (даже слишком) рады ответить на вопросы по телефону и электронной почте. Том Холл также придумал название книги⁵ – большое спасибо ему за это! Я пишу эти слова, сидя на балконе в Меските, штат Техас, и смотрю на офисы id Software, где команда была так невероятно приветлива. Джон Кармак, Кевин Клауд, Мэтт Хупер, Тодд Холленсхед и Тим Уиллитс были рады потратить на меня свое время. Особая благодарность Донне Джексон, которая сделала мой визит настолько приятным. Мне еще долго будет вспоминаться невероятно лаконичное обозначение Уиллитсом разницы между классическими DOOM и DOOM 3 как переход от «Нас ждут монстры!» к «Нас ждут из темноты!».

Я также должен поблагодарить Марка Дж. П. Вольфа и Бернара Перрона, редакторов серии, за возможность написать эту книгу и за бесценные комментарии в процессе редактирования. Также следует поблагодарить коллег из Портсмутского университета, особенно Стива Хэнда и Дэвида Андерсона, которые терпели меня, пока я дописывал книгу и был поглощен миром DOOM. Спасибо также друзьям и коллегам по всему миру, которые оказались в гуще срачей, споров и утомительной болтовни о проекте. Да, это касается тебя!

Наконец, спасибо двум самым важным людям в моей жизни: Джессике и Оскару. Я люблю вас, и я буду сражаться с силами ада за любого из вас в любой день недели.

⁵ Оригинальное название книги – DOOM: SCARYDARKFAST. Длинное составное слово можно перевести как «страшно-темнобыстро». Мы бы разделили слова и заменили «темно» на «круто», потому что в первой части DOOM, будем честны, темно довольно редко, а вот круто – постоянно. – *Прим. пер.*

Введение

Многие люди совершенно не приемлют насилия. Все они мертвы

В начале 1994 года основой нашей компании, насколько я помню, были я и мои друзья Том и Энди. Собственный ПК был только у Тома. Мы собирались в его комнате в общежитии и с выключенным светом играли в новую игру, которую он только что приобрел. Обычно он увлекался ролевыми играми – самой последней была какая-то игра с видом сверху в стимпанк-сеттинге на Марсе. Порой мы вместе тратили целые ночи на Civilization, но этой зимой для нас существовала только одна игра: прорывной шутер от id под названием DOOM. Влияние DOOM на нас трудно переоценить. Нам было по девятнадцать лет, PlayStation тогда еще не было, и, конечно, нам всем очень понравилась Wolfenstein 3D, но DOOM просто разнесла все остальное в кровавые ошметки.

Это книга о самой важной из когда-либо созданных игр от первого лица, о проекте, определившем один из самых успешных жанров видеоигр. Речь идет о противоречивой, гипержесточкой, страшной, смешной, захватывающей игре, которая умудряется одновременно быть самодовольно и до крайности глупой и исключительно умной. Добавить сюда пулемет – и вот он, предел мечтаний!

Я люблю игры от первого лица: думаю, что это самый увлекательный, бешеный, захватывающий вид компьютерных игр, даже если они отходят от базового принципа «беги и стреляй», заданного еще в DOOM и характерного для таких недавних⁶ шутеров, как Bulletstorm и Killzone 3. Есть что-то совершенно уникальное в переносе вашего восприятия в тело персонажа, что-то действительно замечательное в том, как ловко эти игры сочетают простоту ранних аркадных игр и новейшие технологические прорывы. Современный шутер от первого лица Crysis 2 может выглядеть как картина из музея (если не лучше), но в душе это все та же Defender от первого лица. Если забыть об антиутопических размышлениях о свободной воле и капитализме, ставших изюминкой Bioshock, – это Wolfenstein 3D, только с водой и гаечным ключом.

Наследие DOOM включает в себя лучшие игровые моменты, когда-либо созданные человечеством. Без этой игры Half-Life не продвинула бы так далеко подачу сюжета в играх и не задала бы новую планку дизайна уровней, вручив геймеру монтировку. Не было бы ни Portal, ни Call of Duty: Modern Warfare 2, ни F.E.A.R.: First Encounter Assault Recon, ни Mirror's Edge. Технологические достижения DOOM отбрасывают на современные игры столь же длинную динамическую тень. Кроме того, благодаря игре возникло онлайн-сообщество геймеров: так id развила идею дуэлей через локальные и интернет-сети. Можно даже утверждать, что вся современная массовая многопользовательская экономика чем-то обязана DOOM. Наконец, упорное желание id следовать этике открытого исходного кода (не только принимая бизнес-модель Arogee, но и предоставляя фанатам инструменты для редактирования содержимого игры) привело к созданию сообщества моддеров, что оказало огромное влияние на гейминг как субкультуру.

Но хватит громких слов. Я уже сделал несколько серьезных заявлений – пожалуй, если вы разбираетесь в играх, то вас не придется ни в чем убеждать, но долг велит мне подкрепить свои высказывания доказательствами. Итак, вот как мы поступим: изучим контекст, в который пробралась DOOM, кровавая и триумфальная; немного поговорим об id, мрачном сердце индустрии; и попытаемся описать влияние, которое DOOM оказала на свою эпоху. Мы загля-

⁶ Книга вышла в 2013 году, поэтому все, что казалось автору недавним, уже давно могло потерять актуальность. Но это никак не влияет на сам процесс изучения игр. – *Прим. пер.*

нем игре под капот, чтобы посмотреть, что же сделало ее таким важным произведением программной инженерии. Придется поковыряться в грязи на Фобосе, Деймосе, а также в самом аду и обсудить дизайн уровней и игрового опыта. На случай, если всего этого будет мало, у нас тут припасено кое-что еще. Мы подробно рассмотрим многопользовательскую игру, и нам также придется обсудить моды. Мы поговорим о портах, сиквелах и перезагрузках: DOOM II и в частности DOOM 3. Итак, введение подходит к концу: надевайте патронташ с боезапасом, заряжайте плазменную пушку, запасайтесь синей броней и, выражаясь бессмертными словами из краткого вступления DOOM, всадите «свинца прямо в лобешник» тому, что убило ваших приятелей.

