

РУССКИЙ DOOM

ПЕРЕВОД 15 ЛЕТ СПУСТЯ

ВЕРСИЯ 1.0

Проект основан на порте Chocolate Doom 2.2.1 за авторством Саймона Говарда (Simon Howard), и распространяется с его одобрения.

Проект имеет открытый исходный код, доступный по лицензии GNU GPL v2.

Автор проекта русского перевода: Юлиан Нечаевский

Сентябрь, 2016 год

О проекте

Данный проект представляет из себя максимально возможный русскоязычный перевод игр DOOM Shareware, The Ultimate DOOM, DOOM II: Hell on Earth, Final DOOM: Evilution и Final DOOM: The Plutonia Experiment.

Основанный на Chocolate Doom, современной версии портированных исходных кодов DOOM, он не только имеет максимально возможное сходство с классической версией игры под DOS, но и может совершенно свободно запускаться на любых версиях Windows, начиная от XP и заканчивая 10й версией.

Цель проекта: Осуществить максимально возможный и качественный русскоязычный перевод классической серии игр DOOM.

Миссия проекта: Авторская самореализация и полноценное применение навыков рисования, макетирования, перевода, поиска информации и программирования.

Предыстория проекта: Авторами первых русскоязычных версий переводов игр DOOM являлись я (Юлиан Нечаевский, в те года известный под псевдонимом “Andrew SheparD”) и Сергей “Districh” Иванов. Это было в далёких 2000-2001 годах, и общее качество оставляло желать лучшего.

Но здесь нужно сделать поправки как на возраст, а тогда мы были пятнадцатилетними подростками, так и на средства для работы. В те года не было ни общедоступной информации, в нынешнем понимании, ни готовых литературных переводов текстов и названий уровней, ни знания программы Adobe Photoshop и иже с ней. Зато был юношеский энтузиазм и обилие свободного времени!

Исторически принято считать, что над переводом мы работали вместе. Это не совсем так – над переводами мы работали не совместно, а параллельно, помогая и советуясь друг с другом. Но так или иначе, отношения мы всегда поддерживали дружеские и никогда не конкурировали.

Да, это факт, что качество той работы было не на достаточном уровне, но мы были действительно первыми, кто смогли это сделать. Настоящими пионерами в области перевода игры DOOM на русский язык, и этого из истории не вычеркнуть.

И вот, спустя почти 15 лет, мне стало интересно довести мой проект до логического завершения и должного уровня качества, в полной мере применив все свои навыки, полученные за столь большое количество прожитых лет.

Порт Chocolate Doom был выбран не случайно – это единственный порт, максимально точно интерпретирующий ту самую, настоящую версию игры для DOS. В первую очередь меня интересовал перевод контента игры, но в последствии появился своего рода “азарт”, желание перевести не только игру, но и программу настройки (setup.exe) и документы, упоминаемые в финальных экранах ENDOOM.

Перевести в столь полном объёме оригинальную версию для DOS не представляется возможным, и как нам гласит текст из TNT - Evilution:

Лучше не тревожить спящих богов...

Системные требования и подготовка к запуску

Системные требования полностью соответствуют оригинальному порту Chocolate Doom.

Минимальные системные требования:

Операционная система Microsoft Windows XP / Vista / 7 / 8.1 / 10 (32-х и 64-битные издания),
Процессор: не ниже Intel Celeron/Pentium III или AMD Athlon,
Оперативная память: не ниже 16 MB.,
Дисковое пространство: не ниже 20 MB., не считая данных игры.

Необходимые файлы для запуска:

Для запуска необходимы официальные IWAD-файлы с данными игр.
Поддерживаемые игры (в скобках указан IWAD игры):

Doom Shareware (DOOM1.WAD), уже включен в архив.
Ultimate DOOM (DOOM.WAD)
DOOM II: Hell on Earth (DOOM2.WAD)
Final DOOM: TNT Evilution (TNT.WAD)
Final DOOM: Plutonia Experiment (PLUTONIA.WAD)

Игры Freedoom, Heretic, Hexen, Strife и Chex Quest не поддерживаются,
и работа по их переводу не велась.

Где найти официальные файлы IWAD?

