

УДК 004.4
ББК 77.056c.я92
П31

Автор иллюстрации на обложке
Андрей «tramdrey» Негруль

Петручик, Даниил Вячеславович.

П31 **BOOM. Что такое бумер-шутеры и как они изменили правила игры / Даниил «Кортес» Петручик. — Москва : Эксмо, 2025. — 560 с. — (Легендарные компьютерные игры).**

Погрузитесь в мир ностальгии и адреналина с книгой о бумер-шутерах — поджанре шутеров от первого лица, который стал важной частью видеоигровой истории. Узнайте о влиянии таких игр, как Wolfenstein 3D, DOOM и Quake, на формирование целого поколения геймеров и развитие игровой индустрии. Книга исследует зарождение бумер-шутеров, их ключевые особенности и обсуждает их будущее. Если вы любите ретро-игры, это издание для вас!

УДК 004.4
ББК 77.056c.я92

Все права защищены. Книга или любая ее часть не может быть скопирована, воспроизведена в электронной или механической форме, в виде фотокопии, записи в память ЭВМ, репродукции или каким-либо иным способом, а также использована в любой информационной системе без получения разрешения от издателя. Копирование, воспроизведение и иное использование книги или ее части без согласия издателя является незаконным и влечет уголовную, административную и гражданскую ответственность.

Научно-популярное издание
ЛЕГЕНДАРНЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

Петручик Даниил Вячеславович

BOOM

ЧТО ТАКОЕ БУМЕР-ШУТЕРЫ И КАК ОНИ ИЗМЕНИЛИ ПРАВИЛА ИГРЫ



Главный редактор *Р. Фасхутдинов*
Руководитель направления *В. Обручев*
Ответственный редактор *А. Захарова*
Продюсер *М. Бочаров*
Научный редактор *С. Торик*
Литературный редактор *И. Орлова*
Младший редактор *П. Смирнов*
Художественный редактор *Е. Пуговкина*
Компьютерная верстка *Е. Матусовская*
Корректоры *Р. Болдинова, А. Костенко*

Страна происхождения: Российская Федерация
Шығарушы ел: Ресей Федерациясы

ООО «Издательство «Эксмо»
123308, Россия, г. Москва, ул. Зорге, д. 1, стр. 1, эт. 20, каб. 2013. Тел.: 8 (495) 411-68-86.
Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Финдрух: «Издательство «Эксмо» ЖШҚ
123308, Ресей, Мәскеу қаласы, Зорге көшесі, 1-үй, 1-құрылыс, 20 кабинет, 2013-каб.
Тел.: 8 (495) 411-68-86. Home page: www.eksmo.ru E-mail: info@eksmo.ru
Тауар белгісі: «Эксмо»

Интернет-магазин: www.book24.ru

Интернет-магазин: www.book24.kz

Интернет-дуken: www.book24.kz

Импортер в Республику Казахстан ТОО «РДЦ-Алматы».

Қазақстан Республикасына импорттаушы «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Дистрибутор и представитель по приему претензий на продукцию

в Республике Казахстан: ТОО «РДЦ-Алматы»

Дистрибутор және Қазақстан Республикасында өнімге шағымдар

қабылдау жөніндегі өкiл: «РДЦ-Алматы» ЖШС.

Алматы қ., Домбровский көш., 3 «а», литер Б, офис 1.

Тел.: 8 (727) 251-59-90/91/92. E-mail: RDC-Alimaty@eksmo.kz

Сведения о подтверждении соответствия издания согласно законодательству РФ

о техническом регулировании можно получить на сайте Издательства «Эксмо».

www.eksmo.ru/certification

Техникалық реттеу туралы РФ заңнамасына сай басылманың сәйкестігін растау

туралы мәліметтерді мұна адрес бойынша алуға болады: <http://eksmo.ru/certification/>

Сертификаттауға жатпайды

Дата изготовления / Подписано в печать 25.10.2024.

Формат 60x90^{1/16}. Печать офсетная. Усл. печ. л. 35,0.