На случай, если последние девятнадцать лет вы провели в темной пещере, мне стоит представить игру официально. DOOM – шутер от первого лица. На HUD⁷ отображается счетчик боеприпасов, панель здоровья и брони, голова персонажа (визуально отображающая, в каком физическом состоянии вы находитесь), а также индикатор ключей-карточек. Над этой панелью изображена рука, которая может держать различные виды оружия. Вы можете перемещаться по горизонтали (в том числе и стрейфиться⁸ во время стрельбы), свободно осматриваться вокруг⁹, открывать двери и нажимать на различные кнопки с помощью одной клавиши, собирать такие вещи, как аптечки, боеприпасы и броню, и стрелять – здесь придется очень много стрелять. С академической точки зрения, DOOM основывается на процессе выравнивания объектов по центру экрана и их удаления путем нажатия кнопки стрельбы. Вы начинаете в сложной обстановке, которую постепенно упрощаете, уничтожая агентов, нажимая необходимые кнопки, а также собирая все доступные объекты. Вы можете ускорить процесс упрощения, просто добежав до выхода (обычно это невозможно без одной-двух ключ-карточек), однако, несмотря на наличие такого варианта (в грядущих главах мы поговорим о спидранах), смысл игры по сути заключается в максимально жестоком упрощении окружающей вас обстановки.

События DOOM начинаются на промышленной базе на спутнике Марса, который захватили демоны из ада. Вы – последний выживший, и игровой процесс заключается в следующем: вы с боем перемещаетесь через различные места и уничтожаете все, что движется. Демоны намерены оставить от вас кровавое пятно на ковре. Если вы рядом, то они будут вас кромсать, кусать и раздирать. Если они далеко – в бой пойдут дробовики и огненные шары. Если вы еще не играли в DOOM, но играли в другие шутеры от первого лица, то вы уже знакомы с этим быстрым и простым геймплеем, где чередуются напряженная разведка и адреналиновые перестрелки. Если вы не играли ни в DOOM, ни в другие шутеры от первого лица, то многое потеряли и вам нужно немедленно прекратить читать эту книгу и срочно принять меры. Это базовый обзор игры; более подробно мы рассмотрим ее позже, но с этого момента я буду думать, что вы по крайней мере знаете о продукте под названием DOOM и имеете представление о том, какую игру он из себя представляет.

Первый релиз DOOM состоялся 10 декабря 1993 года в виде бесплатного эпизода, доступного для скачивания, а также еще двух эпизодов, требующих оплаты. Тот факт, что id использовала зарождающийся интернет в качестве канала распространения, привлекая все новые сетевые сообщества, говорит о том, насколько четко компания понимала обстановку, в которой ее игра должна была появиться. Компания Netscape была основана

⁷ Heads-up display, т. е. изображение интерфейса на фоне игрового пространства. – *Прим. пер.*

⁸ Если кто не знал, стрейфингом по-модному называют боковое движение. Это один из фундаментальных навыков, который нужно освоить, если вы хотите добиться успеха на высоких уровнях сложности или играя по Сети. – *Прим. авт.*

⁹ Должен отметить, что это не мауслук (от англ. mouselook, свободное вращение камерой в режиме от 1-го лица) – область видимости аватара привязана к его физической ориентации. В современных шутерах от первого лица мауслук считается стандартной функцией. Изначально он появился в играх вроде Marathon, куда добавляли клавишу, отвечающую за «вертикальный осмотр». Это интересный исторический пример: играбельность в этот переходный период потенциально снижалась, поскольку стремительный геймплей должен был учитывать довольно сложный дополнительный функционал клавиш. Но это тема для другой книги. – *Прим. авт.*

в октябре 1994 года, браузер Mosaic (разработка национального центра суперкомпьютерных приложений) – в январе 1993 года. Это были славные дни протокола Gopher, компьютерных досок объявлений и Usenet. Сетевые игры давно пользовались популярностью. MUSE запускала MUD1 с помощью CompuServe и CompuNet в Соединенных Штатах и Великобритании еще в 1985 году, а древний аналог сражений в локальной сети был частью жанра с момента его зарождения, тогда как сами сетевые игры появились в 1970-х годах. Идея использования сетей типа «модем-модем» для поддержки мультиплеера во всем мире – чрезвычайно амбициозная цель. Имейте в виду, что все это происходило до появления Steam и других онлайн-магазинов игр, задолго до того, как появилась сама идея о массовом распространении игр в цифровом формате. Разумеется, пользователи привыкли обмениваться файлами, но идея использовать игроков как распространителей первой трети игры сработала блестяще, и мы еще рассмотрим, как маркетинговый гений Скотта Миллера помогал id продавать DOOM баснословными тиражами.

