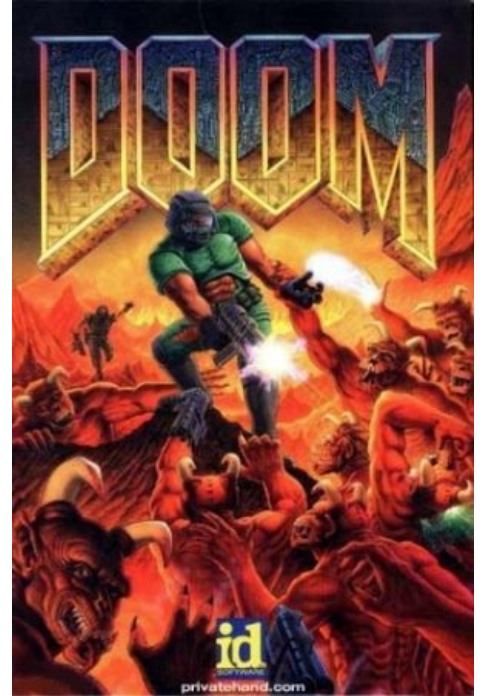


# Doom — Lurkmore



**A long time ago, in a galaxy far, far away...**

События и явления, описанные в этой статье, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!



«Руку отпусти, блядь!»

«Думер за угол не заходит, а вначале заглядывает. »

— *Сергей Лукьяненко*

«Кровавая баня в марсианском аду. »

— *Краткое Полное содержание сюжета*

«Все знают, что такое Doom — это демоны и дробовики. »

— *Джон Кармак*

**Doom** — чертовски популярный в 1990-х годах и до сих пор (также известных как «времена поголовной заDOOMчивости»), фактически первый приличный и играбельный представитель всего направления мочилок (*Блазкович* идёт за вами). Собсно, до популяризации термина **FPS**, зачастую любые шутеры звались doom-клонами.

По количеству поклонников входит если не в первую тройку великих игр, то уж в первую десятку — точно. Обидным, однако, являлось то, что уже тогда появились и первые [задроты](#).

## Тривия

### Сюжет



«Сюжет в игре — как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но он совершенно не важен. »

— Джон Кармак

«Господи! 10/10!!! 10/10!!! Люди! Там же демоны! ДЕМОНЫ!!! ДЕМОНЫ!!!!!!!»

А ещё пушки. Большие пушки! Демоны и пушки! Пушки, которые стреляют в демонов! ГЕНИАЛЬНО!!! А когда стреляешь из этих ПУШЕК по демонам, льётся много крови! Кровь. КРОВЬ И КИШКИ!!! Кишки на полу, на стене, на крыльце, НА ЛЮСТРЕ!!! Офигеть же! А ещё там есть стены с агонизирующими лицами грешников. Но это не кишки. Не кровь, не пушки, не демоны. Но тоже хорошо. "Хорошо зделали, годно, малаца!" - молвит многоуважаемый Данте. А ещё какодемоны. Ну то есть это тоже демоны, но очень весёлые, особенные демоны. Дарят очень много позитива. Очень. И он красный. Прямо как кровь. КРОВЬ! МНОГО КРОВИ!!! КРОВЬ ЭТО ОЧЕНЬ ВАЖНО!!!

»

— Суть

Игра посвящена злоключениям [анонимного](#) американского морпеха, которого за неподчинение приказу ([расстрелять безоружную толпу](#)) и нападение на начальника сослали на [Марс](#), где базировалась Объединенная Аэрокосмическая Корпорация ([UAC](#)). Персональный адЪ, только без жидов, зато с [бравыми янки](#). Корпорация занималась исследованием телепортации, и однажды создала на свою голову Врата, через которые, якобы, она транспортировала как грузы, так и пассажиров. Но, однажды, эти Врата были разрушены непонятно кем, и открылся портал не куда-нибудь, а прямо в [адЪ](#). Как это водится в [заправских боевиках](#), наш герой остался один, и ему предстоит задача по [возвращению Врат обратно](#) и предотвращению Большого Пиздеца. Однако прежде ему предстоит зарезать (с помощью [бензопилы](#), ставшей благодаря этой игре отдельным мемом) и замочить легионы разномастных монстров и демонов, вылезавших из портала и превращающих в [сырой бифштекс](#) (а то и [во что похуже](#)) всех на пути, на горе всем живущим в нашем измерении. Сюжет подается в виде унылого текста в конце каждого эпизода, а потому 100% отечественных и over 95% зарубежных геймеров сюжета не знают, ибо игру покупали не для того, чтобы читать, а чтобы мочить ужасную армию [Аццкого Сотоны](#).

После выпуска первой трехэпизодной части и восприятия её на ура геймерским сообществом [Кармак](#) и сотоварищи выпустили продолжение — *DOOM II*. Затем был выпущен дополнительный эпизод к первой части. И, наконец, левел-девелоперами из TNT Team и братьями Дарио и Мило Казали были выпущены

два полноценных аддона. Всего официальных частей четыре (и один Shareware-эпизод — первый эпизод первой части):

- **DOOM** (первая часть). Состоит из трех эпизодов и четвертого в аддоне *Ultimate DOOM*:
  1. *Knee Deep In The Dead* (По колено в трупах) — действие происходит на Фобосе;
  2. *The Shores Of Hell* (Берега Ада) — действие происходит на телепортированном в ад Деймосе;
  3. *Inferno* (Преисподняя) — действие происходит непосредственно в аду;
  4. *Thy Flesh Consumed* (Твою плоть сохавали) — действие происходит на Земле, после возвращения героя из ада, и он находит ее разрушенной и **порабощенной**. Был добавлен к остальным трём эпизодам в *Ultimate DOOM* и служит мостиком между первой и второй частями;
- **DOOM II: Hell on Earth** (Ад на земле) — игра состоит из одного эпизода в 30 уровней, дизайн уровней стал заметно разнообразнее, чем в первой части. Действие происходит на Земле; боссом игры является «Личина греха» (*Icon of Sin*), символизирующая самого **Сатану**. В этой части появилась кошерно-православная двустволка. Пройти всю игру на сложности *Nightmare* с одной бензопилой считалось легкой прогулкой у истинных ценителей, **только сначала попробуй сам это сделать**. Также содержит «пасхальное яйцо» в виде головы Джона Ромеро, говорящей проигранную задом наперед фразу «Чтобы выиграть игру, ты должен убить меня, Джона Ромеро». Голову можно увидеть только с помощью чита прохода сквозь стены или в редакторе уровней. Другой сюрприз в *DOOM II* — два секретных уровня (31-й и 32-й) — вырезка из игры *Wolfenstein 3D*, предваряемые словами «Ты попал в странный уголок ада. Кажется, он построен не демонами, а людьми. **Кто же они такие**, обитатели этого уголка?». Для выхода из второго секретного уровня надо отстрелить четырёх повешенных Commander Keen-ов. Алсо, с выходом *DOOM 3 BFG Edition* вышло дополнение ко второй части под названием «No Rest For The Living» (Нет покою жизни), разработанный студией Nerve Software. Является дополнительным эпизодом и включает в себе 9 карт (8 основных и 1 секретная). Эпизод продолжает события *Hell on Earth* и повествует о том, как Кибердемон вместо того, чтобы варить в Аду грешников, решил возвести ещё одну армию для вторжения на землю, но герой уже намного быстрее начинает разбираться с его шпаной, а в конце и с ним самим. Надо сказать, что уровни разработаны красиво, монстров вполне достаточно на левелах, игровые события вполне интересны, а проходится аддон быстро. Смею заметить, что последний левел даст просраться всем — и олдфагам, и нубам, ведь с Кибердемоном придется драться не в открытых пространствах, а в **ЧЕРТОВОМ ТЕМНЮЩЕМ ЛАБИРИНТЕ**, где если вашу шкуру не сдерет толпа импов, то вполне **ВНЕЗАПНО** можно обосраться от Кибердемона за углом.
- **Doom 64** — полноценное продолжение второй части, запиленное Midway в 1997 году для приставки Nintendo 64. По канону является **истинным** Doom 3, но было быстро забыто, так как не портировалось на PC, а после и вовсе было выпихнуто из общей серии. Игра, тем не менее, знатно доставляла. Во-первых, вся графика была недурно перерисована, в результате чего отживающий свои последние дни движок всё ещё выдавал приличную картинку, схожую с недавно вышедшим в то время **Duke Nukem 3D**. Во-вторых, сама игра по игровому процессу была мостиком между *Doom II* и *Doom 3* — побегушки с двухстволкой и расстрел хитрозадых какодемонов остались на месте, но весёлый саундтрек Бобби Принса сменился жутковатым эмбиентом, локации стали мрачнее, а хитрожопые демоны приубавили в количестве, но значительно прибавили в силе — играть в результате становится жутковато, хотя многие ценители первых двух частей такую перемену **не оценили**. В нашей стране эта часть была пропущена по той причине, что мало кто вообще знал о существовании неведомой ёбаной Nintendo 64, но сегодня в неё можно легко поиграть с помощью эмулятора или сторонних портов, обладая необходимым WAD'ником. Лицезреть игровой процесс можно **здесь**, но ещё лучше попробовать этот вин **самому**. Альзо, создатели популярного ныне мода Brutal Doom подзапарились, и бережно перенесли с нуля весь шестьдесят четвертый Doom на модифицированный комповый движок Zandronum, вдобавок проапгрейдив игру **новыми спрайтами, эффектами, анимациями и звуками**. К прохождению **рекомендуется**. Также, с недавнего времени, в виду желания Беседки настричь зелен..Ой,то есть,дать возможность поиграть в эту часть без всяких танцев с бубнами на эмуляторах-был выпущен порт на всех современных платформах.Этот ремастер включал широкоформат,улучшенные текстурки и поддержку онлайн,чтобы ты,анон мог делиться с друзьями статистикой,а именно-сколько ты завалил демонов в богом забытом Doom 64.И еще кое-что,если ты каким-либо боком оказался читером или каким-то неадекватом,в глазах админов Беседки,допустим в Fallout 76-то будь готов,что система беседки не пустит тебя в другие игры этой фирмы,так как твоя учетная запись,на их сайте,либо же в стиме будет помечена и будет носить ярлык злостного нарушителя и никто тебя не пустит пострелять мракобесов в Дум,если ты,скажем,решил с помощью сторонних программ подкрутить себе крышечки и шмот в 76-ом,или если ты послал на три буквы другого игрока там же.

