

Show must go on — Lurkmore

← [обратно к статье «Doom»](#)

Порты

Doom — игра, пережившая наибольшее количество портов. Спасибо товарищу [Кармаку](#) за счастливое детство и открытие сырцов Дума. Правда, без звука (без сырцов звуковой библиотеки, если быть точным), ибо [копирасты](#) не дремлют. По большому счёту, Дум есть [на каждой приставке и на любом компе](#). (Да, есть сборки и под Макось, и под [Линукс](#), под Symbian и на flash (ищи на Newgrounds), и даже [под ZX Spectrum!](#).) Из этого даже вырос самостоятельный локальный мем того же iddqd.ru и некоторых других дум-ресурсов:

| Ну когда уже на *(тут можно вставить любое слово от „холодильник“ до „лопата“)* выйдет?

Во многом в этом виновны порты Дума [на калькуляторы](#) и [фотоаппараты](#). [Пруфлинк](#).

Олдфаги могут припомнить порт Doom на винрарной безвременно почившей консоли *Panasonic 3DO*. Конкретно этот порт отличался редкой уебищностью исполнения и считается одним из худших портов сабжа. Из характерных особенностей: мелкий размер экрана (всего 6 вариантов, причем чем больше экран, тем больше тормозило, а два последних, самых широких окна, открывались исключительно читом), игра *не* сохраняла статус игрока, а только уровень, до которого пройдена игра (соответственно, весь любовно набранный арсенал просерался аки если бы вы на этом уровне только что сдохли и начали его сначала), ну и дико низкий FPS (по сравнению с другим эпическим шутером на 3DO, *Killing Time*). Спасал всё это безобразие исключительно саундтрек — все темы оригинального Doom были перезаписаны, причем так, что ради него всю ущербность геймплея можно было вытерпеть.

[Doom 2 on PocketBook 360 Plus](#)

Doom на электронной книге

Есть также официальная переделка Doom на [сотовые трубки](#). Здесь Кармак сотоварищи сделали финт ушами: играя интересна тем, что ввиду возможностей платформы переворачивает всю концепцию и сюжет нахуй с ног на голову, превращая православный FPS в пошаговое (!) RPG (!!!) со всеми отсюда вытекающими вроде списка прокачиваемых способностей, диалогов (в Думе, блджд!) и комментирования бегущей строкой каждого действия. Уровни по строению больше похожи на [вульфовские](#), в довесок к общему пушечному мясу добавлены собачки, а у морпеха отняли бензопилу, дав взамен унылый топор и огнетушитель (там еще и пожары встречаются). Тем не менее выглядит довольно интересно. Позже была сделана и вторая часть, с [более красивым оформлением и таки меняющейся высотой](#), но всё равно эргоэ.

[DOOM 3DO Soundtrack: E1M1: At Doom's Gate](#)
Музыка e1m1 на 3DO.

Алсо, под портами в вопросе Думов подразумеваются всякие новые движки, позволяющие играть в новых Виндах, часто с огромным количеством всяких мелких и крупных [свистоперделок](#), но уже до этого появились досовские Boom и MBF, добавляющие возможность менять небеса в пределах одного эпизода и даже карты, вязкие/скользкие полы, глубокую воду и т. д. К примеру, ещё в *Legacy* можно было прыгать и вращать голову мышью; *JDoom* (движок «[Doomsday](#)») позволил добавлять 3D-модели, а также кастомные [текстур-паки и динамический свет](#) (некоторые больше предпочитают Risen 3D, в нем модели более качественные); *ZDoom* добавил ещё кучу эффектов и поддержку программных скриптов, с помощью которых делаются всякие [моды](#) типа AEons Of Death, DoomRPG и т. д.; а *GZDoom* позволил делать то же самое плюс нормальные 3D-полы (то есть настоящие многоэтажные уровни). Так как 3D-полы были еще в *Legacy*, и в *GZDoom* (который является сплавом *ZDoom* и *Legacy*) 3D-полы не являются новинкой. Правда, горные варианты двухэтажных комнат были ещё в Boom (и в чисто косметическом виде (например, падение из комнаты вниз в другую) в оригинале), таки да. Есть ещё некий [Vavoom](#), помесь движков Дума и [Первокваки](#), самый продвинутый порт Doom, правда, как считают ньюфаги, так считает только продвинутый автор самого продвинутого порта Doom, хотя, на самом деле, этот порт достаточно древний, и на заре своего существования действительно являлся самым продвинутым портом. На данный момент большинство портов являются Boom/MBF-совместимыми.