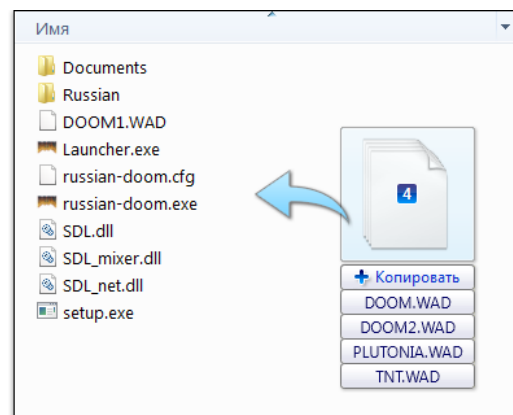
Серия классических игр DOOM не характеризуется как “Abandonware”, и может быть
легально приобретена в игровых магазинах:

Steam - <http://store.steampowered.com/search/?term=doom>

GOG.com - <https://www.gog.com/games?sort=bestselling&search=doom&page=1>

Куда помещать файлы IWAD?

Файлы IWAD необходимо помещать в папку с
исполняемыми файлами, как показано на картинке
справа. Все сразу не обязательно, достаточно только те,
которые соответствуют желаемой игре.



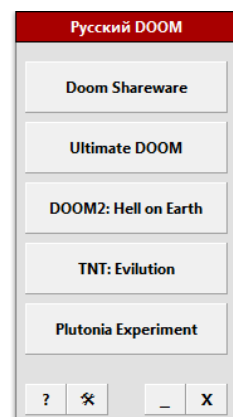
Предварительная настройка игры

Воспользуйтесь утилитой setup.exe для настройки
игровых параметров, разрешения экрана, звука,
управления и сетевой игры.

Как запустить игру?

Предусмотрено несколько вариантов:

- 1) Штатная команда “-iwad”. Пример запуска DOOM II:
russian-doom.exe -iwad DOOM2.WAD
- 2) Создание пакетных bat-файлов по аналогии команды выше.
- 3) Воспользоваться специально сделанным лаунчером (Launcher.exe),
который запустит желаемую игру простым нажатием кнопки.



Тонкости и неочевидности

В ходе работы я столкнулся с множеством трудностей, в большей степени технических. Но тем не менее, мне удалось реализовать некоторые особенности:

- Полностью сохранена совместимость с классическими wad-файлами и демозаписями.
- Переведены программа настроек (setup.exe) и экраны ENDOOM. Для этого мне потребовалось дешифровать 512-и строчный шестнадцатеричный массив и попиксельно нарисовать заглавный и строчный русский алфавит из шрифта DOSbox.
- Переведены файлы vendor.doc и order.frm, которые упоминались на экранах ENDOOM (представлены в виде pdf-файлов в подкаталоге Documents).
- Переведена большая часть сообщений Chocolate Doom. Не вся, но в штатных ситуациях сообщения будут отображаться на русском.
- Реализована автоматическая подгрузка необходимых WAD-файлов с русскими ресурсами. Нет необходимости в ручном указывании "-file", порт самостоятельно подгрузит требуемые файлы.
- Экраны помощи и титры смакетированы в полном соответствии англоязычным версиям.
- Для некоторых уровней используются дополнительные титры завершения на межмиссионном экране. Например, про уровень Ангар пишется "Завершен", а про Атомную электростанцию – "Завершена". Исключением является четвертый эпизод Ultimate DOOM, где используется только "Завершен", подразумевая "уровень".
- Отключена баг-фича Chocolate Doom, не меняющая небо между эпизодами в DOOM II: NoE. Более подробную информацию можно найти в англоязычной DOOM Wikia ([ссылка](#)).
- Многим титрам и надписям скорректированы координаты, что бы смотрелись более гармонично и не наезжали друг на друга.
- Надпись "Пауза" немного сдвинута вниз и более не загромождает длинные сообщения.
- В переведённых ресурсах игры нет никакой "отсебятины", т.е., в титрах и экранах ENDOOM указаны исключительно оригинальные разработчики. Тем не менее, следуя принципу Chocolate Doom, информация об авторах порта и проекта перевода указана в загрузочном тексте, который выводится в файл (stdout.txt).
- Сохранить название BFG9000, потому как BFG9000 это BFG9000, а не БФГ9000.
- Сохранить некоторые английские символы. Например, для выхода нужно нажать "Y", но не как не русскую "Н" или "У".

Дальнейшие планы

Так как у меня нет намерения создавать собственный порт игры, всё что я планирую в дальнейшем, это исправить синтаксические ошибки и возможные опечатки.