Дополнительные две части:

- **Final DOOM: TNT Evulution** (Эволюция зла/Зловолуция). Разработчик — Team TNT. Пожалуй, самая зрелищная часть с точки зрения дизайна уровней (движок ещё имел потенциал, а вот юзерские компы подросли). Еще здесь иная по сравнению со всеми остальными частями музыка — не Bobby Prince style, как было всегда и везде. Однако на первом секретном (31-м) уровне есть неприятный баг: разрабы хоть и положили таки жёлтый ключ, но с пометкой «только для мультиплеера», именно по этой причине его и нет в сингл плее. Но если ты **ловкий и проворный**, то уровень можно завершить без читов и ключей вообще. В целом — уровни скорее красивы, нежели интересны, но всё равно однозначный вин.

- *Final DOOM: The Plutonia Experiment* (Эксперимент «Плутония»). Разработчики — Дарио Казали и Мило Казали. Стоит заметить, сия часть заметно сложнее обычного Doom II. В частности, кибердемонов — **сильнейших монстров игры** — там значительно больше, чем в основных Думах вместе взятых.
- *Sigil* — megawad от Джона Ромеро, **вышедший в этом году**. Не то что бы официальный, но всё же wad от картостроителя оригинала.

Мало кто знает, но есть ещё один пак уровней, называемый The Master Levels. К 95 году Дум стал популярен, появились тысячи самопальных карт и начали массово выпускаться сборники этих карт на CD (интернет был доступен гораздо меньше, чем сейчас, а трафик — дороже). В idSoftware почесали репу и решили, что слава — хорошо, но деньги идут мимо кассы. И решили выпустить глобальный исчерпывающий «expansion pak», названный Maximum DOOM. В сборник вошли 201 вад для первого дума и 1,629 для дум 2, всего около 2000 с хуем уровней. Но для Отцов Создателей Дума выпускать диск с одними только любительскими уровнями было как то не солидно. По этому решили сделать небольшой сборник вадов от профессиональных дизайнеров, показать как отцы держат планку. Согласно задумке каждый новый уровень начинался только с пистолетом, а монстры на уровне было **гораздо больше** чем снаряжения, посему в таких условиях дефицита было довольно трудно играть, отчего рождался хардкор.

Кроме официальных, есть некоторые весьма доставляющие сторонние наборы уровней (мегавады):  
 \* *Demons of problematique* — стильный атмосферный вад в тематике ада, да ещё и сюжетом. Из приятных фишек: возможность на некоторых уровнях высирать кирпичи, отсутствие загрузочных экранов и грамотно подобранная ambient музыка. От поиска ключей автор ушёл, оставив хитро сделанные переключатели. Must have в своей нише.

- *Hell Revealed* и *Hell Revealed 2* — одни из самых сложных для прохождения мегавадов. Если первые 8 —9 уровней первой части достаточно просто и даже скучно проходить, то оставшиеся две трети — сущий кошмар, где кибердемон (да-да, который босс в первых частях Doom), по сути, рядовой монстр, встречающийся раза три—четыре за уровень. Единственный fail: иногда карты этих мегавадов примитивны чуть более чем полностью. К каждому уровню приложен доставляющий RTFM. Вторая часть уже с первых уровней просто выносит мозг неопытным думерам благодаря либо мега-эпичным боям, либо очень и очень неудобным битвам типа 4 Барона Ада и 1 игрок без BFG в очень маленьком помещении. Можно особо отметить 32-ой уровень Playground, где количество монстров равно 1652, а их суммарное количество ХП — 728010, что в 1820 раз больше суммы полного ХП и полной брони персонажа — 200/200.
- *Alien Vendetta* — сложный и красивый мегавад. Отличается не сильно свойственным для Doom-мегавадов очень красивым и атмосферным дизайном уровней, а так же их размерами. Кроме того, скучать не придется из-за огромного количества монстров, которое не намного меньше, чем в Hell Revealed.
- *The Ghoul's Forest* — выделяющаяся из общего ряда серия вадов в жанре survival horror. Игрок оказывается в огромном тёмном пространстве, а в его руки даётся определённое оружие с небольшим количеством боеприпасов (дробовик — в первых двух частях, лук — в третьей). Цель игры — грохнуть летающего монстра, который убивает с одного удара и всегда вылетает на свет **внезапно** и с громким криком, давая фору многим **скримерам** своей неожиданностью и умением давать игроку нехилый запас кирпичей. В третьей части также появились: огромный череп, летающий по случайной траектории и резко набрасывающийся на игрока; ползающий по полу монстр, который, приближаясь к игроку, с криком набрасывается прямо на экран; босс — юрэй, что **является большим скримером сама по себе**. WAD меметичен собственной популярностью — в отличие от многих других модификаций, что сдались лишь фанатам серии, Ghoul's Forest обзавелась **своей маленькой педивикией**, **ремейком** и стала частой мишенью для letsplay'еров и обзорщиков, не говоря о её популярности в мультиплеере.
- *The Sky May Be* — не очень известный в русском комьюнити, но интересный WAD, если не относиться к нему слишком серьёзно. Борется за звание самого хорошего, годного и самого ужасного. Привлечь в нём могут архаусный концепт, жестокая и необычная геометрия, убойный игровой процесс, непредсказуемые монстры, психоделическая атмосфера, глубокий подтекст, скандальная репутация и своеобразный юмор. Вызвать когнитивный диссонанс и ненависть может то же самое. Объяснить происходящее крайне сложно, но прилагающийся к ваду текстовый файл говорит о многом:

The Great God Imp has shown mercy on your soul and cast you into the hellish pits of his virtual toybox.

Running around the garish lego buildings, you become aware that the virtual toychest is actually running under windows 3.11. However the mouse is broken and the ALT and F4 keys have been removed. You must find a way to shut down the system and end this nightmare! Oh, and watch out for the Great God Imp. He may not be so kind next time He sees you.

- *Grezzo 2* — любопытный итальянский мегавад, по сей день радующий любого битарда и

доставляющий анальные боли всем остальным. Объект множества срочей, один из главных аргументов моралфагов на тему "ай-яй-яй, какие жестокие и бессмысленные игры, надо все запретить!", единогласно забаненный на всех площадках для [стримов](#). Согласно словам автора, его целью было создание самого жестокого, безумного и оскорбительного творения, какое только получится, этакого коктейля из самых лучших представителей рисованного насилия и прочих Посталов. И ведь получилось! Доставляет обильным гуру, приличным количеством способов это гуру устроить, совершенно отможенной атмосферой происходящего, жирнейшими вбросами в сторону всех разновидностей современного быдла, выносящим мозг сюжетом с множеством отсылок к самым разным явлениям этого мира (определенный процент которых понять могут только итальянцы), а также удивительно качественной проработкой уровней (довольно разнообразных, к слову - некоторые из них напоминают трип упоровшегося кислотой шизофреника) и самого вада. Чем и выделяется, даже на фоне своих собратьев по жанру.

- И ещё тысячи их, однако запомнились по очевидной причине только самые ранние и/или самые достойные — на каждый чих, как говорится, не наздравствуешься.

Кроме основных, т.н. "казуальных", стоит упомянуть и так называемые [Troll WADы](#). Суть такова: ты скачиваешь вад, название, скрины и описание которого выглядят довольно обычно. Запустив WAD, и дойдя до определенного сектора/нажатием определенного свича тебя ВНЕЗАПНО телепортирует в убищно оттекстуренную комнату (как правило одной фотографией Бреда Карни, автора ныне заброшенного порта SkullTag; либо пикчей со скримером) с вырвиушным звуковым сопровождением (eargare) и надписями большим шрифтом типа YOU'VE BEEN RAPED HARD. Пройти данные WADы даже с читами нереально либо из-за того, что они не работают, либо банально из-за того, что WAD тупо не закончен. Некоторые троллвады имеют при себе так называемый эффект Zip Bomb — это когда ты скачиваешь WAD весом в 1-2 МБ, а после распаковки его вес становится 1 ГБ. Еще некоторые из них могут испортить настройки игры/портов. Пионером данного направления WADов стал Terry, и нынче некоторые игроки так эти вады и называют Terrywads. В 2012-м году большинство троллвадов было удалено с DoomWorld и ныне они живут [здесь](#).

