DOOM, história v skratke

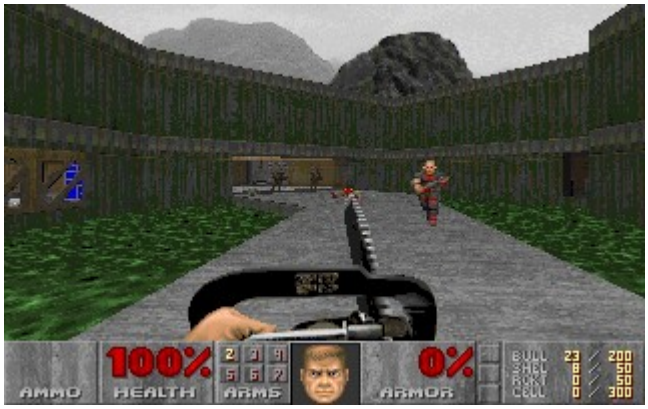
1.október 1992 - bol ohlásený vývoj Doomu. Ohlásená malá revolúcia, ktorá mala posunúť hranice možností výpočtového potenciálu 386SX a lepších počítačov. Predošlé tituly od id používali formu komprimácie súborov s dátami s previazanosťou na spúšťací EXE súbor. Od tohto modelu sa upustilo, čo umožnilo lepšiu modifikovateľnosť samotnou hernou komunitou. Už počas vývoja vedeli, že hra bude lepšia, ako posledné kombo W3D/Spear a Carmack chcel použiť sieťový kód, ktorý by umožnil hrať Doom po sieti. Samotný vývoj sa nezaobišiel bez konfliktov. Tom Hall (creative director) trval na použití komplikovaného príbehu a komplexných postavách. Carmack a Romero trvali na priamočiarej akcii, jednoduchosti so zameraním na hrateľnosť. Keď Hall nepresadil svoj názor, odišiel do firmy Apogee. V originálnom koncepte mali zostávať guľky v stenách, monštrá mali mať oveľa prepracovanejšie animácie pri zraneniach a stavba levelov mala byť úplne odlišná. Tieto výstrelky by však vyžadovali viacej systémových prostriedkov, hlavne pamäte (vtedy bol štandard 4MB). Takisto sa mal objaviť aj nôž, bajonet, samopal a Unmarker and Dark Claw (nepodarilo sa nám vypátrať pôvod tejto zbrane), všetky tieto zbrane boli zamietnuté. Ani najsilnejšia a najsmrteľnejšia zbraň BFG (Big Fucking Gun) to nemala v počiatkoch ľahké. Výstrel z tejto zbrane vyzeral ako vianočný stromček a engine bol neskutočne spomalený na CPU 386 33MHz, z dôvodu obrovského počtu spritov na obrazovke. Koncept sa prerobil a vo finále už nepôsobila ako niekoľkonásobne silnejšia Plazma puška.

4.február 1993 - kvôli obrovskému záujmu o tento titul bolo uvoľnených niekoľko alfa a pre release verzií. V tento deň bola vydaná verzia 0.2 alpha, obsahovala iba jeden primitívny level.

2.apríl 1993 - vydaná alpha 0.4 verzia, s väčším počtom máp, ešte stále nemajú finálnu podobu a sú náramne ploché.

22.máj 1993 - až v prvej beta verzii, konkrétne pre beta 0.5, začal Doom naberať finálnu podobu. Doteraz vydané mapy používali málo svetelných efektov a boli viac menej iba placky, bez výškových rozdielov.

4.październ 1993 - vydaná verzia pre novinárov (press release), obsahovala tri levely z plnej verzie a hrateľná ukážka bola obmedzená do 31.októbra.



10.december 1993 - Jay Wilbur uploadoval shareware verziu titulu Doom. Na trhu sa objavila hra, ktorá ukázala všetkým, ako má poriadna FPS vyzerať. Doom predviedol v shareware distribúcii, ako sa bude ďalej uberať tento žáner. Shareware verzia obsahovala jednu epizódu (Knee Deep In The Dead), obsahujúcu deväť máp. Na tento dátum určite nezabudne administrátor FTP na Wisconsinskej univerzite, keď sa pod nátlakom fanúšikov, zrútil server dvakrát. Shareware verziu si stiahlo viac ako 15 miliónov užívateľov. id Software vtedy ešte netušili, čo vlastne spôsobí vydanie Dooma. Odštartovala sa nová pop kultúra. Oficiálne systémové požiadavky zneli: CPU 386/33Mhz 20MBHDD a 4MB Ram!

John Romero a John Carmack

zdroj: www.sector.sk
stiahnuté: www.starinky.net