Как и водится, [школиё](#) любит поводить холивары и вокруг этих портов. Одна половина считает порты [полным и безоговорочным](#) говном, другая, соответственно, считает, что эти порты — абсолютно эпичный вин.

Алсо, благодаря усилиям нескольких пользователей эпичного сайта независимых флэш-разработчиков Newgrounds игра была с точностью чуть более чем полностью портирована на Flash наряду с *Heretic* и *Hexen*, также получивши там знаменитую свистоперделку (только для зарегистрированных, разумеется) с Xbox 360 — «Achievements». [Пруфлинк](#). Справедливости ради, надо отметить, что сделано это не на чистом Flash, а с использованием новенькой технологии [Alchemy](#) — штука позволяет компилировать C/C++ код в ActionScript. Отсюда сразу вытекло кое-какое платформо-зависимое ограничение: так как откомпилен тот порт был на little-endian-машине (типа Intel), на big-endian-проце (типа PowerPC, что стоит у старых Маков) оно не запустится, даже несмотря на то, что сам по себе Flash там прекрасно работает.

Кстати, подобной технологией [портировали на JavaScript](#).

Doom-сообщества

Дум всё ещё жив, о чём говорит большое количество народу на разных форумах, ему посвящённых. Как всегда, форумы забиты нубьём, которые пытаются делать новые карты (судя по тому, что они делают, они Дум даже не запускали до этого), другие оставляют [очень полезные и интересные комментарии](#). Это ещё раз доказывает, что тематика форума мало связана с количеством малолетних долбоёбов, живущих на нём, они [везде](#).

Типичные [обсуждаемые вопросы](#):

- «Vanilla Doom vs. порты». Особенно любимая тема для троллей. Причём можно либо прикидываться эдаким пуристом, не признающим ересь портов и стремящимся их уничтожить, либо наоборот, оголтелым сторонником. И то, и другое привлечёт толпы народу с обеих сторон, однако, как правило, подобные споры быстро [заканчиваются](#)
- «Каноничные™ порты vs. новодел». К каноничным относят порты *Boom*, *Doom95* и *Chocolate Doom*. К новоделу относят чаще всего *ZDoom*, *GZDoom*, *Vavoom* и реже некоторые другие, у которых [меньше поклонников](#). Первые обвиняют вторых в том, что они поломали оригинальную физику игры (теперь нельзя вдоль стен, если повернуться на определённый угол, бегать с удвоенной скоростью!11 [Какая потеря!](#)), исправили баги и добавили новые возможности. Обвинения звучат забавно, не находите? В таком ключе споры могут длиться довольно долго.
- «Линейность vs. нелинейность». Особо доставляющий случай. Хорошим тоном считается обвинять вады в нелинейности, при этом хваля [замечательные линейные вады](#). Вторые делают то же самое с точностью до наоборот. Необычайную плодовитость, беспощадность и полную бессмысленность срачам придадут следующие нюансы:
 - Что считать линейностью? В оригинале можно пройти от входа к выходу ста разными путями. То, что при некоторой хитрости процесс облегчается в 100500 раз — нелинейность или просто тактика? То, что можно выбрать хитрый путь, при котором финальные результаты будут все по 100% — нелинейность или просто ачивка?
 - Если оригинал был (по итогам предыдущего пункта) нелинеен, значит ли это, что вады должны быть нелинейными? Оригинал един аки небо и Аллах, в него задрачивают поколениями. Делать вад таким же нелинейным — значит, требовать к своей персоне столько же внимания, как к оригиналу.
 - Если оригинал был (по итогам пред-предыдущего пункта) линеен, значит ли это, что вады должны быть линейными? Прогресс не стоит на месте, мы добавили графон, динамический свет, пытаемся натянуть спрайты на воксели (попытка сделать полигональные модели разбилась об их уёбищность и реальный, без утят, нетортизм), почему мы не имеем права на нелинейность?

Другие споры менее значимы.