Точно собрать данные о продажах DOOM практически невозможно (по причинам, которые мы рассмотрим позже), не говоря уже о статистике условно-бесплатного ПО. По оценкам Дэвида Кушнера, на старте продаж id получала заказы на 100 000 долларов ежедневно. В издании 2000 года *The Complete Wargames Handbook* объединенные продажи DOOM и *The Ultimate DOOM* (версия 1.9, выпущенная в 1995 году, и первая версия для розничных продаж) с 1993 по 2000 год составили более 1,8 миллиона экземпляров. К 2011 году объем продаж, по данным VGChartz, составил 2,85 миллиона копий¹⁰. Проверить эти числа невозможно, но исходя из того, что к 1995 году на сайтах фанатских сообществ было заявлено о более чем десяти миллионах установок, становится понятно, феноменом какого масштаба была эта игра¹¹.

DOOM мгновенно стала мишенью для ненавистников всех мастей. Геймеры были поглощены игрой, так что негативная реакция со стороны СМИ не заставила себя ждать, и игра подверглась критике за визуальное насилие и жестокость. Сейчас, в эпоху *Manhunt*, *Prototype* и *Saw: The Videogame* (не говоря уже о франшизе фильмов «Пила»), это все может показаться нелепым, но пресса взорвалась фонтаном гноя, как шея импа¹², в которую выпустили заряд дроби. Давид Гроссман¹³ в эфире программы «60 минут» назвал игру «симулятором массовых убийств», а сама игра оказалась в эпицентре попыток принудительного лицензирования виртуальных миров. Ситуация накалилась до предела, когда стало известно, что Эрик Харрис, один из стрелков в школе «Колумбайн», очень любил играть в DOOM и даже создавал свои собственные моды: и то и другое напрямую связали с массовым убийством в школе. Ходили слухи, что Харрис сделал уровни, где воссоздал «Колумбайн». Независимо от того, правдивы были сюжеты СМИ или нет, можно с уверенностью сказать: противоречия увеличивают продажи. Шумиха и страшилки сделали DOOM предметом всеобщих обсуждений. Возможно, повлияло также и то, насколько удачно ад, индустриальная научная фантастика, заговоры с участием военно-промышленных комплексов и стрельба оказались слиты воедино в игровом мире, и это сочетание по-прежнему лежит в основе подавляющего большинства шутеров от первого лица.

Но DOOM – это не только игра. В поврежденной грудной клетке аномалии Фобоса билась технология, открывшая новые технологические возможности и основавшая одну из первых настоящих династий игровых движков. id не просто изобрела подходящий тип геймплея в *Wolfenstein 3D* и *Catacomb 3D*, а затем развила его до DOOM; именно под такой игровой процесс и был заточен движок. Все границы современных ей игровых технологий, от нало-

¹⁰ <https://www.vgchartz.com/game/6232/doom/>. – Прим. авт.

¹¹ Информацию об этом можно найти по адресу: <https://doom.fandom.com/wiki/Doom>. – Прим. авт.

¹² Хотя слово «imp» и переводится как «бес», в российском сообществе эти демоны всегда назывались импами. В официальных переводах DOOM и DOOM Eternal они также представлены как импы. – Прим. пер.

¹³ Давид Гроссман – израильский писатель, публицист и драматург, известный своими левыми взглядами. – Прим. пер.

жения текстур до освещения, id продвинула далеко вперед. Не сказать, что в DOOM были какие-то возможности, которые раньше нигде не встречались. Например, Ultima Underworld позволяла пользователю свободно осматриваться с помощью мыши и накладывала текстуры на объекты, но DOOM развила эти возможности и сочетала их с быстрым, плавным и отзывчивым геймплеем. В ней было все, что успело появиться в мире ролевых игр от первого лица, но она избавилась от сложного геймплея и сделала ставку на производительность. В результате появился болид Формулы-1, по сравнению с которым Ultima казалась медлительным фургоном. В DOOM нет разнообразия сложных механик, и она не предлагает такого диапазона настроек, характеристик, историй, возможностей и сюжетов, но она быстрая. Это прекрасный пример оптимизации движка – или отладки игрового процесса, как кто-то мог бы сказать. Все в игре работает на стремительный геймплей, где остановки только создают напряжение и позволяют полюбоваться пейзажем. DOOM создана быстрой.

И напоследок: если вы давно не играли в DOOM, найдите свою копию и сдуйте с нее пыль. Наверняка она где-то спряталась, шипя, как какодемон. Пройдите DOOM еще раз. Ведь это просто-напросто чертовски хорошая игра.

1

Eva! Auf Wiedersehen! Зарождение жанра

Давайте взглянем на DOOM в рамках исторического контекста. Самым первым шутером от первого лица стала игра Maze War, созданная Стивом Колли, Говардом Палмером, Греггом Томпсоном и другими сотрудниками исследовательского центра Эймса, принадлежащего NASA. По словам Колли, первая версия Maze War увидела свет в 1973 году¹⁴ и представляла собой улучшенный вариант более старой игры Maze, в которой нужно было от первого лица исследовать примитивное окружение. В 1973 или 1974 году в игру добавили возможность устроить сетевую перестрелку с другими игроками. Так благодаря прообразу сетевого режима «смертельный бой»¹⁵ на свет появился целый жанр. После того как Томпсон перешел в MIT, он продолжил разработку Maze War, попутно создав сервер с настраиваемыми матчами, увеличив количество игроков до восьми и добавив возможность играть с ботами. Все базовые компоненты шутера от первого лица появились еще за двадцать лет до DOOM: трехмерное окружение в реальном времени, простейшие игровые действия (ориентирование, движение, стрельба, получение урона), а также базовый набор условий для победы или поражения – и все это во время многопользовательского сетевого поединка.