Тираж экз. Заказ

БОМБОРА
ИЗДАТЕЛЬСТВО

БОМБОРА – лидер на рынке полезных и вдохновляющих книг. Мы любим книги и создаем их, чтобы вы могли творить, открывать мир, пробовать новое, расти. Быть счастливыми. Быть на волне.

bomбора.ru bomборabooks bomбора



eksmo.ru

Официальный интернет-магазин издательства «Эксмо»



Хотите стать автором «Эксмо»?

Литрес

Я ТАК ЧИТАЮ



ТЕРИТОРИЯ
КНИЖНЫЙ МАГАЗИН
Официальная франшиза издательства «Эксмо»

ISBN 978-5-04-181313-0



9 785041 813130 >

ISBN 978-5-04-181313-0

ЧИТАЙ ГОРОД

© Петручик Д.В., текст, 2025

© Негруль А., иллюстрация на обложке, 2025

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2025

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие 5

ЭПИЗОД 0. Что такое «бумер-шутеры» 11

ЭПИЗОД 1

Заря жанра шутеров и 2,5D-игры

1. Maze War	28
2. Wolfenstein 3D и id Software	31
3. DOOM	62
4. Hexen и Heretic	127
5. Rise of the Triad	134
6. Duke Nukem	148
7. Shadow Warrior	189
8. Blood	201

ЭПИЗОД 2

Эпоха 3D

1. Quake	220
2. Chasm: The Rift и СНГ-шутеры	290
3. Unreal и ее Engine	297
4. Half-Life	329
5. Serious Sam	374

ЭПИЗОД 3

Закат бумер-шутеров

1. Как консоли продвигали кино в игры. 438
2. Медаль за убийство бумер-шутеров 443
3. Смутное время 455

ЭПИЗОД 4

Новая надежда

1. Возвращение в замок Вольфенштейн 462
2. DOOM кру... гом 480
3. Dusk 524
4. Бумер-шутеры нового времени 542

- Послесловие от автора* 553
- Источники* 556
- Благодарности* 560

ПРЕДИСЛОВИЕ

Шутеры — один из столпов, на которых держится игровая индустрия. С них многие начинали свой путь в мире цифровых приключений. Например, 80% американских геймеров-мужчин в возрасте от 18 до 34 лет упоминают шутеры в числе своих любимых игр¹. Конечно, есть люди, ставшие геймерами благодаря RPG², градостроительным симуляторам или даже глобальным стратегиям. И все же в массовом сознании над всеми жанрами царят самые обычные «стрелялки».

До сих пор шутеры держат марку по продажам и популярности. *Call of Duty* стала именем нарицательным для мейнстримных игр. *Counter-Strike* уже более 20 лет сохраняет статус киберспортивной дисциплины и «народного сетевого шутера». *Fortnite* зарабатывает миллиарды.

¹ Данные взяты из исследования ESA (Entertainment Software Association). Этот и другие источники, использованные в работе над книгой, приведены в конце. — *Здесь и далее прим. авт., если не указано иное.*

² Role-playing game, «ролевая игра».

И это не говоря уже о *DOOM*, релиз которой, по сути, подарил мать, вдохновителя и бога буквально всему геймдеву. Эти игры настолько влиятельны, что на них ссылаются в кино и сериалах. О них знают ваши родители; о них говорят в новостях в контексте главной беды человечества («видеоигры развращают наших детей!»); о них пишут книги.

На заре жанра шутеры были чистым весельем и потоком фантазии. Бойцы западной разведки времен Второй мировой войны лихо уничтожали нацистов в средневековых замках, подземных лабораториях и на оккультных кладбищах. Бравые космические морпехи убивали монстров на спутниках Марса и в иных мирах. А крутые качки, будто сошедшие с плакатов блокбастеров 90-х, защищали Землю от очередной инопланетной угрозы, размахивая шестиствольными пулеметами и попутно обнимая лос-анджелесских стриптизерш.

Но в начале 2000-х случился глобальный сдвиг. Трехмерная графика сделала заметный скачок, который позволил кинематографу создать и показать людям такие фильмы, как «Властелин колец» и «Матрица». Интернет стал активно заползать в каждый дом. Технологии развивались с чудовищной скоростью.