На Думворлде существует такая забава, как награждение новых карт для Дума и их авторов. Награды (*Каковарды*) получают 10 вадов, после чего начинаются вечные срачи на тему «Ваду X дали каковард, а моему Y — нет, вот сволочи!» и «Поиграл я в каковардный M, такое дерьмо, я вам скажу! Уж лучше б выбрали N». Интересными номинациями являются «Worst Map» и «Mock Map» — самой худшей карте выдаётся дохлый кака, а самой забавной — очень довольный кака с разбухшим [ЧСВМПХ](#)



Мечта
маппера.
[Только не
подумайте!](#)

Doom³

Вышедшая в августе 2004 года, как не трудно догадаться, стала объектом срачей между проклятым [нубьём](#) и [олдфагами](#). Причём стала ещё до выхода, из-за украденной пиратами прямо из лабораторий УАС со стола Кармака альфа-версии. По выходу же количество срача с лёгкостью перемахнуло [заветную отметку](#) и продолжало увеличиваться. Кое-где до сих пор идут холивары, причём, в основном на тему «Старый Дум был с Драйвом, а новый — Унылое Говно». Самое интересное, что во многом в подобных холиварах на стороне олдфагов выступает школиё, играющее в гоццо с [ОпенГЛ](#) и [шейдерами](#) и никак не желающее играть в [Ваниллу](#), что в общем-то неплохо символизирует почти любой срач на тему скатывания в говно той или иной игровой серии, а таких срачей нынче (2016) [очень много](#).

На самом деле игра технически получилась весьма годной, по крайней мере, не такой плохой, как утверждают ждавшие лютого экшена [олдфаги](#) и толпы восторженной от *Half-Life 2* [школоты](#). Между прочим, холивары «Half-Life 2 vs. Doom 3» возникали едва ли не чаще, чем «Старый Doom vs. новый». [Вот пример](#). Некоторых пугливых личностей игра даже заставляла [срать кирпичами](#), благодаря чему они её называли не иначе, как хоррором.

Основными аргументами против являются:

- Уже не торг!!!1
- Нет новых идей, только копия из [System Shock](#).
- Однообразность уровней.
- Общая попущенность геймплея.
- Засилье темноты и вырвиглазая фишка с фонариком (особливо дико бесит что фонариком ГГ упорно светит в левый нижний угол а не вперед, в результате — всё равно никуа не видно, что свети, что не свети(позже, кстати, «исправили», теперь светит в правый нижний, но уже ближе к центру)). Было выпущено много модов, многие из которых делают игру быстрее и яростнее, убирают исчезающие трупы, позволяют прикручивать фонарик к оружию, etc. Заметно вдохновение Alien versus Predator Classic 2000, в котором темнота и составляла 90% игры, но, в отличие от Doom 3, солдат, помимо кидания вспышек, мог использовать очки ночного видения (и при этом не видеть монстров на радаре), а чужой и хищник — своё зрение.
- Жестокий дефицит мистики, сатанизма и разного рода расчлененки (вообще-то и являющихся лицом этой игры), хотя адских [гузел](#) предостаточно. Одним словом, бездуховность.
- Попытка смены жанра с шутера на «типа хоррор» с брожением по углам и вздрагиванием от малейшего пердежа. Раньше ведь как было: идешь по уровню, вдруг из-за угла — раз! — 10 импов! Долбанул из двустволки — пятеро упали, разбрызгав по округе кишки, долбанул второй раз — все мертвы. Тут сзади открывается дверь — там еще 20 босов, скелетик и парочка тыкв, переключился на БФГ, врезал... А сейчас идешь, светишь фонариком, из-за угла рычание, заходишь за угол, находишь там одинокого импа (или висящий/лежащий/бросающийся на лицо труп; просто труп — ещё одна, кстати, фишка Doom 3), разряжаешь в него полмагазина, он умирает, идешь дальше — скука смертельная, при этом не страшно ни разу (пока главге-я не замочит [одной левой](#) внезапно из подворотни какой-нибудь Барон ада).



Эволюция

Для любителей же старого-доброго-вечного есть, как минимум, два мода: Doom3 Classic (<http://doom3.ru/d3info.php?id=102> -- первый эпизод первого Дуума) и In Hell (<http://doom3.ru/d3info.php?id=107> -- это ближе к Final Doom), которые заставят олдфагов одобрительно приподнять косматую бровь.

Через некоторое время был выпущен официальный аддон — *Resurrection of Evil*. Были добавлены несколько новых монстров, новые боссы и абсолютно не нужная в Думе [гравипушка](#) и двустволка. Более того, присутствовал новый артефакт (взамен старого Душекуба), дающий эффекты [замедления монстров](#), квад-дамага и [неуязвимости](#).