## Фишки

- Некоторые уровни полны невероятным количеством монстров. Близкие к думовским толпы гадов инопланетного происхождения можно встретить разве что в [Serious Sam](#).
- Некоторые (а начиная со второго Дума чуть более чем все) уровни страшно заморочены для прохождения. Запутанная структура уровней и рубильники, открывающие неизвестно что неизвестно где (а иногда заодно и засаду за спиной главге-я) сильно способствовали обильному высиранию кирпичей и — **чуть более, чем иногда** — тренировали у геймера логику, память и умение вовремя сохраниться.
- Несмотря на мозголомную замороченность уровней, некоторые геймеры на движке, совместимом с оригинальным, **«прошли» Doom II за 14 минут 2 секунды**. Также это видео можно посмотреть на ютубе: [версия с 60 кадрами в секунду](#). Позже рекорд был улучшен до 12 минут 44 секунд, причем на наивысшем уровне сложности: [видео-версия](#)
- Монстры в Doom ненавидят друг друга и часто начинают локальные схватки. Чем и пользуется умный игрок, экономящий ammo. А некоторые уровни без этого ещё и довольно неудобно проходить. Ну и, в конце концов, на это можно **просто полюбоваться**. Это происходит, если один из монстров, стреляя в Нашего Героя, случайно заденет этим снарядом соседа (или заденет взрывной волной — кибердемон-only). Именно такой способ зачистки уровня e2m9 советуется в книге Doom I, вероятно, самим [Кэпом](#). Однако, если перед ударом монстра «повредить», то он в течении 10-40 секунд будет в режиме «берсерка» атаковать лишь думгая, не обращая внимания на удары других монстров.



А вы говорите «[третья нога](#)»...

- Дизайнеров Doom вдохновляли небезызвестный художник [Гигер](#) и столь же небезызвестный писатель [Лавкрафт](#) (кто не верит — пусть перечитает «Ужас Данвича»).
- Саундтрек к Doom и Doom II полон заимствований из репертуара таких групп, как [Metallica](#), [Slayer](#), [Alice in Chains](#), [Pantera](#), [Megadeth](#) (правда непонятно в каком это месте, но пусть это останется на совести анона(сейчас бы засомневаться в столь очевидном)). В этом месте: [\[1\]](#).
- Побеждая атсральный мир демонов при помощи научного мира BFG9000 и плазмаганов, айтишники 90-х, то есть в основном нёрды и технари, получали +5 к удовольствию от сюжета за счёт лёгкого, незаметного скрытого флюордроса. Да-да, вопреки (а может, и благодаря) своей однострочечной краткости, сюжет игры тоже вносил свой вклад в общее дело винрара.

- Домашний питомец протагониста — **кролик** Дейзи — украден демонами; его голову игрок видит в конце третьего эпизода, а **узнаёт об этом** в конце четвёртого.

## Монстры

Doom отменился многочисленными милыми монстриками, многие из которых послужили прототипами для других игр, а некоторые популярны по сей день.

### Состав команды из первой части игры:

- **Zombieman** — хлипкий **зомби-слоупок**. Из своей винтовки даже с пары метров не всегда попадает. Пушечное мясо, убирается парой выстрелов из пистолета. Самый унылый монстрик.
- **Shotgun Guy** — зомбак, чуть менее чем наполовину хлипкий. Может из своего дробовика снести пару десятков хитов. Однако опасности всё равно не представляет (только если один-двое, больше могут уже конкретно подзаебать по причине «сноса пары десятков хитов» от каждого), а также радостно делится дробовиком **и курткой**. Уныл немногим меньше предыдущего.
- **Imp** — обезьяно-чёрт без хвоста и половых органов, хотя на спрайте трупа ясно виден анус. Самый распространённый монстр. Швыряется **фаерболами**, правда, несильными. Опасность представляет, если **ВНЕЗАПНО** и не один **набежит** на игрока и начнёт терзать его когтями. Но **целебный** из дробовика его быстро утихомирят.
- **Demon**, или **Pinky** — головоногая хрюшка, жрёт игрока зубами, причём сильно. При дефиците патронов желательно мочить бензопилой или кулаком с «**Берсерком**». Также подыхает от выстрела из двустволки в упор. Имеется и полупрозрачный вид (*Spectre*), обожающий устраивать **сюрпризы** в темноте.
- **Cacodemon (Пузырь, Футбол, Геннадий)** — «какашистый демон», а если по-гречки — «злой дух». Вышел настолько доставляющим, что сразу снискал всеобщую народную любовь, эпизодически переходящую в фагготрию. **Огромный шар**, снабжённый в верхней полусфере восемью рогами, а в нижней — одноглазым **ЩЯЧЛОМ**, выражающим какой-то невысказанный аццкий троллфейс. Плюётся **егуетками-рвоты фаерболами** какого-то иссиня-красно-калёного цвета. Снизу снабжён какой-то требухой, как будто ему в жопу напихали сетчатых мочалок для посуды. При встрече это щячло радостно щщипит, а при попячивании шлёпается на землю с юберкавайным курлыканьем. Есть мнение, что их образ навеян бехолдером из D&D<sup>[1]</sup>, но вообще с таким же успехом это мог быть любой фэнтезийный головожопик. В любом случае, id доработала его напильником до такого эпичного вина, что Doom отныне и навеки символизирует, из всего бестиария, он и только он.
- **Lost Soul** (заблудшая душа) — огненная голова а-ля череп, с разгону налетающая на игрока, чуть ли не внезапно! Могут устроить побоище друг с другом.
- **Baron of Hell** — медно-красный козёл с рогами, пуляющийся сгустками зелёного огня. Хитов имеет приличное количество, за лишь один **целебный** может прописать в харю ещё **целебнее**. При появлении издаёт дикий рёв, заставляющий неподготовленного нуба **срать кирпичами**.
- **Cyberdemon** — **огромный боевой человекоподобный робот** с головой быка (**ваистену** Минотавр!), стреляющий ракетами. Лучше держаться подальше: скорострельность высокая, и взрывную волну, опять же, никто не отменял. Убивать предпочтительнее из *BFG 9000* (четыре выстрела в классике, в ZDoom можно двумя выстрелами в упор) или плазмагана, но можно обойтись и ракетницей, если есть возможность бегать вокруг него (что, конечно же, делать не стоит, ибо у цибера врождённый иммунитет к сплеш-урону и больно ему будет только от прямого попадания). Двустволки, также удобной для убийства этого парнокопытного, в первом Думе, к сожалению, не предусмотрено. После убийства остаётся от него рожка да ножка. В Plutonia Experiment на уровне № 32 «*Go 2 It*» бегают группами по 5—6 человек монстров, но туда ещё попасть нужно умудриться (ибо секретный).
- **Spiderdemon**, aka **Spider Mastermind** — гигантский **паук** (точнее, мозг на ножках) с миниганом, стреляющим картечью. Воспет группой «Дюна» в песне «*А шмели...*». При наличии *BFG 9000* достаточно одного выстрела в упор (если есть возможность подойти вплотную, а **иначе...**). На открытом пространстве с ним лучше не встречаться.
- Два последних недобрых молодца **на одном из уровней (20-й, с**



Апогей фагготрии.

0:17) в Doom 2 появляются вместе, но если не хлопнуть ушами, жаркие дебаты с последующей победой одного из них они устроят для начала между собой, причём неизвестно с каким исходом: *полуторакратное превосходство кибердемона в здоровье vs. парализующий пулёмёт Паукана.*

Во второй части добавились и другие монстры:

