

СОДЕРЖАНИЕ

<i>Пара слов от команды переводчиков</i>	8
<i>Введение. Два Джона</i>	10
1 Рок-звезда	14
2 Гениальный ракетчик	39
3 Опасный Дэйв и нарушение авторских прав	55
4 Деньги на пиццу	92
5 Веселее, чем сама жизнь	127
6 Зеленые и злобные	146
7 Копье судьбы	173
8 Призыв демонов	203
9 Крутейшая игра	227

6 ■ СОДЕРЖАНИЕ

10 Поколение DOOM	249
11 Потрясения	284
12 Судный день	314
13 Смертельный бой	352
14 Кремниевый Аламо	385
15 Чисто как в DOOM	413
16 Виртуальные миры	441
<i>Эпилог</i>	459
<i>Послесловие от автора</i>	465
<i>Послесловие от переводчиков</i>	468
<i>Благодарности от автора</i>	476
<i>Источники</i>	478
<i>Благодарности от издательства</i>	490

Посвящается моей семье

ПАРА СЛОВ ОТ КОМАНДЫ ПЕРЕВОДЧИКОВ

Мы пишем это вступление во время просмотра QuakeCon 2019, который в этом году называется DOOMCON. В 2018 году первой части DOOM исполнилось 25 лет, в этом году разменяет четвертак DOOM II. На сцену выходит Тим Уиллитс, незадолго до того объявивший в социальных сетях об уходе с поста главы id Software. Он говорит, что 24 года его работы в компании были просто потрясающими и что id вместе с ее играми в надежных руках.

Во время QuakeCon 2019 был анонсирован выпуск старых частей DOOM на современные консоли, а первая и вторая часть снова поступили в продажу для мобильных телефонов и планшетов. 20 марта 2020 года* на PC, Xbox One и PS4 выйдет DOOM Eternal — долгожданное продолжение игры DOOM, но не той, о которой далее пойдет речь.

* Информация о дате выхода на момент подписания книги в печать. — *Прим. пер.*

Все это стало возможным благодаря молодой команде, которая проделала огромный путь, описанный в этой книге. Особенно примечательны двое молодых людей, которых объединяла любовь к видеоиграм. Эта страсть навсегда изменила мир видеоигр всего за несколько лет.

Сейчас революционные, культовые игры почти невозможно сделать за пару месяцев небольшой командой. Вместе с индустрией выросли и стандарты, а с ними — сроки разработки, бюджеты, количество людей в штате и за его пределами. Эта книга иллюстрирует, как разрабатывались игры в конце восьмидесятых и девяностых, на примере одной из самых популярных компаний той эпохи.

Жизнь подражает искусству. Объединенные любовью к DOOM, мы собрались для перевода этой книги, прямо как создатели игры в свое время. Правда, на этом наша схожесть заканчивается, если не считать горы съеденной в процессе работы пиццы и выпитой газировки.

DOOM — круто.

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