Примерно в то же время Джим Бауэри разработал Spasim, назвав ее самой первой сетевой многопользовательской 3D-игрой¹⁶. В Spasim друг против друга по сети могли сражаться до тридцати двух игроков (по восемь бойцов в четырех планетарных системах), при этом каждый управлял космическим кораблем, который схематично отображался на экранах противников. Во второй версии игры геймплей, основанный на простых сражениях, стал более разнообразным благодаря менеджменту ресурсов и прочим стратегическим элементам. Неважно, правдиво или нет высказывание Бауэри о том, что Spasim опередила Maze War и стала первым шутером от первого лица: значение его игры от этого не уменьшается. Хотя бы потому что она – идейный предок Elite и ее наследниц. Можно сказать, что Spasim предвосхитила игровую концепцию будущих стратегий в реальном времени (RTS) или даже многопользовательских онлайн-игр (ММО).

Главное отличие Spasim от Maze War заключалось в перспективе. Как и другие ранние игры от первого лица вроде BattleZone (1980) и Hovortank 3D, она отображала прицел и демонстрировала вид из кабины транспортного средства без изображения аватара на экране. Если не брать такие игры, как Descent и Forsaken, то можно заметить, как жанр очень быстро перешел на перспективу от лица персонажа, частично или полностью отказавшись от вида из кабины. Забавно, но современные шутеры – например, Halo: Combat Evolved или RAGE – во время управления транспортом часто переключаются на вид от третьего лица. Эпизоды за рулем с видом от первого лица в Half-Life 2 – это скорее исключение из правил.

¹⁴ Согласно статье *Stories from the Maze War 30 Year Retrospective: Steve Colley's Story of the Original Maze* («Истории из 30-летней ретроспективы Maze War: Стив Колли об оригинальной Maze»), доступной по ссылке: <http://www.digibarn.com/history/04-VCF7-MazeWar/stories/colley.html>. – *Прим. авт.*

¹⁵ От англ. «Deathmatch». В русском языке часто можно встретить употребление «детматч», «дефматч», «дезматч» и им подобные. Несмотря на популярность употребления заимствованного названия у русскоговорящих людей, у термина тем не менее есть официальный перевод, который уже много лет используется в различных играх. За примерами далеко ходить не надо – в той же DOOM 2016 режим переведен как «смертельный бой». – *Прим. пер.*

¹⁶ В статье 2001 года Бауэри даже обещал выплатить 500 долларов тому, кто докажет, что он неправ: http://web.archive.org/web/20010410145350/http://www.geocities.com/jim_bowery/spasim.html. – *Прим. авт.*

В 1992 году компания Blue Sky Productions выпустила более спокойного и уравновешенного сородича DOOM: ролевою игру от первого лица под названием *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Серия ролевых игр *Ultima* появилась в 1981 году, когда для сложных RPG был характерен вид от первого лица. *Akalabeth*, первая игра Ричарда Гэрриотта, использовала каркасную графику наподобие *Maze War*, но кое-где применялся вид сверху. Эта перспектива становилась все более распространенной по мере того, как игры переходили на тайловую графику¹⁷, но наличие вида от первого лица оставалось неизменным (с помощью встроенного окна в серии игр *Wizardry* или *Alien Fires: 2199 AD*). Ролевые игры стали все чаще возвращаться к виду от первого лица по мере того, как технологии наверстывали амбиции пионеров. *Dungeon Master* высоко задрала планку трехмерных игр в реальном времени, и вскоре за ней последовали другие проекты. Все эти игры обладают RPG-подобным геймплеем со сложным управлением, сбором ресурсов и распределением характеристик. *Ultima Underworld* открыла новые горизонты в области отзывчивого управления, восприятия свободы и передвижения, а также модернизировала сражения в реальном времени. Если бы небольшая компания *id* не выпустила свой *dungeon crawler*¹⁸ от первого лица, отличающийся сильно упрощенным геймплеем и стремительным игровым темпом, на фоне которого *The Stygian Abyss* чувствовала себя медленной улиткой, то у *Ultima* были бы все основания утверждать, что именно она положила начало стремительному развитию шутеров от первого лица. Понятно, чем прародительнице обязаны синтезы RPG и FPS вроде *Deus Ex* и *Borderlands* с *Fallout 3*. Большинство более сложных, нежели одноклеточные «пострелушки», шутеров от первого лица уходят корнями к той самой *Ultima*. Но *Catacomb 3-D* оказалась другой (рис. 1). Это была простая, кровавая, быстрая и веселая игра.