- **Heavy Weapon Dude** — чувак с пулёмётом. Достаточно опасен, нередко действует *из укрытия*. Хитов, правда, не очень много, хотя и побольше, чем у остальных зомбаков. Успокаивается выстрелом из двустволки.
- **Hell Knight** — *такой же козёл*, как и Барон ада, только хитов в два раза меньше и цвет тела у него коричневый. Благодаря такому инструменту зачистки, как двустволка, оба козла получили прозвища: **трёхразовый** и **пятиразовый**.
- **Revenant** — скелет с пластикой Гарика Сукачёва. В ближнем бою изображает *Валуева*, издали пускает ракеты, из которых некоторые могут оказаться самонаводящимися (с дымным шлейфом). Простой уход в сторону не спасёт, нужно заныкаться или настолько запутать траекторию ракеты, чтобы она убила *об стенку*. Или *об ближайшего к скелету монстра*.
- **Mancubus** — жиробас с огнемётами. Увернуться непросто, промахнуться невозможно. Не сразу очухивается после удара, так что лучше мочить из пулёмёта или плазмагана, чтобы он только булькал и не мог выстрелить. Если сможет, приговаривает что-то вроде «*абдабдблюа*» и пуляет во все стороны, в том числе в твою. Это само по себе момент интересный, потому что спор «что говорит манкубус» уже тянет если не на холивар, то минимум на наброс. Википедики прозревали там «а мне мало!» (уже выпилили). Некоторые анонимусы услышали «*ab gemacht!*», то есть «ну ладно же!», хотя в конце звучит явное «*-маво*» (на самом деле- это визг свиньи из сборника звуков Sound Ideas Series 6000, Pig - Squealing, animal, замедленный до 75%. Большинство звуков в Doom- из этого сборника). Плюс свойство манкубуса лупить куда не надо довольно легко использовать для того, чтобы *все передрались* и поубивали друг друга на халяву, лишь бы были рядом твари другой расовой принадлежности. Итого — вполне себе олицетворение толстого тролля. Также хариус манкубуса по какой-то причине можно видеть на мегасфере — самом крутом артефакте в игре, доводящим ашпи хероуса до 200 + 200 брони. Видимо, он там символизирует ширину отожранности героя после такой сферочки.  
<https://maximusss01.deviantart.com/art/Mancubus-717900034>
- **Arachnotron** — довольно опасный паучок, уменьшенная и отредактированная копия Мастермайнда. Палит из плазмагана, хоть и не с такой скорострельностью, как у игрока. Не терпит рукоприкладства: даже если приблизиться к нему с бензопилой и начать пилить, он будет лишь беспомощно дрыгаться, пока не *примет ислам*.
- **Pain Elemental** — похож на какодемона, но отнюдь не он. Выпускает заблудшие души. Сначала надо разобраться с самим элементом боли (желательно из пулёмёта или плазмагана; также, если позволяет ситуация, можно подойти к нему вплотную и бить хоть кастетом: монстр только разевает пасть и ничего не может сделать), а потом — с черепушками, вылетевшими из его взорвавшейся туши.
- **Arch-vile** — жуткая жёлтая мумия. Крайне опасный монстр. Жжёт жёлтым же огнём: на экране пару секунд пляшут языки пламени, после чего архвайл принимает позу Будды, и в этот момент кровь из носу надо уйти из поля зрения, в противном случае — подбрасывающий игрока взрыв и чувствительное уменьшение хитов. Отбивается уходом за препятствие либо критикал-дамагом в наглую тварь. *Также воскрешает убитых монстров*, кроме себе подобных, боссов и тех, кто не оставляет после своей смерти труп (черепки и элементали). Также не может воскресить и зомбяков с импами, близко познакомившимися со взрывной волной от бочки, гранаты или заряда BFG. Задроты научились проходить некоторые уровни с помощью удара *архившили*: он их подкидывает в таком направлении, что путь до кнопки «Exit» резко сокращается. Если на вас одновременно нападет штук 15 этих *подлецов*, а у вас **IDDQD** или вполне легальный зелёный шарик, можно запросто взлететь на



Тот самый кибердемон. **Конец Дума**: в качестве *пасхалки* демонстрируются все монстры по очереди.



Спаyder-мастермайнд.



Doom Monsters

высоту небоскрёба.

- **Icon of Sin** — финальный босс. Демоническая харя с адским жерлом во лбу, растянутая на ~~шаре~~ стене, внутри которой сидит (*спойлер*: голова Джона Ромеро. Почему именно так, луркайте и гуглите сами.). Плюется кубами, случайно рождает монстров и говорит **задом наперед oremoR nhoJ ,em llik tsum uoy, emag eht niw oT. Ну ты понел**. Алсо, прямое попадание кубика в игрока влечет мгновенную гибель, причем даже под неуязвимостью (на самом деле, дело здесь, как ни странно, не в самом кубе, а в механике игры как таковой. Если вкратце, то думовские триггеры работают по схеме «линия—>площадь», где 1-е вызывает 2-е. И, если думер заходит через линию «входа» в портал, то на точке «выхода» он может **оказаться «в теле»** того монстра, кто имел несчастье быть в этот момент в площади портала — т.е., сделать т.н. «телефраг» врага. Обратное же, ВНЕЗАПНО, на «запрещено» самими правилами игры почти на всех уровнях игры, так что монстрики лишь бесполезно пересекают линию, пока сам думер не соизволит освободить площадь портала от своего присутствия в нём. Однако, нв 30-м уровне игры монстрам — в т.ч. и кубам, занимающимся телепортацией монстров — уже **«разрешают» делать «телефраг» игрока** при телепортации, чем они, собс-но, с удовольствием и пользуются).
- **Wolfenstein SS** — появляются на секретных уровнях. По крутизне примерно соответствуют шотган-гаям; стреляют не картечью, а пулями, но быстрее и точнее. Еретически устраивают перестрелки друг с другом, что есть совершенно не вольфоугодно и не православно. Видимо, id уже **дедлайн** на жопу жал.

## Оружие

Пару слов, пожалуй, стоит сказать и об ассортименте колюще-режущих и других отстреливающих предметов сего замечательного шутера. Кроме вышеупомянутой **бензопилы** и убермощной **Большой Трахательной Пушки ака БыФыХэ**, раскладывающей вражин на мельчайшие атомы, в целом выбор для игрока довольно стандартен:

- «Спаренные» единими патронами (и как думер только умудряется их так быстро переключивать?) слабенький *пестик* и чуть получше *пулемёт-четырёхствольник*, который при применении заставляет импа или свинку дрыгаться аки нарка под дабстепом;
- Также «спаренные» *дробовик* и потребляющая при выстреле в два раза больше патронов *двустволка* (и, ЧСХ, ущерб от последнего оружия почти в 1,5 раза(!) выше, чем аналогичный от двух выстрелов из винтовки. По игровой механике, при одном выстреле из дробовика вылетает 7 дробинок (2 выстрела, соответственно, выдают 14), а при выстреле из двустволки — 20 дробинок);
- *Ракетомёт*, доставляющий **радость и любовь** всем окружающим монстрикам, а также и неосторожному думеру;
- И «спаренный» с БФГ *плазмач*, также **доставляющий** море синих и ярких колючих звёздочек.

Из «особых» предметов есть рюкзак, дающий по дефолту чуть патронов и увеличивающий в 2 раза их потенциальный объём в запасе (единоразово), карта всей локации, а также временные неуязвимость, костюм против лавы и радиации, очки, делающие все локации максимально светлыми, и нихрена неработающая невидимость (монстры всё равно могут «унюхать» игрока, да и метают снаряды они чаще в цель, чем мимо). Отдельного же упоминания заслуживает разработка **марсианских учёных** под кодовым названием «МЕГА-аптечка», она же «Берсерк». Сия чёрная бандура с крестиком, кроме доведения здоровья героя до исходных 100%, также дарует ему **чудо-силушку богатырскую, черпаемую из самой адской земляшки окаянной** — проявляется же всё это внешне в виде полукрасного экрана, а также гипермощи изначально хреновейшего орудия героя *руки с кастетом*, которым морпех теперь может наносить дамаж монстрикам до 150(!!!) хэпэ за раз, разрывая их в буквальном смысле в клочья. Так что одним из достоинств данной игры, кроме её общей внирарности, является то, что даже слабое оружие при определённых обстоятельствах может быть **в экономике, так сказать, необходимо. А вот, собственно, и само обучающее видео.**

## Игра по сети

Doom был первым вменяемым многопользовательским шутером (**историческая справка** о менее вменяемых предках). Он позволял игру по IPX-сети, по модему и по нуль-модему (прямое соединение последовательных портов RS-232 между собой); последним вариантом иногда пользовались живущие недалеко друг от друга люди, принося в гости свой системный блок.

Сейчас, с развитием дешёвых, кошерных интернетов потребность в подобных надругательствах над своим телом отпала, но оказалось, что с современными **ОС** Дум несовместим абсолютно. Поэтому отдельными умельцами были сделаны порты, позволяющие играть в Дум в интернете, а другими умельцами — DOSBox, эмулирующий через сеть хоть нуль-модем, хоть LPT-LPT Laplink.



## Моды

Дум получил вторую жизнь в новом тысячелетии и продолжает оставаться востребованным и поныне не только из-за своей винрарности (и портов на всё что угодно, вплоть до лопаты), но также и благодаря модам, которые комьюнити в лице наиболее преданных фанатов пилит и по сей день. Под катом находятся самые известные из них.

**Brutal Doom** — пример того, как ещё можно улучшить и без того винрарную игру, при этом не скатываясь в толстый **не торт**. Главной фицей дополнения является умноженное в разы **гуро** — враги сгорают заживо, лишаются конечностей, пытаются уползти с **разрубленным пополам телом** и заливают поле битвы декалитрами крови — её настолько много, что к концу карты игрок нередко может пропустить важный рубильник, который залило кровью, в комнате, в которой из-за этой крови не видно даже привычного узора стен. Ощутимо улучшено оружие — пистолет сменили на шуструю винтовку, к дробовику прибавили возможность прицельно отстреливать вражеские головы и части тела, бензопилой теперь можно рубить вдоль и поперек, а **chaingun** поменяли на более шустрый аналог, за пару секунд способный **показать прелести ислама** всему живому в поле зрения. Некоторые враги получили апгрейд - например, импы теперь могут прыгать на думгая, а кибер при попытке **запилить** его может так пнуть думгая, что того разпидорасит в клочья. Помимо этого, в игру внесли ещё пару десятков изменений, фиц и новых механик (например, вместо Commander Keen'ов можно всласть наотстреливать **Биберов**, у оружия теперь есть перезарядка, ВИНтовки можно взять в две руки, а с Манкубусов и Ревенантов выпадают новые виды оружия (огнемет Манкубуса и ракетница Ревенанта соответственно), но, чтобы оценить все прелести дополнения в красе, лучше один раз **увидеть**. Породил отдельное семейство Brutal-модов, а так же кучу различных Super-Mega-Vasyan-Edition'ов.