Уже обзавелся римейком, а точнее, «переизданием» с подзаголовком **BFG Edition**. Обещали доработанную графику и мультиплеер, пачку новых уровней, блэкджек и шлюх. На деле же блэкджек и шлюх оприходовала Б-гомерзкая Bethesda, вместо новых уровней просто добавили старые-добрые Doom и Doom II, графику если и переделали, то как-то незаметно (пара новых пикселей на рожах главных героев), единственный вин — на Марс завезли изоленту — не есть вин, ибо фонарик тупо впиндюрен в плечо морпеха, разряжается, и вырвиглазная фишка, заставляющая либо смотреть, либо стрелять в темноту, исчезла, убрав остатки нервотрепки из и так спорной игры. Кстати, по поводу новых уровней (т. н. «Lost Mission»). Ничего нового или интересного нам не дали, так как ни новых, врагов, ни нового оружия, ни новых моделей, ни даже нового босса (вместо одного старый Guardian без искателей), то есть BFG Edition аналог клепаемых другими конторами GOTY (Game Of The Year) Edition — пропатченная и обезглюченная, но всё та же старая игра. Рекомендуются любителям ставить 1 раз без поиска тысяч патчей и апдейтов в сети с последующим затрахом по проверке их совместного влияния. Удручает еще больше и тот факт, что через некоторое время после выхода BFG Edition энтузиасты склепали для оригинального третьего Дума свой [мод с новыми скинами, четкими текстурками, перепиленными звуками, шейдерами](#) и прочим [графеном](#), что выглядит куда лучше и качественнее официальной поделки.

Doom 4/DOOM

«If only you could talk to the monsters »

— Из рецензии на оригинальный Дум

После того как [Кармак](#) объявил о том, что официально работает над

Doom 4, холивары возобновились с новой силой, едва ли не перебив по крутизне срачи о третьей части. А так как не столь давно id выродила [абсолютно невразумительную Rage](#), в которой половину геймплея составляют гоночки, а саму игру поначалу издавала EA, нетрудно догадаться, *что* случилось с [думерастами](#) старой закалки.

Впрочем, когда стало известно, что теперь id принадлежит компании ZeniMax, и именно издатели [Древних свитков](#) и новых [Фоллачей](#) будут выпускать новые игры от [Кармака](#), полного ненависти школия набижало и вовсе [over9000](#).

[Срачи, срачи всюду](#), в самых неожиданных местах: [id Software, возможно, откажется от поддержки Linux. Уже отказалось. Хотя, может и не отказались. Новый красноглазый срач.](#)

В общем и целом, будущее Дума было покрыто туманом и мраком не менее многострадального [Half-Life 3](#). Разница лишь в том, что Вентили во главе с Гейбом периодически троллят фанатов и [накидывают](#) помаленьку намеки на продолжение, всячески подогревая интерес к своему детищу, а вот Кармак и иже с ним упорно партизанили, люто и бешено затыкая любые утечки информации, вплоть до удаления интервью из новостных лент. Делалось ли это из-за того, что готовилось [нечто грандиозное](#), или же Айдишникам просто нечего было показать — одной Иконе Греха известно.

Тем не менее, кое-какая [инфа](#) всё же имелась. Давным-давно на [Форчан](#) занесло [пару скриншотов](#), якобы относящихся к проекту, однако через некоторое время id объявили, что [начинают всё с нуля](#). [Поговаривали](#), что новый Дум станет ремейком Doom 2: Hell on Earth. Кроме того на одном из КвейкКонов Джонни заверял, что новый Doom будет выглядеть в несколько раз кошернее Rage, пояснив, что FPS было решено снизить с 60-ти до 30-ти, дабы возможно было прикрутить больше [графических деталей](#). Также был обещан невъебенно качественный мультиплеер. Что, кстати говоря, не вызывает особых сомнений, ибо что-то, а мультик в id делать умеют. Ярчайший пример — Quake Live.

В феврале 2014 таки грянул гром среди ясного неба, только в духе id Software, то бишь очень тонко и очень тихо. Дело в том, что к выходу готовился новый [Вульф](#), и как водится фанатов задолго до выпуска начали кормить трейлерами. И всё бы ничего, но в конце одного из трейлеров буквально на четыре-пять секунд мелькнула [надпись](#) о том, что предзаказавшие Wolfenstein: The New Order получат бесплатный доступ в бетку нового Doom. Интернетеры моментально взбурлили с новой силой, однако о точных датах выхода этой бетки айдишники написали (ни за что не поверите!): «When it's done». Тогда же заявили что новая игра будет называться DOOM. Чуть позже айдишники так соизволили показать народу сраный тизер с переделанным в невразумительное чучело Кибердемоном, где под музыкальную тему, навевающую мысль о [Терминаторе](#), закадровый голос обещает нам сплав flesh and metal, что наводит на подозрения об исчезновении из Дума демонической атмосферы и превращения его в лучшем случае в Квейк. Несколько секунд вышедшего через год «геймплея» подозрения только усиливают.