Естественно, вместе с новой техноэрой человеческой истории развиваться поспешили и видеоигры. А еще — взрослеть. Выросла индустрия, выросли геймеры — настала пора становиться старше и «веселым стрелялкам». На смену развлекательным забегам с ракетницей наперевес пришли серьезные шутеры про настоящую войну с упором на реализм и зрелищность. Из чего-то вроде субботних мультиков или играбельных фильмов

категории Б экшены от первого лица³ превратились в блокбастеры Стивена Спилберга.

Однако сдвиг жанра получился слишком радикальным. Нельзя сказать, что шутеры последней пары десятилетий стали хуже или что они во всем проигрывают «старой школе». Просто это игры совершенно иной эпохи для другого поколения геймеров, не заставших первые шаги индустрии к неизбежному величию. Но почему-то в этом новом времени совсем не нашлось места былому. Пропали веселье, задор и огонь в глазах. Шутеры про борьбу с карикатурными нацистами, мультяшными инопланетянами и космическими демонами если и не исчезли вовсе, то крайне редко попадали в инфополе. До недавних пор.

За 20 лет «серьезных и взрослых» игр с инновационным нарративом народ изголодался по простым экшенам, без драмы, серой морали и сложного сюжета. Ты — крутой парень. У тебя в руках арсенал из десятка пушек, которые ни один нормальный человек не способен таскать на спине. Против тебя — чистое, бескомпромиссное зло, и его надо разбомбить во славу всего хорошего. Легко, весело, увлекательно. В погоне за взрослостью и статусом «искусства» видеоигры забыли, что когда-то были способом отвлечься от скучной и грустной реальности. А когда наконец вспомнили, в индустрии появилось новое явление — бумершутеры.

³ Перспектива, через которую игрок наблюдает за происходящим вокруг. «Шутер от первого лица» — игра, где вы смотрите на врагов, декорации и прочее как бы глазами главного героя. Зачастую вы видите лишь его оружие и руки. Иногда — переднюю часть тела и ноги, если разработчики озаботились такой возможностью.

Это ответвление экшенов от первого лица началось как мимолетное модное течение в русле небольших инди-игр, но всего за пару лет разрослось до полноценного жанра со своим фанатским сообществом, любимыми студиями и звездами. «Олдовые стрелялки» стали делить сцену с дорогими современными блокбастерами и зачастую завоевывают больше любви погруженных в тему геймеров, чем уже порядком утомившие мультиплеерные шутеры вроде *Call of Duty* и *Battlefield*. Иногда случается и вовсе невероятное: игры, пытающиеся имитировать дизайн, идеи и подход релизов 90-х и 2000-х, содержат больше свежих идей, чем современные новинки, которые должны двигать технологии и всю индустрию вперед.

Именно об этом книга, которую вы сейчас читаете. О феномене, который не просто создал новый странный жанр имитаторов игр 20–30-летней давности, но и перестроил шутеры от первого лица (или **FPS, First-Person Shooters**) в целом для нового поколения геймеров. Эта книга об историческом событии, которое прямо сейчас, на нашем веку и на наших глазах, преобразовывает индустрию. Об этом исследователи и эссеисты будут рассказывать молодому поколению геймеров спустя десятки лет.

Чтобы полностью осознать, что происходит с шутерами сейчас и как так получилось, мы с вами окунемся в тему как следует. Проследим историю жанра от самых первых игр, которые сейчас называют «аркадными⁴ шутерами»,

⁴ Термин «аркадный» (arcade) вырос из аркадных автоматов и означает противоположность реализму. Например, платформеры про Марио — аркадная игра. А какой-нибудь военный симулятор вроде *ArmA* — нет.

до критического изменения в нулевых, зстоя и бумер-ренессанса последних лет — вплоть до сегодняшнего дня. Это нужно, чтобы понять, как бумер-шутеры пришли к своему текущему статусу и из чего они выросли.