Возможно, я портирую проект на грядущую версию Chocolate Doom 3.0 с миграцией на SDL-2, но не раньше, чем выйдет его стабильная версия.

Ещё имеет смысл отказаться от текущего метода перегона кодовых страниц CP437<>Windows-1251<>UTF-8, так как этот метод является скорее "костыльным", нежели правильным.

Послание будущим переводчикам

За все эти долгие я часто замечал, что во многих проектах по переводу игры до сих пор используются мои наработки пятнадцатилетней давности – это элементарно определяется по титру “Какова сила?”, в котором в качестве буквы “л” использовалась перевёрнутая английская “v”.

Мне это одновременно и приятно, и не очень. Приятно потому, что было довольно забавно видеть свою древнюю графику, пусть и без указания моего авторства. Не приятно по иной причине: прошло почти 15 лет, и за это время вполне можно было бы самостоятельно и более качественно нарисовать титры. К примеру, на полную адаптацию и перерисовку алфавита DOOM у меня ушло примерно 8 часов рабочего времени. Это не так много как 15, не так ли?

Поэтому. Если вы хотите использовать мою нынешнюю графику в своих проектах – используйте на здоровье! Однако, укажите моё авторство. Это всё о чём я прошу.

А ещё лучше, попробуйте нарисовать всё самостоятельно и ещё более качественно. Это будет ценнейший опыт и прекрасная практика.

Отказ от ответственности

Это программное обеспечение и все сопровождающие его файлы, данные и материалы распространяются "как есть" и без каких-либо гарантий, прямо указанных или подразумеваемых. Авторы ни при каких обстоятельствах не несут ответственности за косвенный, особый или непреднамеренный ущерб.

С условиями и положениями второй версии лицензии GNU General Public License можно ознакомиться по ссылке:

<https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/gpl-2.0.html>

Полную англоязычное руководство по Chocolate можно найти в Wiki проекта:

https://www.chocolate-doom.org/wiki/index.php/Chocolate_Doom

Руководство по компиляции исходных кодов для разных платформ:

<https://www.chocolate-doom.org/wiki/index.php?search=compiling>

Компания id Software

www.idsoftware.com

Программисты:

Джон Кармак, Джон Ромеро, Дейв Тейлор

Художники:

Адриан Кармак, Кевин Клауд

Дизайн уровней:

Санди Петерсен, Джон Ромеро, Американ Макги, Шон Грин

Директор по развитию бизнеса:

Джей Уилбур

Помощник директора:

Донна Джексон

Техническая поддержка:

Шон Грин, Американ Макги

Особая благодарность:

Тим Уиллитс, Джон Андерсон

Команда TeamTNT

www.teamtnt.com

Андре Арсеналь, Кристофер Бюто, Дарио Касали, Мило Касали, Джим Детлефсен, Эндрю Доусвелл, Джонатан Эль Бизри, Тай Хальдерман, Дэвид Хилл, Дэн Джонсон, Брайан Кидби, Джим Лоуэлл, Джош Мартел, Стив Маккри, Джон Минадео, Том Мастейн, Дрейк О'Брайен, Робин Патеналл, Джимми Сьебен, Марк Снелл, Пол Тернбулл, Джон Уэйклин, Уильям Уитакер.

Порт Chocolate Doom

chocolate-doom.org - soulsphere.org

Автор: Саймон "Fraggle" Говард

Проект русского перевода

vk.com/julian_nechaevsky - facebook.com/julian.nechaevsky - julian.nechaevsky@outlook.com

Автор: Юлиан "Kilian" Нечаевский

Автор выражает свою благодарность следующим людям:

- Саймон Говард. За создание первоклассного Doom-порта, без которого не было бы проекта перевода. Simon, thank you very much! You are true Hacker and Master of Code!
- Manul12. За составление наиболее полных и интересных переводов текстов. Многие из его переводов легли в качестве основы для моих переводов.
- Составителям страниц Wikipedia по играм [Doom](#), [Ultimate DOOM](#) и [DOOM II](#).
- Сергей "Districh" Иванов. Мой коллега по переводческим делам в годах нашей юности.
- Максим "MaxLeon" Пьянов, Олег Зык и Олег "Kai" Судариков. Мои друзья, спасибо за поддержку!

DOOM is a registered trademark of id Software LLC, a ZeniMax Media company, in the US and/or other countries.

Chocolate Doom Copyright © 2005-2016 Simon Howard
Russian Doom translation project Copyright ©2016 Julian Nechaevsky