Doom Ports

**Project Brutality** — пример того, как ещё можно улучшить и без того винрарный мод для винрарной игры. Фактически, самостоятельная модификация на основе Brutal Doom. Если ты, думер, считал, что BD брутален, то **ты сильно ошибаешься**. Если коротко: видов и подвидов монстров стало больше - одних только зомбей стало около 10 варинатов, также присутствует три вида какодемонов, кислотный манкубус, летающий ревенант, и даже улучшенный кибердемон у которого пушками заменены обе руки, в результате чего он начинает ещё быстрее стрелять по думгаю; те, что есть, стали ещё круче (импы лезят по потолку, Рыцари и Бароны теперь могут совершать рывок как в новом думе), объемы крови и мяса просто не поддаются исчислению, а арсенал увеличился чуть ли не в два раза (включая совсем уже недумовское оружие, вдохновлённое Bulletstorm и **Duke Nukem** - такие, как замораживающая пушка и пушка, стреляющая молнией). И это не считая альтернативных режимов огня, специальных атак и апгрейдов оружия. Так же есть много новых механик вроде подкатов и тех же альтернативных режимов огня. Всё это сопровождается фразочками думгая, цитирующего известные боевики 90-х. Имеет гибкую систему настроек всего и вся. Часть фанатов утирают слезы умиления, часть бугуртит и говорит, что это уже не дум, а другая игра. Проходить исключительно на Nightmare, иначе не доставит.

**Brutal Doom: Black Edition** — мод на основе брутала, выгодно отличающийся от большинства тем, что моддер не просто поменял пару текстур и звуков (хотя начиналось всё именно так), а начал создавать более-менее самостоятельный мод. Отличается от брутала тем, что оттуда вырезали некоторые лишние (правда, часть из них лишние только для моддера) и несоответствующие **мрачной тематике** мода фици, вроде кидания бочками и оторванными головами врагов, а также добавлено несколько новых, вроде новых анимаций смерти, выполненных от первого лица, взятый из третьего дума Душекуб и новые альт. атаки врагов (например Пинки имеет такую же атаку, как и в D4D и новом думе). Впрочем, стоит добавить что **мод был одобрен далеко не всеми**.

**Insanity's Brutality** — своего рода альтернатива Project Brutality. Пушек тоже дохуя (даже слишком, ведь большинство из них напизженно из других Brutal-модов и отличаются только текстурой), у монстров новые фици, как, например, пинки теперь может прыгать аки жаба, добираясь до игрока за пару прыжков, зомби приобрели возможность уворачиваться/перекачываться и т.д. Примечателен тем, что имеет отдельный игровой режим «DooM 2016», эквивалентный моду D4D (о котором написано ниже), только с расчленёнкой из Brutal Doom.

**Ultimate Doomvisor HUD** — переработка интерфейса, теперь он представляет из себя вид из шлема думгая, так же имеется туева хуча прибуд типа радара, фонарика, счётчика оставшихся монстров/секреток на карте и прочих свистоперделок. Является мастхевом для модов семейства Brutal.

**Doom 4 for DooM A.K.A. D4D** — Название мода говорит само за себя. Отличается от Brutal Doom количеством гуро - его теперь не так много как в BD, но всё так же, как в BD, кровью можно залить важные переключатели. Примечателен тем, что играется ничуть не хуже, а местами даже и лучше Brutal Doom, в частности, из-за отсутствия перезарядки оружия, как в новой и оригинальных частях, не нужно теперь отходить за угол чтобы перезарядиться, геймплейно же игра вернулась к своим Run n' Gun корням. В игре присутствуют все пушки из нового DooM и одна из богомерзкого мультиплеера. Также, помимо новых пушек, мод изменяет и геймплей, делая его похожим на новый DooM. Теперь думгай стал такой же

хлипкий, как и герой новой части, броня теперь играет роль дополнительных хит поинтов, пока она не упадёт до нуля — здоровье не будет отниматься. Как было уже сказано ранее, весь арсенал новой части полностью реализован, вместе со всеми модификациями (к слову всё оружие было старательно перерисовано вручную одним человеком) и отличается только методом получения, теперь модификации не надо нигде искать, их можно купить за кредиты, получаемые за убийства чертей и открытия секреток, за один полностью зачищенный уровень можно набрать порядка 4000 ~~шекелей~~кредитов. У пистолета бесконечные патроны, а скорость стрельбы ограничена лишь скоростью пальцев думера. Появилось три вида гранат (открыть их можно, найдя рюкзаки с амуницией): первый вид гранат **открывает глазам игрока богатый внутренний мир монстров**; второй делает голограмму ГГ, на которую моментально агрятся все противники в поле видимости (как в Дюке 3Д), полезно, когда мало здоровья; третий вид — так называемый сифон, выглядит как **мутафрукт**, крадёт здоровье противников, подпитывая вас, при правильном же употреблении способен восстановить до 100% здоровье и броню за пару секунд. Алсо, можно найти куклу думгая, с которой главг-ей делает лечебный брофист под дабстеп-ремикс знаменитого трека E1M1 из оригинального Doom. Монстры тоже претерпели некоторые изменения. Они не так быстры и проворны, как их собратья из новой части, но теперь 10-15 обычных зомбей могут доставить баттхёрт неуклюжему думерасту. Пинки теперь ПОЛНОСТЬЮ уязвим только сзади, убить стреляя в рыло его тоже можно, но придётся потратить больше патронов. Арчвайл, как его собрат из новой части, призывает мелких мобов, телепортируется и, как в оригинале, заставляет игрока генерировать тонны ненависти при появлении (советуется умерщвлять с помощью альтернативного режима бензопилы). Кибердемон стал действительно опасен — пускает ракеты в разы быстрее чем в оригинале, так же пускает волны огня, как в новой части, и с помощью **лазера** способен за раз аннигилировать ГГ с полным здоровьем и бронёй. Мастермайнд имеет тот же арсенал, что и паукан в новой части. Сейчас в мод уже можно **поиграть**.

**Death ForeTold A.K.A. Doom 4 Touch A.K.A. D4T** — как уже понятно, это мод, основанный на D4D, изначально создавался как версия этого мода, которая будет запускаться на телефонах через порт D-Touch, однако уже оброс большими отличиями от D4D, к тому же идёт на всех версиях GZDoom, в отличии от D4D, имеющий баги интерфейса в новых версиях портов.

**Hunter's Moon** — грубо говоря это **одиночная кампания Quake III Arena** которой не было. Врагами являются мобы из Doom 3 и Doom 2016. Довольно разнообразный арсенал, техника (переносные гравитанк и военный робот), 29 игральных персонажей (у некоторых, к слову, абилки). К моду прилагается маппак по геймплею напоминающий **Serious Sam**. Есть версии мода как для GZDoom, так и для Zandronum.

**Quake Champions: Doom Edition** — очередной мод от DBT что работал над вышеупомянутым Death Foretold. Ориентирован мод не только на многопользовательские баталии, но также является синглплеерным — на выбор противники из оригинального Doom II: Hell on Earth, Quake (I, II, IV) и D4T. Создатель мода признавался что сам предпочитает одиночные кампании, а id уже третью игру серии Quake сделали сугубо мультиплеерной. Также широкий выбор персонажей среди которых Думгай, Батькович, главные герои игр на движке Build (Дюк Ньюкем, Калек и Ло Ванг), Гордон Фримен, все протагонисты игр серии Quake (Рэйнджер, Биттерман, Сардж, Кейн) и многие другие.

**Aeons (Æons) of Death** - он же ÆoD. Популярный мод на сурс-порт GZDoom, добавляющий туеву хучу новых пушек и врагов, многие из которых содраны из игр на том же движке вроде Heretic, Hexen и Strife. Не забыли также Duke Nukem, православный Blood и Might & Magic, а под конец даже добавили спрайты, сделанные из скриншотов врагов игры серии Half-Life и Left 4 Dead, а также шуточных и криповых противников с нестандартными способностями вроде телепортации за спину и создания собственных двойников. Вишенкой на торте стали заклинания, позволяющие творить лулзы с врагами (подчинение разума в списке). Создан мод был для того, чтобы ультимативно разнообразить опыт от игры: на каждую стандартную пушку и монстра классического Дума в моде заведена рандомно генерируемая таблица примерно аналогичных по силе пушек и монстров (и да, высока вероятность того, что вместо Слайдермайнда или Кибердемона вам попадет неведомая доселе ебанина). В результате каждое новое прохождение во многом не похоже на предыдущее, и ранее знакомые уровни становятся более непредсказуемыми. Самая мякотка, конечно, начнется со скачиваемыми вадами новых карт. ЭМЕРДЖЕНТНОСТЬ, мать ее.

**HDoom** — хентайный дум, в котором все враги заменены на грудасто-задастые аниму-эквиваленты и вместо анимации добивания застенного противника играется, кхм, другая. Дакимакура и шприц-пистолет с афродизиаксом в качестве оружия прилагаются. Также в наличии как и няшные Имп с Кибердемоном, так и **весьма странные**, по причине своих внешних особенностей, Какодемон и Арчвайл. Мод успел обрасти своей небольшой ламповой фэгготрией, медленно клепающей R34 с переделанными демонами.