Полноценный ингейм же так до сих пор и не показали. А ведь когда-то клятвенно обещали раскрыть подробности ещё на QuakeCon'e 2014. Но вот [сюрприз!](#) Узреть что-либо дальше тизера тогда удалось только горстке избранных, что лично на сию конвенцию приперлись, ибо как только началась презентация Doom'a, у всех поотнимали камеры и мобильники, а трансляцию анально огородили от интернетов, оставив миллионы страждущих с [разодранными в клочья пуканами](#). А ведь люди только-только получили какую-то надежду после в целом годного ремейка [Wolfenstein](#). Ситуация усугубилась тем, что неожиданно для всех Кармак сделал «[я устал, я мухожук](#)», и теперь за такой-то графон отвечает некий Tiago Sousa из [Crytek](#).

14 июня 2015 года появляется [ролик](#) с ЕЗ, демонстрирующий игровой процесс, кой смахивает на Brutal Doom и Кваку. Одни аплодируют годному цинизму, джибзам, [подвижности](#) персонажа и бензопиле, другие хмурятся при виде мультяшного Кибердемона и Ревенанта с джетпаком.

С 15 по 17 апреля 2016 дали открытую бету мультиплеера, которая собрала символические 37% положительных отзывов. Критиковали в основном за [оказуаленный геймплей](#), [дизбалансные павер-апы](#), [никакую динамику](#), упор на [кастомизацию](#) и [насмешки](#) и в целом за [бездуховность](#). При этом стоит учитывать, что мультиплеер делали не id software, а Certain Affinity. Одиночную кампанию опробовать не дали, поэтому запасаемся попкорном и ждём релиза.

Перед релизом народ начали кормить стримами одиночной компании, на которых явно видно, что играют на консолях. Не то чтобы это было очень плохо, но обещанная «скорость» игры в глаза бросается. И внезапно 7 мая в сеть попадает [видео](#) с презентации Nvidia GeForce GTX 1080, в котором игра уже действительно начинает показывать зубы, ибо играли на ПК. Надежда еще есть, comrades!

Хоть новый дум и является ремейком ~~второй~~ первой части, в нем присутствуют отличия:

- Новый ~~Думгай~~ Думслэйер более хрупкий, нежели его коллега из предыдущих частей. Однако при этом он чрезвычайно прыгуч, в целом намного более подвижен, а со введенными в игру станлоками может голыми руками [красиво порвать](#) практически любую тварь. Кроме того, с помощью т. н. Аргент-ячеек можно раскачать его до того, что можно будет идти в лоб на огромную толпу с голыми руками. Вообще НЕНАВИСТЬ — главная сюжетная особенность Думслэйера: всё, что можно

DOOM Teaser

Наконец-то хоть что-то видно
DOOM 4 - Gameplay Teaser
Trailer (E3 2015)
(PC/PS4/XB1)

Майский тизер. Вот вам
четыре секунды,
[наслаждайтесь](#)
[https://www.youtube.com/watch
v=xVaW1GtDhU](https://www.youtube.com/watch?v=xVaW1GtDhU)
Игровой процесс

убить — будет ровным слоем размазано по округе, а всё, что можно сломать — разворочено в клочья.