Цель этой книги — стать учебником общей истории аркадных, быстрых FPS «старой школы». Она — сборник важнейшей для понимания этого конкретного жанра информации и его ярчайших представителей. Как первых, вроде *Wolfenstein*, *DOOM*, *Quake* или *Duke Nukem*, так и пока последних — *Dusk*, *Ultrakill*, *Ion Fury* и... снова *DOOM*.

Я в рассказе сосредоточусь именно на экшенах от первого лица. Чтобы книга не разрослась до опуса на тысячи страниц, я практически не коснусь многих игр с элементами шутеров (например, *immersive sim*⁵ вроде *System Shock*, *BioShock* и *Deus Ex*), консольных экшенов (это совершенно другой мир, слабо связанный с нашей темой) и прочих, не важных для понимания конкретно бумер-шутеров и их прямых предков.

Ввиду необъятности темы внесу в повествование и еще одно важное ограничение — мультиплеер. Многопользовательские сражения и киберспорт заслуживают отдельного научного исследования или книги — а то и нескольких. Такой пласт культуры попросту не влезет в рамки моего и без того масштабного рассказа — кроме как в сокращенном виде и в самых необходимых местах. К тому же, за рядом исключений, аркадные шутеры

⁵ *Immersive sim* — термин, которым обозначают игры-песочницы с большим количеством взаимосвязанных систем: ролевые элементы, физика объектов, выбор стиля геймплея (обычно открытое сражение или скрытое прохождение) и т. д. В них важна большая свобода для игрока в плане возможностей решения геймплейных проблем.

заработали свою славу за счет именно одиночного режима. С 2016 года бумер-шутеры и вовсе не метят ни в киберспорт, ни в многопользовательские баталии комплекснее дружеского сервера на десяток стрелков.

Совсем игнорировать «не-бумерные» темы я не буду и важное для истории упомяну. Но во имя цельности повествования некоторые вещи придется сократить, опустить и оставить для самостоятельного изучения.

Я Даниил, бывший игровой журналист, бывший автор и редактор издания DTF.ru, а также большой фанат видеоигр и особенно шутеров. Я приложил руку ко множеству текстов, статей в Интернете, публикаций в печатных журналах и даже поработал над некоторыми книгами о гейм-индустрии, которые вы могли прочитать. А теперь я написал свою.

Запасайтесь патронами и аптечками, впереди... нет, не комната с боссом, а большое путешествие по огромному жанру, от самых его истоков на заре видеоигр — и до наших дней.

ЭПИЗОД 0. ЧТО ТАКОЕ «БУМЕР-ШУТЕРЫ»

Важное замечание: официальной классификации этого жанра, заверенной неким комитетом всей видеоигровой индустрии, пока не существует. Лишь совсем недавно, в январе 2024-го, бумер-шутеры признали отдельной категорией игр в самом популярном цифровом магазине Steam.

В этой книге я предлагаю свою версию и чужие выводы по теме, с которыми я солидарен. Это попытка установить классификацию хотя бы в рамках одного исследования. Но хотя дальнейшее повествование и основано на фактической базе и материалах за авторством других людей (все источники указаны!), это все еще интерпретация одного человека — автора. Поэтому если вы не согласны — отлично! Пусть эта книга станет для вас шагом к созданию настоящей, единственно верной классификации, с которой согласятся совершенно все. Ну а я тем временем начну рассказывать о своей.

Прежде чем отправиться в длинный путь по всей богатой истории шутеров, нужно разобраться в терминологии: что такое «бумер-шутер»? Чтобы полностью

понять смысл названия этого поджанра, рассмотрим его этимологию.

«Бумеры» родом из англоязычной культуры. Этим словом обозначают людей, появившихся на свет в период послевоенного «бэби-бума» в Америке: то есть примерно с 1945-го по середину 1960-х. Термин пришел в наш обиход из теории поколений Уильяма Штрауса (William Strauss) и Нила Хау (Neil Howe), которые поделили своих современников на бумеров (рожденных с 1945 по 1964 год), иксов (1965–1980), миллениалов (1981–1996) и зумеров (1997–2012).