Catacomb зародилась в 1989 году как 2D-шутер с элементами RPG, но после ряда изменений в 1991 году уже могла похвастаться постфиксом «3-D». Именно здесь разработчики заложили фундамент DOOM. Любителям DOOM местный HUD может показаться знакомым: за две игры он не сильно изменился. Вариантов нападения на противников в *Catacomb 3-D* несколько: метание одного или нескольких огненных шаров и способности с небольшим радиусом действия. Также присутствуют постепенно усиливающиеся враги, с которыми придется сражаться. Действие происходит в лабиринте, где игрок должен использовать цветные ключи, обычно спрятанные в секретных коридорах за ветхими стенами. Сюжет *Catacomb 3-D* – чистой воды халтура, необязательный придаток геймплея. Хотя *id* никогда не тратила на сюжеты много ресурсов, благодаря *Wolfenstein 3D* и DOOM мы знаем, что, даже если вас не сильно заботит история, сеттинг может быть мощным инструментом игрового дизайна. В *Catacomb 3-D* игрок исследует более-менее характерные для фэнтези места: кладбище, мавзолей и сад, – где используются базовый набор квадратных текстур для стен и декоративные предметы, позволяющие игроку понять, где он находится. Расположение противников в лабиринте заранее предопределено, и после зачистки зоны они не возрождаются. Очень важно отметить, что, хотя мир *Catacomb 3-D* местами похож на *Dungeons & Dragons*, с играми в жанре RPG, что бы ни говорили поклонники, геймплей *Catacomb* не объединяет вообще ничего. Ни о какой настройке персонажа не может быть и речи. В начале игры игроку доступны три боевые способности. Новые области обнаруживаются путем обстрела слабых стен, которые визуально и с помощью текста выделяются на фоне прочих. Вы можете собирать сокровища, здоровье или зелья (аналог патронов). В игре практически нет репрезентации аватара, характеристик или развития

¹⁷ От англ. tile – плитка. Метод создания больших изображений с помощью более мелких элементов. – *Прим. пер.*

¹⁸ Жанр в настольных и видеоиграх. Представляет собой лабиринтообразное подземелье, по которому странствуют герои, уничтожая населяющих подземелье монстров и забирая себе разного рода сокровища. – *Прим. пер.*

персонажа. Это аркадная игра, к которой прикрутили HUD и игровой мир в RPG-стиле. Джон Ромеро говорил¹⁹ про нее следующее:

«Когда мы делали Catacomb 3-D, игра казалась не такой уж и классной, как мы хотели, – но она была очень интересной с точки зрения технологий и желанной реализации... Тогда же мы выпустили Commander Keen, которая была намного веселее, чем Catacomb 3-D, но последняя выглядела масштабнее и казалась нам многообещающей».

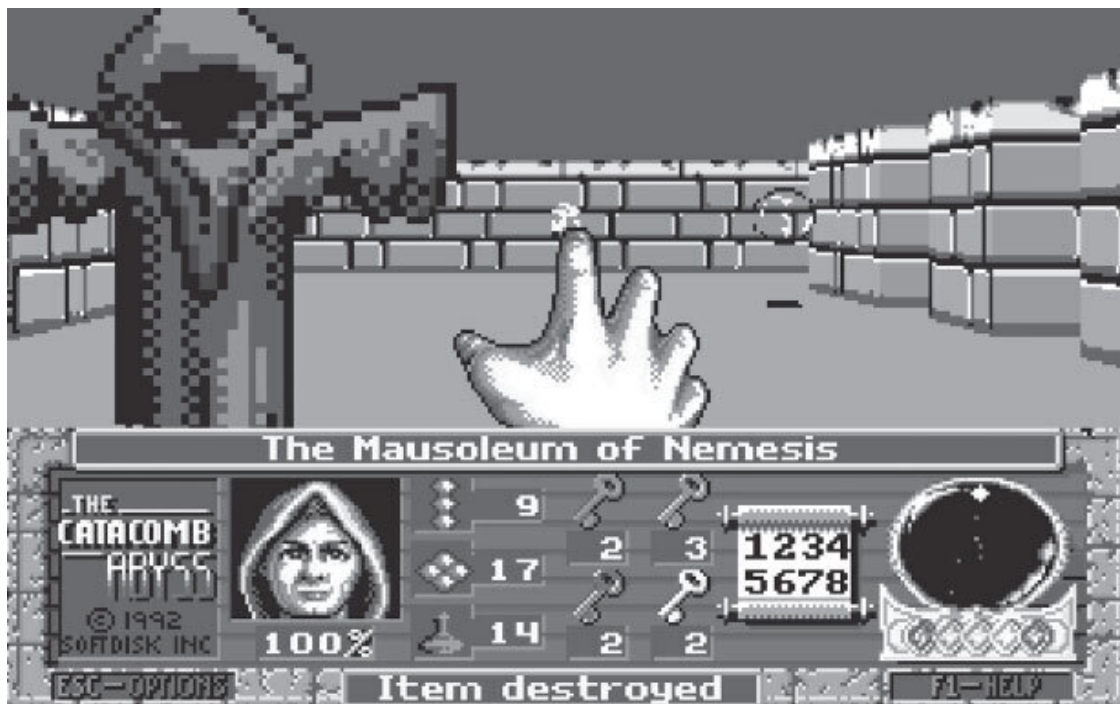


Рис. 1. Catacomb 3-D

В преамбуле Catacomb 3-D от ролевых игр не осталось и следа. Если Catacomb 3-D можно (но только при очень большом желании) назвать аркадной упрощенной RPG, то Wolfenstein 3D, выпущенная 5 мая 1992 года как условно-бесплатное программное обеспечение, по своей сути – чистый и простой шутер. Прощайте, упыри, целебные зелья и склепы! И здравствуйте, пулеметы, научная фантастика с нотками мистики и, что самое главное, стрельба по нацистам! Wolfenstein 3D не только радикально изменила представление о геймплее игр с видом от первого лица, но и подкараулила жанр RPG в темном уголке, нащиповала его дробью из ружья, а затем всадила в труп знамя. Так о себе дал знать настоящий шутер от первого лица. Ромеро вспоминает:

«Главной проблемой домашних компьютеров было отсутствие быстрых игр... потому что все вычисления происходили на центральных процессорах. Из-за этого на ПК выходило множество незатейливых пошаговых игр... Когда мы делали Wolfenstein 3D, то убрали все, что замедляло работу игры, чтобы шутер ощущался как привычные нам аркады».