- Монстров стало меньше, но все они намного более живучи, и наносят больше дамага. Алсо, весь bestiary перекочевал из первых двух частей с небольшими изменениями. Так, Рыцарь Ада атакует только в ближнем бою, Арчвайл (которого [локализаторы](#) разрабы [обозвали](#) Призывателем) призывает новых монстров на поле боя, и кидается файрболами, которые вызывают даже больше [батхерта](#), чем его атаки из второго дума, ибо проходят сквозь стены.
- Изменился арсенал. К стандартному набору из второй части добавилась штурмовая винтовка и Рейлган (которые [локализаторы](#) назвали Гаусс-Пушкой в оригинале — [Gauss Cannon](#)). Для каждой пушки, кроме БФГ, стандартного пистолета и супершотгана можно цеплять одну из двух модификаций. Дамаг у стандартного оружия тоже значительно изменился. Теперь, потребуется три выстрела из обычного шотгана для убийства импа или зомбимана. А бензопила моментально устраивает экстерминатус выбранному супостату, зато требует регулярной заправки.
- Унылая система прокачки амуниции Думслэйера (просто, блять, ебанный стыд како-то). Для улучшения брони тратятся Преторианские жетоны, которые надо вытаскивать из брони мертвых морпехов. в среднем, на каждом уровне можно найти по три жетона. Очки для улучшения оружия же, добываются двумя разными способами. Первый — за выполнения заданий на каждом из уровней. Например: попади в голову двум зомби; Убей трех Хелнайтров в прыжке и т. д. Второй — заполнять шкалу боя. Заполняется она путем выбивания дерьма из всего живого и не живого в радиусе видимости. Кроме того есть Аргент-ячейки, которые сурово апают запас брони, ХП или патронов. [Пару таких можно встретить по сюжету в самом начале](#), но вот остальные хитрозадо распиханы по секреткам, которые не менее хитрозадо распиханы по уровню
- Сюжет в новом думе является смесью сюжета первого и третьего дума: Он в принципе есть, и довольно интересный, но никто его тебе не втохивает. Почти у каждого демонов есть своя «предыстория». Например, импы оказались низшей ступенью эволюции Арчвайлов, Ревенанты являются продуктами экспериментов УАС а Бароны — королевская гвардия самого Сотоны.
- Все основные бои теперь происходят в специально отведенных аренах, куда порционно телепортируются/заползают демоны.
- С графикой не обманули, выглядит вполне приятно для глаз. Но чтобы было приятно, надо ставить настройки на максимум, а чтобы ставить настройки на максимум, нужно иметь мощное железо. Оптимизация, о да. Тем не менее, даже на ноутбучном огрыске видюхи он выдает вполне стабильно 30+ FPS хоть и в минималках.
- Для слоупоков есть карта, с отображением всех и даже секретных зон, радар для поиска секретных предметов в прокачке прилагается
- Секретки. Да, они здесь есть, и имеют твой мозг похлеще чем в первом и втором думах, ибо полное ТриДэ обязывает. Зато сами секретки имеют весьма разное содержание — от банальной аргент-ячейки или дрона до фигурки думгая или секретной части карты «в стиле Doom», при открытии которой в главном меню ты сможешь пройти весь тот уровень. Традиция видимо пошла от [Вульфенштейна](#), в котором так же можно было секреткой попасть на уровень из оригинала.

В целом, геймплей похож на очередной Painkiller, но [с жетонами и доп. заданиями](#). Доказывает этот факт то, что даже на странице Steam среди похожих игр на первом месте значится именно Painkiller: Black Edition, а не этот ваш DOOM II.

Вообще, четвёртый доом вышел в те времена, когда в жанре ФПС, как и во всём игровом, царил сущий пиздец. Если не слишком сильно вдавливать в историю, то развитие жанра остановилось где-то на втором Red Orchestra. Дальше пошли сплошь и рядом копии друг друга, рпг элементы, попытки сделать «реализм» (чаще всего — **крайне** поверхностный). Практически все игры данного жанра были неотличимы друг от друга по геймплею, лол. И тут на сцену выходит дум4, создатели которого как бы говорят нам: «Смотрите! Здесь нельзя целиться с оружия и хп не регенится за укрытиями! Ура, мы не клон CoD!», хотя по сути создатели наступили на те же грабли — напор на кинематографичность на первом плане, геймплей — на втором. Хотя первые 3 дум были относительно медленного геймплея, особенно на высоких уровнях сложности, в итоге, в попытках запихнуть побольше аркадности а-ля «не ваш долбаный реализм» геймплей пошёл куда-то в сторону кваки, или точнее, как написано выше, Painkiller'a. Так что дум4 не эпик фейл, но и не революция и уж точно не возрождение каких-то там канонов(потому что не страшно нихера).