Однако в сленге слово «бумер» и все производные от него применяются в полном отрыве от работ Штрауса и Хау. Термин сделался нарицательным (проще говоря, мемом) и означает «старого пердуна». Человека, который далеко отстал от актуальных трендов, не нашел себе места в светлом будущем и только тем и занят, что ворчит о «былых временах» и о том, какая современная молодежь неправильная. Фраза «ок, бумер» стала этакой отмашкой как от надоедливых дедов конкретно из поколения «бэби-бума», так и просто от людей с устаревшими взглядами. Слово «бумер» ассоциируется со старым и неактуальным, без конкретных рамок эпохи или культурного кода. Радио — это «бумерские» подкасты. Sega Mega Drive или «Денди» — «бумерские» консоли. Вскоре этот термин добрался и до видеоигр и запустил свои престарелые когти в жанр шутеров. *DOOM* — это «бумерская стрелялка».

Следующий вопрос: что бумер-шутер собой представляет? Какие игры подходят под определение, а какие нет? Происхождение слова может привести к ошибочному выводу: «это просто старые экшены

от первого лица». Скажем, все то, что выходило до 2000 года: *DOOM*, *Quake*, *Unreal*. Но ведь в таком случае любой шутер обречен стать «бумерским» — время идет, все устаревает. Однако почему-то *Deus Ex* 2000 года не считается бумер-шутером — это immersive sim. *Tom Clancy's Rainbow Six* 1998-го — тоже не бумерский шутер, а тактический.

Классификация жанров вообще — задачка со звездочкой. Споры о том, как разделить те или иные виды искусства на категории, идут годами. Этот вопрос разобран в статье «Все, что нужно знать о жанрах видеоигр»⁶ для сайта StopGame.ru за авторством Владимира Сечкарева, выводы из которой я частично процитирую далее.

Ни один из известных способов классификации игр не справляется со своей задачей идеально, потому что практически любой тайтл содержит элементы нескольких жанров. Скажем, *GTA V* — вроде бы шутер от третьего лица. Камера расположена за спиной персонажа, и стреляет он в игре достаточно часто. Но героя можно развивать — это уже что-то из RPG. Он использует разные виды транспорта — это гонки или симулятор езды на автомобиле. Какое из этих жанровых определений будет более точным? Никакое.

Поэтому *GTA V* как только не называют: шутером от третьего лица, экшеном, игрой в открытом мире. Мне кажется здравым компромисс: использовать жанр как призму, через которую тот или иной объект рассматривать удобнее всего. То есть бумер-шутер — игра преимущественно про стрельбу (потому что шутер, причем конкретно от первого лица) и с какими-то ключевыми

⁶ Ее можно найти по ссылке: <https://stopgame.ru/show/134658>.

элементами гейм-дизайна, общими для всех таких произведений (собственно, приписка «бумер»).

Но что это за элементы? Часто упоминают мимикрирование под старые шутеры: аркадные механики, ретрографику из пикселей или небольшого числа полигонов⁷. Звучит логично, но все же не совсем верно. Так, в 2016 году вышел перезапуск *DOOM*, с современным визуалом и использованием RPG-механик, не свойственных мейнстримным FPS эпохи 90-х. К тому же в этой игре есть четкий нарратив, персонажи и сюжет — все то, чего в жанре практически не встречалось вплоть до *Half-Life*. И все же *DOOM 2016* считается именно бумер-шутером.

Один из типов классификации — теория Павла Зуева о шести столпах жанра⁸. По его мнению, «бумерность» шутера от первого лица определяют следующие ключевые особенности.

1. Многообразии арсенала и ситуативность его применения, «ганплей» (**gunplay**, «игра оружием»).

2. Крутое, большое или попросту необычное оружие в арсенале игрока.

3. Менеджмент здоровья.

4. Специфический **левел-дизайн**⁹.

5. Система передвижения.

6. Ретростилистика.

Давайте подробнее остановимся на каждом.

⁷ Трехмерные объекты разных форм, изображающие все, что вы видите в игре: части тела персонажей, предметы, декорации и т. д.

⁸ Речь о тексте для YouTube-канала Times Video Games из видео «Чем ретрошутеры от первого лица круче современных? | Гейм-дизайн бумер-шутеров» (<https://youtu.be/hhtiPz7MhFY>).