Wolfenstein 3D частично основывается на Castle Wolfenstein – аркадном сайд-скроллере²⁰, созданном Сайласом Уорнером в 1981 году. Позаимствовав завязку с побегом из нацистского замка, id выбросила за борт стелс-элементы, характерные для игры Уорнера. Игра, будучи

¹⁹ Все цитаты Джона Ромеро взяты из интервью, проведенного 22 июня 2010 года, если не указано иное. – Прим. авт.

²⁰ От англ. side-scrolling, т. е. боковая прокрутка. – Прим. пер.

прямолинейным шутером, не поощряла скрытное прохождение. Окружение в игре простое и понятное: игрок движется от уровня к уровню в поисках лифта на следующий этаж, для чего ему обычно требуется найти один или два ключа для открытия запертых дверей. Высота всех помещений одинакова, а текстуры накладываются только на стены. Эта технология была проще, чем окружение, используемое в *Ultima Underworld*, но такой компромисс позволил игре работать более резво: различные сложности пошли под нож в угоду производительности. Кроме того, в *Wolfenstein 3D* присутствовало совсем немного видов противников, а их искусственный интеллект был очень прост. В игре можно, например, подкрасться к солдатам, но основной геймплей игры – быстрый, яростный и кровавый. Видение Ромеро было простым:

«Изначально Wolfenstein 3D обладала массой механик – перенос тел, взлом замков. Но когда мы начали играть, то поняли... в чем смысл прятать или перемещать объекты, если я просто крушу все на своем пути? Так что давайте избавимся от того, что мешает стремительному движению, и заставим игрока просто уничтожать все, что попадаете ему на глаза».

В *Wolfenstein 3D* игроки могут собирать сокровища. В интерфейсе есть счетчик очков (от которого избавились в *DOOM*), а на уровнях присутствуют секретные области с боеприпасами, аптечками и драгоценностями. Однако тщательно прочесывать местность не обязательно: это скорее занятие для игроков, желающих заработать максимум очков на всех уровнях. Никаких игровых преимуществ сокровища не дают.

Wolfenstein 3D состоит из шести эпизодов по десять уровней в каждом. Сюжет игры – пример предельной простоты. В первом эпизоде шпион союзников Би Джей Бласковиц должен сбежать из нацистской крепости. Игрок с боем вырывается из тюрьмы и в конце эпизода сталкивается с боссом, Гансом Гроссе. Во втором эпизоде Бласковиц возвращается, чтобы предотвратить угрозу применения биологического оружия, и сталкивается с зомби, в груди которых вживлены пулеметы. В конце игроку нужно сразиться с доктором Шаббсом: боссом, который использует шприцы в качестве оружия. В конце заключительного эпизода, который разворачивается в бункере под Рейхстагом, Бласковиц сталкивается с Адольфом Гитлером, защищенным экзоскелетом. Вторая серия из трех эпизодов рассказывает про еще одну химическую войну, практически неотличимую от первой. **Будем честны: игроку, ждущему насыщенного сюжета от *Wolfenstein 3D*, будет интереснее читать предупреждения с пачек сигарет.** Сюжетно в игре практически ничего не происходит, за исключением простейших действий вроде завязки и создания предыстории: убейте как можно больше нацистов, бегая по одинаковым коридорам и собирая на пути сокровища (если вам это интересно).

В *Wolfenstein 3D* в распоряжении игрока есть четыре вида оружия: нож, пистолет, автомат и пулемет. Присутствует счетчик здоровья, которое можно восстанавливать, собирая аптечки или воруя обед у нацистов и корм у немецких овчарок. В игре встречается небольшое количество декораций – столы, приспособления для пыток или зеленые бочки (которые пока не умеют взрываться: эта возможность появилась только в *DOOM*). Секретные зоны на уровнях редко как-то выделяются, поэтому на каждую комнату, скрывающуюся за портретом Гитлера, приходится по две, открывающихся тычком в самую обычную стену. Отсутствие динамического освещения и простота набора текстур означают, что перемещение по уровню часто оказывается результатом проб и ошибок. Так что понять, какие места вы уже посетили, а какие нет, вы сможете только по горам трупов. Не стоит увлекаться критикой простоты *Wolfenstein 3D* и отсутствия в ней указателей, но на примере технологических достижений *DOOM* мы можем видеть, как такие приемы резко вошли в моду.