Саундтрек за авторством Мика [Гордона](#) — один из главных винов игры (за который можно было бы переживать после Doom 3, но обошлось). Он представляет из себя дикую помесь индастриала аля [Гвозди](#) с дженгом аля Meshuggah и мазафакой аля [Кукурузники](#), который постепенно набирает громкость по мере заполнения арены демонами. Ничего круче и мяснее в шутерах мы не слышали со времен, пожалуй, первого Painkiller. Композитор любовно рассовал отсылки и риффы из всех предыдущих игр серии (даже Doom 64) между собственными записями, так что у олдфагов есть шанс прослезиться, услышав знакомые нотки из Kitchen Ace или The Imp's Song в новой обработке. Также в парочке треков на спектрограмме можно разглядеть три шестерки, пентаграммы и оторванную голову Джона Ромеро из Doom 2. В общем, музыка была написана с любовью, что и было отмечено наградой The Game Awards 2016 за лучшее

звуковое и музыкальное оформление. Альбом с саундтреком выпущен отдельно в iTunes и Google Play (для любителей халявы есть торренты или официальный ютуб Bethesda), крайне рекомендуется к ознакомлению. А для тех, кто искренне полагал, что для хорошего исполнения джента достаточно просто усиленно дрончить одну открытую струну, настоятельно рекомендуется наглядное пособие от Гордона, как [это на самом деле нужно делать](#).

Doom Eternal

Сиквел к игре 16 года, являющийся неким переосмыслением, этаким косвенным ремейком Doom 2: Hell on the Earth. Вышел в начале весны 2020 года одновременно с другими конкурентами в лице новой VR-Халвы и Ремейка 3-го Резидента. Игра ещё до выхода была объектом множества срачей и волнений ввиду отхождений от канонов серии и ввиду современных тенденций и технических проблем: сначала цветастый HUD, затем перенос с ноября 2019-го на март 2020-го, потом новости про донат для покупки контента в игре (оказались пиздежом, доната в игре нет. От слова совсем. Даже косметического) и вечно необходимый онлайн для игры даже в одиночную сюжетку, а самое главное - потеря духа того самого Doom!

Срачи выдались комичные: ненавистники нового стиля взялись утверждать, что-де DOOM 2016 был Тру-Ъ, и играть в него было страшно-атмосферно. Сторонники переменов в один голос с разработчиками взялись кричать, что разноцветность помогает всё видеть прямо на лету, что тоже брехня, ибо серобурмалиновый HUD один хуй сливается с таким же окружением. Ситуацию, однако, спасают звуки. Даже в разгар стрельбы под зубодробительные запилы Мика слышны маленькие подсказки, сообщающие о перезаряженном скилле, нехватке патронов и прочих важных для мордобоя вещах.

Но таки да, DOOM Eternal мало чего общего имеет с прошлыми частями. Однако не за счёт цветастости (открой любой скрин первых частей, анон), и даже не из-за дохуищи прыжковых пазлов. Просто новый дум это слэшер от первого лица, где надо заучивать все атаки демонов, ловить тайминги, вовремя использовать способности и бешено прокачивать всё что только можно. Плюс куча скрытых механик, ставка на безбашенно-комедийные ролики, вездесущая готичность - и результат подозрительно похож на пресловутый Devil May Cry или, скажем, Bulletstorm. Как будто что-то плохое.

Безоговорочный вин один: обе стороны признают, что саундтрек Мика Гордона опять на высоте и это правда, чего стоит лишь музыкальная тема в главном меню... И ещё один "факт - есть факт": игра хорошо продана, по крайней мере, обошла HL:A на VR в плане проданных копий, осталось только сравнить с 3-м ремейком Резика.

Doom 2D

Также существует винрарная версия *Doom II* в двумерной графике (вид сбоку), написанная ~~тремя энтузиастами~~ Prikol Software в 96-м году. Вин, по сравнению с остальными вариантами двумерного Дума. Отличалась возможностью играть вдвоем за одним компьютером, в силу чего пользовалась популярностью у тех, кто не мог наслаждаться игрой по сети, а также сильной замороченностью уровней по сравнению с оригиналом. Встроенных карт для дефматча было всего две, как следствие задрочивались они до такой степени, что некоторые личности [могли попасть из любого оружия в любую точку карты](#), если это было физически возможно. Второе следствие было в массовом клепании своих уровней, благо был удобный встроенный редактор. Особенно много лулзов доставляло сделать невидимую дырку в полу и наблюдать как ваш оппонент проваливается через нее в невидимый же резервуар с кислотой, или на знакомой карте запустить во всем знакомый подводный переход десятка два пираний (новый персонаж из Doom 2D). Феерический [восторг](#) гарантирован.

Переделка Doom 2D под современные компы ведется и сейчас по [этому адресу](#). Если же вы хотите поиграть в него по мультиплееру, то можете сходить либо [сюда](#), либо [сюда](#) — алсо, сетевая игра весьма доставляет.