**Russian Overkill** - мод родом из Этой страны. Изначально содержал 40 эпических пушек у четырех разных думгаев (многие из них - совершенно наркоманские, но шикарно сделаны абсолютно все), и приличное количество клюквы. Развивается до сих пор, число упоротых видов оружия и способов убийства монстров выросло до 9000. Не особо предназначен для игры, но выжимает на сто процентов возможности движка GZDoom.

## Отклик в душах

## Мемы

### Бензопила

«Праmaterь бензопил в компьютерных играх» ©Уютненькое

### IDDQD

Удостоился [отдельной статьи](#).

### SPISPOPD

Самый, пожалуй, первый мем. Появился ещё до выхода Doom, когда новости о нём тщательно гуглили (точнее, яхуячили; с гуглом в те времена было несколько напряжённо). Тут-то и выяснилось, что тогдашние поисковые алгоритмы с таким слабовыраженным ключевым словом работают, мягко говоря, не очень. Бедняги находили что угодно про судьбу и рок, кроме новостей о прогрессе игрушки. Тут-то и поступило (ЧСХ примерно за неделю до выпуска) предложение от некоего представителя общественности, мол, называйте следующую игру как-то поконкретнее. Например, «Smashing Pumpkins Into Small Piles Of Putrid Debris». ИДовцы взоржали, общественность тоже взоржала, а idSPISPOPD стало читом прохождения сквозь стены. ЧСХ, во втором Думе этот чит уже выглядел просто как idCLIP.



Анон любит Дум

### Nightmare

англ. *ночной кошмар*. Особый суперкрутой и гиперсложный режим игры для мегазадротов, прошедших всю игру целиком (а то и не один раз) на «казуальных» режимах и потому возжелавших [новых острых ощущений](#). Понятие стало нарицательным именно после выхода [сабжа](#); в играх, имеющих подобный режим, может называться по-другому, но суть от этого не меняется, так как основы режима были заложены именно в прародителе. Основное отличие от просто «самого сложного режима» Ultra-Violence не в том, что врагов становится всего лишь [over 9000](#), и даже не в их увеличенной силе и скорости, а в бесконечном [респауне](#) (особенно, когда за дело принимался без «как будто» ужаленный в жопу Арквайл) уже убитых монстров. Почему, собс-но, и является самым настоящим «кошмаром наяву», когда многочисленные орды бешеных и возрождающихся врагов всё время лезут на игрока, а даже удвоенные патроны рано или поздно, но заканчиваются, и [тогда...](#) Также, данный режим самым тесным образом переплетён со [спидраном](#) (а [кое-кто](#) подозревает, что этот метод прохождения игры и появился впервые именно из-за Doom'ца), так как единственный способ прохождения уровней в этом режиме заключается в быстром беге до кнопки либо телепорта выхода на следующий левел и отстреле мешающих или стоящих на пути врагов. Естественно, ни о каком задротстве, а уж тем более «ачивках» (кроме «самого быстрого прохода уровня» и «прохода уровня без единого выстрела») здесь и речи не идёт, ибо бесполезно. Однако, даже на основе этого довольно однообразного режима сформировалось немало обществ, где различные задроты упражнялись в [скорости и меткости](#), а также хвастались своими [демками](#). К слову, режим поощрял нестандартные методы прохождения уровней с помощью splash- или rocket-jump'ов для более быстрого достижения конца уровня или прохода части карты одним махом. И ещё к слову о «нестандартных методах прохождения» – если нуб, желая приобщиться к «папкиному» режиму, после первых 200 попыток пройти 1-ый уровень решал сфилонить и набрать свои любимые [чит-коды](#), то... его ждал облом – практически ни один чит не работает в данном режиме (впрочем, разрешается поменять музыку или выбрать новый уровень, но на этом усё), какбе намекая, что всё придётся делать своими силами (Но, кстати, это легко поправимо. Например, в том же Doom95 с помощью отладчика Soft-Ice можно легко включить коды и в Nightmare. Нужно лишь заполнить кодом 144 (он же 0x90, он же pop) позиции файла Doom95.exe с 141186 по 141211). Кому-то этот режим не нравится [именно поэтому](#), кому-то из-за небольшого разнообразия игрового процесса (особенно тем, кто любит, попивая пиво, медленно и не спеша «выносить» всю карту, находить все секреты и получать ачивменты), а кому-то из-за нежелания тратить своё время на постоянные увёртывания и перебежки, делать бесконечные сохранения и перезагрузки, а в итоге получать за все перенесённые мучения и страдания лишь нихуя и [надпишчь «Вы победили»](#).

## Дoom в фольклоре

Дoom оказал значительное влияние на компьютерный эпос той эпохи, став центральной темой в ставших классикой [произведениях русской литературы](#) и народном творчестве [на разных языках мира](#)<sup>[2]</sup>. Ещё существует песня, известная в определенных кругах как «[Гимн думеров](#)», имеющая в себе место, куда одаренный рифмоплет может самолично вставлять ники своих коллег по выпиливанию нечисти. В буржуйских интернетах особо известны два произведения: [официальный комикс](#) (чуть более чем совсем состоящий из [one-liner](#)'ов!) и [неофициальный фанфик](#). Есть также разные весёлые картинки [по части монстров](#), понятные лишь [посвящённым](#).

## Doom в литературе и кинематографе

По вселенной Дума было выпущено 4 романа, написанных известными новеллизаторами [сериалов](#) Дефидом аб Хью и Бредом Линавивером, из которых два было издано в России. Все четыре являются трешем и эпик фейлами, и единственное, что заставляет дочитать эти быдлокишки до конца, — это заряд [вина](#), содержащийся в самой вселенной Doom, описанной в них. Впрочем, сии высеры настолько безблагодатны, что даже вселенная игры не вытягивает их ни в коей мере. Дело усугубил [прекрасный перевод](#), [выполненный специально обученными надмозгами](#). Так, вполне понятный *pump shotgun* превратился в мозголомное «[духовое ружьё](#)». Вот эта тетралогия:



Тот самый комикс

1. [Knee Deep In The Dead](#) (на русский переводили как «По колено в крови» и «Стреляй и иди»).
2. [Hell on Earth](#) («Ад на Земле»).
3. [Infernal Sky](#) («Адское небо»).
4. [Endgame](#) («Эндшпиль»).

Алсо, по мотивам игры был снят [одноимённый фильм](#), признанный общественностью эпическим фейлом и унылым до потери пульса. Но это уже отдельная тема.

По мнению одних, потому, что снимался по скучноватой 3-й части игры, а не по винрарным первым двум. А по мнению других, потому, что режиссер попросту погнался за двумя зайцами: попытался угодить как простому кинозрителю, так и задроту-геймеру, в результате не угодил ни тем ни другим. По словам задротов-геймеров, единственное, что в фильме доставляет — это резня бензопилой от первого лица. Кармак, как говорят, возмущался фильмом, но поделаться ничего не мог. И вообще он занят куда более важными делами — готовит экспедицию на Марс.

[Badmaestro против — DOOM: По колено в трэше](#)  
Видео о тех самых книговысерах.

Алсо, [Пейсатель](#) также засветился в списке заядлых дымофагов. Ходит слух, что его роман «Лабиринт отражений» навеян сюжетом этой игры чуть менее, чем полностью (да так оно и есть, один [бар](#) «[Kakodemon](#)» чего стоит!). Однако, [некоторые утверждают](#), что Дум всего лишь послужил прототипом для Арены в нескольких главах. Чего, кстати, Пейсатель никогда и не скрывал, даже более того, у него там так и написано!

Кроме того, под (весьма очевидным) влиянием Дума явно снимался фильм «Призраки Марса». лютое треш-кино, действие которого происходит на Марсе (совпадение!), где также принимает участие какая-то неведомая ебаная мистическая хуйня. собственно, демоны там не фигурировали, но люди, одержимые некоей неясного происхождения хренью, мигом начинали раскрашивать себе морды в страшный цвет и делать разный другой бодмод, отчего мигом становились на демонов похожи. также они действовали похоже на импов из дума: нагибали и пытались убивать все, что шевелится. Фильм люто доставлял своей нарочитой грешовостью и кровавостью. А еще потому, что его снимал Джон Карпентер.

Недавно Оуэн Деннис, создатель мультсериала «Бесконечный поезд» в ответ на вопрос одного из фанатов «А может Тюльпана попала в чистилище?» (видимо, уже изрядно его подзаебавший) [ответил так](#): «Почти так, однако, Бесконечный Поезд находится на Марсе, но, к сожалению, был открыт портал в ад, и теперь Тюльпане придётся в борьбе искать свой путь, чтобы его закрыть. Единственное, что она там встретит — это демоническое отродье, излишне говорить, что это будет довольно непросто. Внимание, спойлер: она случайно набредёт на вагон с бензопилами, что значительно облегчит ей задачу.»