Wolfenstein 3D получила одобрение критиков и коммерческий успех. Она выиграла призы в номинациях «Выбор пользователей» и «Лучшее развлекательное программное обеспечение» на конкурсе *Shareware Industry Awards* в 1993 году и получила премии «Лучшая аркад-

ная игра» от Compute! «Самая инновационная игра» и «Лучшая экшен-игра» от Computer Entertainment, приз читательских симпатий «Лучшая экшен/аркадная игра» от Game Bytes и «Лучшая экшен-игра» от Computer Gaming World. Игру позже портировали на Mac, Acorn, консоли Super Nintendo Entertainment System, Game Boy, Jaguar и другие актуальные устройства вроде iPhone²¹ или PlayStation 3. Вышедшая в 1992 году Spear of Destiny, следующая игра id, подхватила идею нацистских бредней и разухабистого насилия. В 2001 году эта серия была реанимирована компанией Gray Matter Interactive. Менее безумная, нежели оригинал, Return to Castle Wolfenstein сделала больший акцент на сюжете и исследовании, а также внесла разнообразие в игровой процесс – этого и следовало ожидать от игры, разработанной в новую эпоху, после выхода таких игр, как Quake и Half-Life. Компания Nerve Software разработала сетевую версию игры, которая стала известным бесплатным многопользовательским боевиком Enemy Territory. В 2009 году вышла игра, над которой id работала вместе с Raven Software и Pi Studios. Перезагрузка Wolfenstein обзавелась ожидаемой смесью сверхъестественного, киборгов-нацистов, а также волшебных способностей и прокачки. В целом она была положительно принята: критики хвалили геймплей, но отмечали, что игре не хватает вдохновения или оригинальности. Игра также доказала, что за семнадцать лет восставшие из мертвых нацисты не утратили своего обаяния.

Чтобы понять DOOM, нам нужно понять Wolfenstein 3D и семена, посеянные в процессе ее разработки. По большому счету Wolfenstein 3D установила ряд концептуальных ограничений в дизайне, отказавшись считаться с играми наподобие Ultima Underworld. DOOM добавила сложностей в освещении, смену окружения, гораздо большее разнообразие текстур, рычагов и лифтов, а также bestiарий демонических врагов, но именно Wolfenstein 3D установила правила игры. Это была трехмерная аркада без компромиссов. Все остальное было лишним. Конфликт, связанный с отсутствием компромисса, впоследствии приведет к первому крупному расколу внутри id и, возможно, станет причиной ее превращения в зрелую компанию.

²¹ На момент выхода данного издания PlayStation 3 уже не считается актуальной платформой, а на iPhone с новой версией операционной системы покупка Wolfenstein 3D не представляется возможной. – *Прим. пер.*

2

Скорости света и не снилось²² Восхождение id

Стремительный взлет id Software – это легенда мира видеоигр: беспрецедентная история, полная амбиций, эгоизма и таланта. В книге «Повелители DOOM. Как два парня создали культовый шутер и раскатали индустрию видеоигр»²³, которая, скорее всего, останется главным источником информации о раннем периоде существования id, говорится, что в конечном счете компания обрела славу благодаря столкновению двух необычайно талантливых людей – Джона Кармака и Джона Ромеро, объединившихся в важный период развития игр как медиа. Кушнер не умаляет роль столь же выдающихся сотрудников (Адриана Кармака, Тома Холла, Кевина Клауда, Сэнди Петерсена, Джея Уилбура²⁴ и многих других), но при этом в Кармаке и Ромеро он видит Леннона и Маккартни от мира видеоигр. Возможно, уместнее было бы сравнить их с Джонни Роттенем и Сидом Вишесом, только без Малкольма Макларена²⁵, дергающего за ниточки. Если историю id можно представить как воплощение американской мечты, которая затем взорвалась изнутри, то она окажется сродни панку – простой и понятной²⁶.

Я не собираюсь пересказывать вам фрагменты из книги Кушнера. Это действительно отличная и захватывающая книга, и если вам стала интересна id, то переключитесь на нее после прочтения текущей. Мы же сосредоточимся на пенящейся чашке Петри, породившей чудовище. Вас ждет краткая история о том, кто и зачем создал DOOM. Важно отметить, что не все согласны с тем, как Кушнер акцентирует внимание на двух ключевых сотрудниках id. Тодд Холленсхед, в настоящее время генеральный директор id, считает, что сводить команду создателей DOOM к двум наиболее заметным разработчикам значит принижать идеи и таланты всей студии. В частности, он считает, что, когда речь заходит о DOOM²⁷, слишком мало внимания уделяется работам Адриана Кармака:

«Адриан – прирожденный, невероятно талантливый художник, никогда не получавший достаточно признания за свою работу над DOOM и DOOM II. Если говорить о его вкладе, то именно его воображение породило почти всех демонов в DOOM. Однажды он сказал: „Мне снятся кошмары, а потом я их рисую“, – что, похоже, недалеко от истины. Часто можно услышать историю, что именно Джон Кармак и Джон Ромеро создали все старые игры, где Кармак был техническим гением, а Ромеро – дизайнером. Получается красиво, но я вижу это иначе. Прежде всего, эти игры разрабатывались в команде, и каждый внес существенный вклад. Говорить, что почти всю работу сделали два человека, – это обман. Технологии Джона Кармака были

²² Это сравнение принадлежит Джону Кармаку. – Прим. авт.

²³ Кстати, эта книга была ранее нами переведена! Ищите в ближайших книжных магазинах. – Прим. пер.

²⁴ Учитывая, что в центре внимания этой книги находится игра, Джей Уилбур, бывший в те времена бизнес-менеджером id, остается за кадром. Давайте просто и информативно оценим его вклад: нет Уилбура = нет бизнеса = нет id = нет DOOM. Думаю, с этим мы разобрались. – Прим. авт.

²⁵ Малкольм Макларен – британский музыкант и продюсер. Больше всего известен как менеджер группы Sex Pistols. – Прим. пер.

²⁶ Во время написания этой книги в 2010 году я присутствовал на фестивале IndieCade, где на выступлении Джона Шарпа и Ричарда Лемарчанда был приведен очень похожий аргумент в пользу инди-развития в целом. – Прим. авт.