⁹ Построение уровней, порядок комнат, расположение врагов и ловушек. Не путать с визуальным дизайном (модели, текстуры, «картинка»).

МНОГООБРАЗИЕ АРСЕНАЛА И СИТУАТИВНОСТЬ ЕГО ПРИМЕНЕНИЯ

В хорошем бумер-шутере у главного героя должно быть много пушек, даже если (особенно если!) это не очень реалистично. В походном рюкзаке помещаются одновременно пистолет, дробовик, автомат, ракетомет, что-нибудь лазерное-плазменное, тяжелый пулемет и обязательно нечто большое, на случай совсем уж жарких перестрелок. Это сложившийся оружейный канон, который задали самые первые звезды жанра. Арсенал обширен не только ради количества: каждое из орудий потребляет свой тип боеприпасов и приносит пользу в конкретной ситуации. Скажем, ракетницу нет смысла применять на близкой дистанции, ведь взрывной волной зацепит и вас. А из дробовика не стоит выцеливать врагов вдалеке: из-за разброса картечь не долетит до цели.

Итак, пушек много, и они различаются по скорострельности, урону и распространенности боеприпасов. На этом строится тот самый ганплей: переключение оружия в ходе боя на более уместное в конкретных обстоятельствах. Вот этому монстру в метре от вас — выпалить в морду из



В ХОРОШЕМ БУМЕР-ШУТЕРЕ
У ГЛАВНОГО ГЕРОЯ
ДОЛЖНО БЫТЬ МНОГО
ПУШЕК, ДАЖЕ ЕСЛИ
(ОСОБЕННО ЕСЛИ!) ЭТО
НЕ ОЧЕНЬ РЕАЛИСТИЧНО.
В ПОХОДНОМ РЮКЗАКЕ
ПОМЕЩАЮТСЯ
ОДНОВРЕМЕННО ПИСТОЛЕТ,
ДРОБОВИК, АВТОМАТ,
РАКЕТОМЕТ, ЧТО-НИБУДЬ
ЛАЗЕРНОЕ-ПЛАЗМЕННОЕ,
ТЯЖЕЛЫЙ ПУЛЕМЕТ
И ОБЯЗАТЕЛЬНО НЕЧТО
БОЛЬШОЕ, НА СЛУЧАЙ
СОВСЕМ УЖ ЖАРКИХ
ПЕРЕСТРЕЛОК.



дробовика. Потом быстро перейти на винтовку и убить вражеского снайпера. А после метко пущенной ракетой остановить толпу мелких чертей, которые выскочили из внезапно открывшейся секретной двери. И все это за 5–10 секунд перестрелки.

КРУТОЕ ОРУЖИЕ

Арсенал в настоящем бумер-шутере обязан быть харизматичным — в таких играх оружие не меньшая звезда, чем персонажи, которые его держат. Здесь нет места обыденным автоматам из милитаристических экшенов про относительно современные боевые действия. В руках у героя — крупнокалиберный пулемет, гигантская ракетница, огнемёт, рельсотрон или вовсе голова демона, стреляющая лазером из глаз.

Чтобы поставить галочку в этом пункте, у бумер-шутерного арсенала есть два пути: масштабы и громкость или изобретательность и необычность. В классическом аркадном экшене старой школы может присутствовать как трехствольный автомат, так и, скажем, кукла вуду или волшебный посох. Главное — никаких банальных M-16, «калашей» и тому подобного, куда более уместного в *Counter-Strike* или *Call of Duty*. Яркие примеры, известные фанатам жанра: «рельса» из серии *Quake*, BFG из *DOOM* и огромная чугунная пушка из *Serious Sam*. И да: в бумер-шутере обязательно должен быть *реально крутой* дробовик. Это как алмаз в короне или красный бантик на коробке с подарком. Без этой мелкой детали в жанр не пускают. Для иллюстрации: дробовик и двустволка из *DOOM* и *Serious Sam*, обрез из *Blood*, полуавтоматический дробовик из *Shadow Warrior*.