## Doom и надмозги

В 90-е на просторах этой страны имела популярность «русская версия» Doom-а. Перевод заключался в том, что некий анонимус перезаписал звуки монстров на русскоязычные фразы. При этом слова были подобраны невероятно лузовые: при появлении Барона Ада вместо «Аааргх!» кто-то диким голосом кричал «КОЗЛЫ!!!!!!111111», подстреленные импы бормотали «Ой, ребят', помираю!», а Какодемон перед гибелью философски изрекал «Ну, умерла — так умерла», а при появлении игрока в поле зрения зазывное «Мужчиииина!», что как бы намекает на то, что какодемоны — женского пола. Пример озвучки: <http://www.youtube.com/watch?v=UaTdpBgcdg0>

## Doom и быдло

Основная статья: [Колумбина](#)

Двадцатого апреля 1999 года в [пиндосской](#) школе «Колумбина» двое школьников-задротов, обыгравшись в сабж и накачавшись веществами, [легким движением руки](#), сжимающей [BFG9000](#) дробовик, выпилили 13 своих сверстников и учителей, после чего вписали свои имена в книгу [геройской славы](#). История породила

нешуточную **драму** как в **интернетах**, так и **IRL**. Быдло сразу же во всем обвинило Кармака сотоварищи, мол, из-за ваших гадких стрелялок дети убивают друг друга **и пожирают за шведским столом**. Более разумные же, более разбирающиеся в **сути** стали объяснять, что не вино виновато, а **пьянство** проклято это ваше воспитание, когда загнoblенные быдлом **хикки**, подобно сжатой пружине, которая, распрямляясь, выносит **КЕМ** всё на своём пути, сначала выплескивают свою злость на пиксельных монстров, а после уже могут взяться и за настоящее оружие.

Как выяснило следствие, один из ребят, Эрик Харрис, был фанатичным поклонником Дума и других игр от id; известно несколько его уровней, которые отличаются повышенным содержанием крови и **насилия**. Ходила байка, что существует уровень, в точности повторяющий один из этажей школы, которая не подтвердилась. После событий в «Колумбине» большинство думерских сообществ немедленно выпилили работы Эрика со страниц своих сайтов<sup>[3]</sup>, что еще раз подтвердило известный тезис о **95%**. Подобное желание оставаться белыми и пушистыми мы позже увидим в среде линуксоидов, сносящих **ReiserFS** со своих компьютеров, хотя и там есть здравый фактор — очевидное отсутствие апдейтов после **такого исхода** с автором. Такие дела.

## Show must go on...

### 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 убищностью 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.

Есть также официальная переделка Doom на **сотовые трубки**. Здесь Кармак сотоварищи сделали финт ушами: игруля 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, бдждд!) и комментирования бегущей строкой каждого действия. Уровень 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 эрпогэ.

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/скользящие 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



Прохождение игры сулит непредвиденные последствия



Виноградoom

**Doom 2 on PocketBook 360 Plus**

Doom на электронной книге

**DOOM 3DO Soundtrack: E1M1: At Doom's Gate**  
Музыка e1m1 на 3DO.

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, геморные 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 платформу-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](#).

## Дoom-сообщества

Дум всё ещё жив, о чём говорит большое количество народу на разных форумах, ему посвящённых. Как всегда, форумы забыты 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 прикидываются 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 придают 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 один 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](#)



## Doom<sup>3</sup>

Мечта  
маппера.  
Только не  
подумайте!

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 гоцзо 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 копипаста 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 нихуа не видно, что светит, что не светит (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 бесов, 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).

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 доработанные 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



Эволюция

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 возообновились 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 невьебенно качественный мультиплеер. Что, кстатти говоря, не вызывает особых сомнений, ибо что-то, а мультик в id делать умеют. Ярчайший пример — *Quake Live*.

В феврале 2014 таки грянул гром средь 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* получают бесплатный доступ в бетку нового *Doom*. Интернеты 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,

#### 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>

Игровой процесс



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 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 бестиарий 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 (который [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 втюхивает. Почти у каждого демона 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 огрызке видюхи он выдает вполне стабильно 30+ FPS хоть и в минималках.
- Для слупоков 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 захватить 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 джемтом 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 расставил 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 прочить 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 перемен 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 запины 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~~ ~~инженерами~~ 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 задрачивались 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.

## 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 злоебуч 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 петушиный крик.

## Doom Wars: UAC vs Hell

[ВНЕЗАПНО RTS](#). Вялотекущая разработка продолжается [тут](#). Старкрафтоподобное поделие, 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 двустулки — 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, учитывающая 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.

## Алсо

- **DOOM** — это ещё винрарная краст-панк-группа.
- Doom — также фраза, произносимая Томом Крузом в фильме «Цвет денег». Игрожуровцы нередко намекали, что это слово стало нарицательным для игры, так как Круз после этого слова в фильме [отрwnил](#) лютым, бешеным образом полную бильярдную матёрых зубробизонов.
- В Doom играл Саша Белый «бригадир всея бандитов»
- Также существует doom-metal, являющийся полной противоположностью игре по динамике.
- В последнее время особо популярен мод [Brutal Doom](#), добавляющий в игру КРОВИЩУ, расчлененку,

фаталити над монстрами, переработанный баланс (в более хардкорную сторону), новые текстурки и проч. Ням! На подделку обратил внимание даже сам Джон Ромеро — «Это тот самый Дуум, который мы хотели видеть». Ярым и не очень фанатам Must have. Увы, успех мода крайне вскружил голову его создателю SgtMarkIV, из-за чего резко взлетели его ЧСВ и просто долбоебизм. Что привело к его бану на многих интернет-форумах, посвященных Doom.

- На самом деле, Doom — полноценное английское слово, имеющее туеву хучу значений: «рок» — в смысле «фатум», «обреченность», «неизбежный пиздец». В частности, в финале первого эпизода наш бравый морпех, (*спойлер*: уже после выпила Баронов ада, залезает в телепорт и тут **ВНЕЗАПНО** отдаёт концы ввиду неисправности адского оборудования и толпы монстров кругом... и с этим никуя не поделаешь. <sup>[4]</sup> Остальные два эпизода бравый солдат выбирается с того света, разьебав в процессе Адъ вдребезги-пополам).
- Согласно [рфц #1700](#), 666-й порт зарезервирован для Doom.
- Фраза «Doom работает?» стала меметичной среди работников пиндосской техподдержки в конце девяностых. Суть в том, что в то время Doom стоял практически на каждом компе, и сети офисного планктона — не исключение<sup>[5]</sup>. Таким образом если поциент жаловался админам на неисправность своего компа, вышенаписанным вопросом детектировали проблему. Если ответ «да» — виновато кривое ПО; если «нет» — скорее всего компьютеру пиздец.
- ДУМЕР — [Духовное управление мусульман европейской части России](#). [2]
- На эпичной Сеге некогда существовала убербрутальная игрушка *DOOM troopers*, повествующая о нелёгкой жизни двух космических супермочил. Тривиальный игровой процесс с лихвой компенсировался такой лютой жестокостью и адовым гуру, что перед этой игрушкой пасовали многие писишные расчленёнки, в том числе и сам Doom. Например, врагам можно было отстреливать бошки, после чего те начинали тупо стрелять наугад, [фонтанируя кровью из шейного обрубка](#). Подстреленные враги долго бились в дичайших агониях прежде чем отправиться в Адъ. Врагов-ниндзя можно было решить так, что они корчились, блюя кровью и вываливая внутренности из живота. Некоторые враги, даже будучи прибитыми к стенке, продолжали хуярить из бластеров во все стороны — настолько были суровы. А боссы так вообще рвали шаблон на части. К примеру, самый первый босс-скелет, топтавшийся на горе из костей и время от времени смачно блюющий вниз — на головы суеящихся внизу персонажей. Если супостата вовремя не убить (причём убивать надо было, отбивая в него кости, которые тот швырял в героев, то они вскоре умирали, утонув в его блевотине. [Отака хуйня, малята](#).
- Олдфаги вспомнят, что чуть позже (в 1994) на той же Сеге эксклюзивом вышел винрарный Zero Tolegance, который представлял из себя тот же Дум (космическая станция, зомби, дробовик и темнота прилагаются), только с [45-градусными стенками и возможностью прыгать](#). Ныне легко ищется в интернетах и играется на писюках с помощью эмуляей.
- Также олдфаги вспомнят про сеговскую игру Blood Shot. Игра представляла собой хождение по лабиринтам космической базы, в конце которых надо было разьебать генератор и за минуту съебаться к выходу. Доставляет монстрятник, масса оружия и **ВНЕЗАПНО** мультиплеер на 2х человек, как кооперативный, так и десматчевый.
- «Doom as a tool for system administration» (DOOM как инструмент системного администрирования) [\[3\]](#) — гибрид DOOM с юниксовой командой kill для управления процессами в Unix/Linux. Распространения не получил.

## Видео

### [Doom 2 \(1994\) Ending](#)

Все монстры старого Дума, в вакууме, но не сферические  
[https://www.youtube.com/watch?v=Aww\\_OOsCGrI](https://www.youtube.com/watch?v=Aww_OOsCGrI)

Ещё один новый мод - Doom 4 for Doom. Название говорит само за себя - пушки и возможности нового Doom в старом.