²⁷ Все цитаты Тодда Холленсхеда взяты из интервью, проведенного 25 марта 2011 года, если не указано иное. – Прим. авт.

и останутся потрясающими, но без качественных текстур они остались бы незамеченными. Именно воображение Адриана вдохнуло в них жизнь».

История id начинается в Softdisk: компании, которая уже в 1981 году специализировалась на рассылке по подписке дискет с программами для компьютеров Apple II. Ромеро пришел туда в 1989 году после провала стартапа, ради которого он ушел из Origin: компании, куда он устроился на свою первую работу. Ромеро создавал игры, выходявшие на стандартных ежемесячных сборниках Softdisk, но позже вместе с Джем Уилбуром убедил компанию создать специальный игровой диск Gamer's Edge. Команда Gamer's Edge наняла программиста Джона Кармака, который уже давал о себе знать внутри игровой тусовки. Также в команду попал стажер Softdisk Адриан Кармак. С ними также сотрудничал Том Холл, однако поначалу он не числился в штате. Костяк команды id Software был собран, и, столкнувшись с отсутствием должного энтузиазма у Softdisk, они начали вынашивать планы мирового господства. Главный прорыв, по словам Кушнера, произошел, когда Джону Кармаку удалось воссоздать на компьютере боковую прокрутку (side-scrolling) экрана с консоли Nintendo в прототипе под названием Dangerous Dave in Copyright Infringement. Ромеро быстро увидел огромный потенциал в этой технологии, которая позволила бы компьютерным играм выбраться из болота медленных стратегий и приключенческих игр и посягнуть на территорию аркадного геймплея на растущем консольном рынке. Команда создала свой ПК-порт Super Mario Bros. 3 и отправила его Nintendo, однако получила вежливый отказ на предложение о сотрудничестве. Когда Softdisk не оправдала амбиций участников команды, парни решили действовать в одиночку – вернее, с «небольшой помощью» Softdisk. Это означало, что в нерабочее время компьютеры компании «одалживались», что позволяло держать разработку в тайне. Игра получила название Commander Keen и вышла в виде трилогии, первая часть которой распространялась как условно-бесплатное ПО (эта же модель позже использовалась для Wolfenstein 3D и DOOM). Игра стала хитом, положила начало сотрудничеству с компанией Скотта Миллера Apogee и ознаменовала конец работы в Softdisk, которая была не особо рада невольному спонсированию зародыша id – но все же признала потенциал команды, назвавшей себя Ideas from the Deep. В Softdisk попытались заключить с ребятами сделку, но ничего не вышло. Затем «Идеи из глубин» сократили свое название до In Demand («Востребованные»), а затем до id²⁸.

id Software была официально создана в 1991 году и в том же году выпустила Hovertank 3D, выполняя некоторые договорные обязательства перед Softdisk. В Hovertank 3D мы видим развитие как технологии, так и дизайна в сторону геймплея и эстетики будущих Wolfenstein 3D и DOOM. Текстуры отсутствуют (стены просто окрашены разными цветами), управление по сравнению с последующими проектами намного медленнее, а во время игры нужно думать не только об уничтожении плохих парней, но и о спасении заложников. Но фундамент был заложен.

Определяющими чертами ранней id были настолько сходные амбиции и творческое видение сотрудников, что по сравнению с ними большинство игровых компаний до сих пор нервно курит в сторонке. **Исторически сложилось так, что партнерство Кармака и Ромеро окончилось скандально и публично, хотя до сих пор продолжаются споры о том, было ли это связано с утратой общего видения или давлением из-за внезапного звездного статуса. Однако жертвой первого конфликта стал Том Холл.** Он отвечал за развитие серии Commander Keen и был сильно озабочен тем, в какую сторону движется Wolfenstein 3D: новая игра, находящаяся в разработке. Проще говоря, технологические прорывы Джона Кармака создавали Адриану потенциал для исследования более темного и крова-

²⁸ Так говорит Кушнер. Согласно официальному сайту, компания берет свое имя от фрейдовского Ид (или Оно) – бессознательной части психики, совокупности инстинктивных влечений. Оригинальная ссылка недоступна. Архивная версия: <http://web.archive.org/web/20090205043618/http://www.idsoftware.com/business/history/>. – Прим. авт.

вого потока сознания. Холл пытался добавить в аркадный боевик более глубокий сюжет, пока другие члены команды стремились к крайне упрощенному гиперболизированному контенту. После выхода *Wolfenstein 3D* Холл очень хотел, чтобы в *DOOM* было хотя бы некое подобие сюжета. Он утверждал, что нет причин, по которым геймплей не мог бы сочетаться с более глубоким игровым содержанием. «Библия *DOOM*», которую мы обсудим в следующей главе, ясно отражает такой замысел. Однако он не вписывался в единое видение остальных членов *id*. Какое-то время Холл еще участвовал в ранней разработке *DOOM*, но в 1993 году уволился. Образовавшуюся пустоту заполнил Сэнди Петерсен, создатель настольной ролевой игры *Call of Cthulhu* (1981), человек, который съедал на завтрак готические и адские миры вместе с их обитателями. Петерсен и Ромеро взяли на себя большую часть ответственности за дизайн уровней *DOOM* (приняв за основу некоторые наработки Холла). Бобби Принс, аудиодизайнер *Wolfenstein 3D*, вернулся с оглушительным метал-саундтреком, который стал настолько же важной частью наследия *DOOM*, как ее технологическое и визуальное исполнение.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.