



D A N P I N C H B E C K



SCARYDARKFAST

Д Э Н П И Н Ч Б Е К



**КАК В БИТВАХ
С ДЕМОНАМИ
ЗАКАЛЯЛСЯ
НОВЫЙ ЖАНР**

 **БОМБОРА**
ИЗДАТЕЛЬСТВО

2023

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92
П32

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”.

Перевод *Михаила Бочарова*
При активном содействии *Алексея Матвеева,*
Павла Ручкина и Владимира Сечкарева.

Автор иллюстрации на переплете
Дружков “*dArtagnan*” *Дмитрий.*

Пинчбек, Дэн.

П32 DOOM. Как в битвах с демонами закалялся новый жанр / Дэн Пинчбек ; [перевод с английского М. Бочарова и др.]. — Москва : Эксмо, 2023. — 368 с. — (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.

УДК 004.9
ББК 77.056с.я92

© Бочаров М., перевод на русский язык, 2020
© Дружков Д., иллюстрация на обложку, 2020
© Оформление. ООО «Издательство
«Эксмо», 2023

ISBN 978-5-04-114255-1

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Слово создателям</i>	7
<i>Былое и DOOM</i>	16
<i>Благодарности от автора</i>	19
<i>Введение</i>	21
1 Eva! Auf Wiedersehen!	30
2 Скорости света и не снилось	42
3 Разбираем на органы: от «Библии» до беты	54
4 Чемпион по наложению текстур	76
5 DOOM в цифрах	94
6 Саундтрек бойни	104
7 И разверзлись адские врата	113
8 Анализ DOOM пуля за пулей. Эпизод 1	126
9 Анализ DOOM пуля за пулей. Эпизод 2	155

10 Анализ DOOM пуля за пулей. Эпизод 3.	181
11 Эндшпиль	206
12 Бесшабашные и безбашенные	213
13 Да я тебя сам фрагну	231
14 Нас ждут из темноты	246
15 Первый вагон кровавых ошметков.	268
16 Быстро. Страшно. Круто	293
<i>Глоссарий</i>	300
<i>Источники</i>	306
<i>Ссылки и литература</i>	310
<i>DOOM вечный</i>	314
<i>Послесловие от автора</i>	359
<i>Благодарности от издательства</i>	363

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 комментариев у Адриана Кармака. Тем не менее с нами пообщались остальные бывшие* 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

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

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 разобратся 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 ваш, Джон

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

Хотел сказать: «Салют, Матушка Россия!» — и передать привет из своей новой общины в чудесном городе Санта-Моника, штат Калифорния. Я приучил свою

* 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.*

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 американские 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 задушек — без вас он был бы совсем иным.

Сэнди Петерсен. *Дизайнер уровней в id Software.*

В 1991 году я работал под началом 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 сражением 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 рублились 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 отца*.

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.

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

* 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.*

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 Hovortank 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 сохранились 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 угодил 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 покатилося 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.