### [Doom 2 - Cyberdemon vs Barons of hell](#)

Реализация теории вражды монстров на практике. Причём с [одинаковым исходом](#) для обоих сраживаемых

### [Doom Inside a GZDoom Arcade Machine](#)

[Doom внутри Doom](#)

### [Brutal Doom v19 Playtest](#)

Новый мод Brutal Doom, [отличное](#) сочетание старого стиля и [нового 3D](#)  
[Let's Play Doom 3 31: Utter Failure](#)  
Doom 3, или [Почему его так ругают](#)

### [Plutonia MAP32 Nightmare World Record](#)

32-й уровень [The Plutonia Experiment](#) и пособие для [нубов](#) по его правильному прохождению  
[DOOM monsters playing Mother Europe](#)

[Нетривиальное использование Ада](#)

<a href="#">If you sleep in at my house, you are "Doom"ed.</a>	<a href="#">Motorola ZINE ZN5 playing/running DOOM!</a>
<a href="#">Как труп-думмеролдфаг троллит ньюфага-нуба Doom Rickroller И даже Рикролл!</a>	<a href="#">И даже на смартфонах!</a>
	<a href="#">DooM 3.wmv</a>
<a href="#">Cacodemons fight in Doom II (example 2)</a>	<a href="#">Фан-клип по русской версии третьей части Cacodemon commits suicide in Doom 1.1</a>
<a href="#">Нестандарт: какодемоны дерутся между собой</a>	<a href="#">Кака нюхает йаду и убивает себя обстенк.</a>
<a href="#">Knee-Deep in the Dead (At Doom's Gate) - E1M1 Doom Theme Metal Guitar w/ Lyrics/Vocals</a>	
<a href="#">Эпическая митол-версия Knee Deep in the Dead. Со словами. (Внимание, данный эпик практически полностью состоит из one-liner'ов из первоисточника)</a>	
<a href="#">Playing Doom on an ATM</a>	<a href="#">ТРЕШ ОБЗОР фильма DOOM [паршивая экранизация игры ДУМ]</a>
<a href="#">Дум на банкомате</a>	<a href="#">Обзор на говноэкранизацию Грехо-Обзор "Дум"</a>
<a href="#">DOOM game on ZX Spectrum</a>	<a href="#">Грехо-Обзор "Дум"</a>
<a href="#">Стёбовый порт на ZX Spectrum</a>	

## Ссылки

- Крупнейший сайт и форум в интернете. есть большой архив вадов с кучей зеркал и системой рейтинга. Можно оставлять анонимные комментарии и ставить вадам анонимную-же оценку
- Форум порта ZDoom. Много народу, можно оставить свои пожелания, которые будут рассмотрены и на которые будет дан аргументированный отказ.
- Русскоязычное комьюнити. Фактический лучший сайт по теме в рунете, но при посвящении требуют нехилого знания игры, иначе не зарегистрируют. Впрочем, если в Doom вы играете довольно долго, да ещё и эту статью прочитали, то, в принципе, ничего особо сложного. В «награду» за нарушение можно получить, как ни странно, «плюсик», причём, даже за смайлики, которые там не очень любят; рейтинг при этом понизится аж на 30 (!) баллов, и это ещё самая маленькая оплошность. Есть свой сетевой клан на Zandronum и ZDaemon серверах.
- DooM3 — сайт посвящённый игре DooM3 и Quake
- Порты, моды и уровни Doom, Doom 2, Final Doom
- WAD station — архив карт и дополнений для Doom
- DooM1 на Flash
- Doomsdayhq — порт движла Doom, а на самом деле — его Hexen-вариации с поддержкой 3D-моделей, динамического света и хреновых текстур. Поддерживает, кроме Doom, Heretic и Hexen (Ку-у!).
- DOOM VoX
- Официальный сайт UAC, упоминающийся в DOOM 3. В процессе разработки игры разрабы иногда оставляли на нём сообщения о будущей поделке. Жаль, «Марсианского друга» выпилили.
- Chainsaw party!!!
- Doom на Вики
- WAD на Вики
- Doomwiki
- Cacowads
- Wad Archive
- Zandronum (doom port)
- GZDoom (doom port)

## См. также

- Кармак
- Гигер
- FPS
- IDDQD
- BFG9000
- Quake
- NEDM
- Winged doom
- DOOM: Repercussions of Evil

## Примечания

1. ↑ А то и вовсе скопипащен чуть менее, чем полностью, и вот тому [пруф](#).
2. ↑ Например, [русский треш-вариант 10-летней давности](#).
3. ↑ Карты Харриса являются по версии думерских сообществ таким лютым фейлом (с попаданием в топ «10 худших карт всех времён»), что самостоятельной игровой ценности не составляют, разве что можно научиться, как не надо делать карты, а приезд пативена за хостером (в случае, если бы там реально оказалась школа и карта приобрела бы статус типа-как-тренажёра) — штука неприятная, хотя и маловероятная. Кроме того, он люто нянькался со своим говном и запрещал перевыкладывать, так что единственным источником был его же говносайт, а его тут же стопнули по указу гэбни на случай, если там окажутся воззвания-призвания и прочая крамола.
4. ↑ Разве что в редакторе перекорёжить уровень и добавить "нормальный" выход.
5. ↑ Из-за этого игру даже запрещали. В девяностые практически все подобные конторы сидели на широковещательных адресах, поэтому если работнички во время, скажем, перерыва дружно садились играть в Doom, работа корпоративной сети забивалась наглухо.



### Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us  
Angry Birds Angry Video Game Nerd Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate  
Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare Bitches and whores Blizzard Blood  
Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru Command & Conquer  
Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland Crysis  
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia  
Denuvo Deus Ex Diablo Did he drop any good loot? Digger Disciples  
Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA Dreamcast  
Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim  
Elasto Mania Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night  
Five Nights at Freddy's Flashback FPS GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper  
Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada Grand Theft Auto  
Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman  
HL Boom Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved!  
It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo  
Kerbal Space Program Killer Instinct



### Графомания

1984 42 9600 бод и все-все-все Во Catch-22 Copyright Doom DOOM: Repercussions of Evil  
HAL9000 Litprom.ru Raildex SICIP Star Trek The Road X for Dummies А был ли мальчик?  
Абанамат Американский психопат Аудиокнига Банановая республика Бармаглот  
Бессмысленный и беспощадный Благородные доны Благородный дикарь Вау-импульс  
Война миров Волшебник Изумрудного города Гамлет Ганнибал Лектер Гарри Поттер  
Где и в какой книге Кастанеда пишет об этом? Голодные игры Город грехов Детектив  
Дети против волшебников Джеймс Бонд Джеральд Даррелл Дискурс Донки-хот Дракула  
Другие действия Д'Артаньян и три мушкетёра Жестокая Голактика Жук-антисемит  
Журнализд Загробные колыбельные Закон Мерфи Зомби/В искусстве И животноводство!  
И немедленно выпил Карлсон Киберпанк Клоун у пидарасов Книга Велеса Книга лучше  
Книга рекордов Гиннеса Кола Брюньон Колобок Конные арбалетчики Космическая опера  
Крапивинский мальчик Красная Шапочка Ктулху Кузинатра Либрусек Литературный негр  
Литрес Лука Мудищев Машинный перевод Меланхолия Харухи Судзумии Мэри Сью  
Мятеж на «Баунти» На деревню дедушке Начинаящий писатель Наше всё  
Не читал, но осуждаю Незнайка на Луне Неуловимые мстители Одномуд  
Она металась, как стрелка осциллографа Остап Бендер Песнь Льда и Пламени  
Пикейные жилеты Пирдуха Пирожки Поваренная книга анархиста Повелитель мух  
Полный root Попаданцы Поручик Ржевский Постапокалипсис Постмодернизм  
Призрак Оперы Приключения Буратино Приключения Чиполлино Про Федота  
Простоквашино Пушечное мясо Реквием по мечте Рерайтинг

Кино

Российское кино Фильмы эпохи VHS 25-й кадр 28 героев-панфиловцев Avatar BadComedian  
Battlestar Galactica Catch phrase Copyright Doom Ghostbusters HAL9000 High Strung  
In 5 Seconds Jackass Kung Fury Lexx Max Payne Nostalgia Critic One-liner Prince of Persia  
Private Product placement Resident Evil Robocop RU.VIDEO Saw Scream Silent Hill  
Star Trek StarGate The Asylum The Road VHS X-files X-Men Zeitgeist А также линия  
Александр Курицын Алиса Селезнёва Американский пирог Американский психопат Артхаус  
Безруков Бенни Хилл Беспредел Бонни и Клайд Брат Бриллиантовая рука Брюс Ли  
Брюс Уиллис Бумер Бэтмен Вавилон-5 Видеоформаты Владимир Высоцкий  
Владимир Турчинский Владислав Галкин Война миров Ворошиловский стрелок Гардемарины  
Гарри Поттер Гоблин Гоблинский перевод Годзилла Голливуд Голодные игры Горец  
Город грехов Даун Хаус Джей и Молчаливый Боб Джеймс Бонд Джокер ДМБ  
Долларовая трилогия Драма Дэвид Линч Д'Артаньян и три мушкетёра Звёздные войны  
Зелёный слоник Зомби/В искусстве Иван Васильевич меняет профессию Иван Охлобыстин  
Идиократия Избранный Имя, сестра Индиана Джонс Индийское кино Ирония судьбы  
Истина где-то рядом Киану Ривз Кин-дза-дза Кино-Говно.ком Киноляп Кинопоиск  
Киноштамп Киноштамп/Внешность и экипировка Киноштамп/Жанры Киноштамп/Персонажи  
Киноштамп/Стандартные локации

ae:Doom en:w:Doom (series) w:Doom