[Алексей Волынсков о создании Doom 2D](#)

Doom: Roguelike

Вы таки будете смеяться, но по Doom существует [рогалик](#) (один из самых простых, между прочим, и сохранивший динамику оригинала). Невозбранно скачать сие творение можно [тут](#). Недавно аффтарты добавили неплохую графику к игре, сделав её доступной не только для любителей @. Позволяет постичь Суть™ рогализма и втянуться в него. На сложностях выше Hurt Me Plenty непередаваемо задротоориентирован (проходится только очень грамотно раскачанным и ещё более грамотно играемым персонажем) и злобуч в прохождении — одна перезарядка не вовремя и приехали.

Педивикией назван «вероятно, лучшим спин-оффом дума». Оценить такой тезис затруднительно: он явно лучший из пошаговых (по крайней мере, DoomRPG на фоне DoomRL как-то не очень), а насчёт всех жанровых спин-оффов — сказать наверняка нельзя, ну сами ж понимаете, сравнивать, скажем, Doom2D и DoomRL — всё равно что сравнивать кирпичную кладку и петушинный крик.

Doom Wars: UAC vs Hell

ВНЕЗАПНО RTS. Вялотекущая разработка продолжается [тут](#). Старкрафтоподобное поделение, выглядит дважды олдфажно (так как и дум и вар/старкрафт), и этим может кратковременно доставить вдвойне.

Последователи

- В *Heretic* можно было смотреть вверх-вниз, летать, собирать предметы в инвентарь и доставать их оттуда. По сути — все тот же Дум, но с поправкой на фэнтезийное окружение. Поэтому вместо морпеха — эльф [Корвус](#) (судя по способности крушить морды — явно [грибной](#)), вместо двустволки — арбалет, а вместо импов — ожившие мумии. Игра состоит из 5 эпизодов, первый из которых [шароварный](#). Многие из портов Doom позволяют играть в *Heretic* при наличии соответствующего WAD-файла.
- В её продолжении *Hexen* можно было то же самое, что и в *Heretic*, плюс прыгать; были добавлены: hub- и sub-карты; возможность играть за воина, клерика или мага; сборка Самого Главного Оружия из частей, разбросанных по уровню; битьё стёкол; простые головоломки (поставить нужную книгу в нужный шкаф, починить часы); необходимость думать; враги, отражающие посылаемые в них фаерболы/молнии/молоты/поверболы; на редкость плодovitая и изобретательная сволочь в качестве финального босса; и нереально красивые уровни, учитывая ограничения движка, можно сказать, что разработчики сделали невозможное. В отличие от *Heretic* (некоторые из персонажей которого невозбранно перекочевали в Хексен), игра рассчитана на тех, кому нравится часами искать переход на следующий уровень и регулярно [уничтожать](#) зверьё (таки да, оно [набигает](#) на уже зачищенные пространства, дабы жизнь мёдом не казалась). Данная особенность проявила себя и в Хексен 2 (который уже на Quake Engine).
- [Эпичный Strife](#) (говорят, это одна из последних коммерческих игр на думовском движке) представлял из себя полноценный RPG-экшн в фэнтезийно-футуристическом стиле и включал в себя следующее: инвентарь, несколько незамысловатую прокачку скиллов, псевдо-бесшовный мир (а-ля [Quake 2/HL](#)), квесты, озвученные диалоги с выбором вариантов ответа, несколько концовок и вариантов прохождения и пр. Жаль только, что игра осталась незамеченной в тени вышедшего в том же году [Quake](#). Да и вообще, разрабы решили, что раз уж есть диалоги, квесты и скиллы, то на качество собственно FPSного геймплея можно забить большой болт. В результате имеем то, что имеем: Дюк на фоне Кваки смотрелся акуеть каким бодрячком и боролся за популярность на равных (собственно, «победили оба» — редкая птица не играла в один либо второй), а о существовании Борьбы узнали 3,5 анонимуса. Большинство думовских портов WADник Страйфа распознаётся и успешно играется, однако голоса персонажей в диалогах не воспроизводятся, так что решившему окунуться в атмосферу «Борьбы» придется использовать православный DOSBox, а вот автохуй — достаточно с диска или любого другого архива со Страйфом взять файл VOICES.WAD, в котором и находятся звуки голосов для диалогов. Впрочем, с декабря 2014 можно купить HighRes версию в Steam, а с весны 2016 — ещё и в GOG.