

ПОЛНОЕ СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО

DOOM



DOOM

Final

СЕКРЕТЫ СТРАТЕГИИ ПОДСКАЗКИ

СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ IX

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ I

ГЛАВА 1. Краткое введение 1

ГЛАВА 2. Краткое введение 2

ГЛАВА 3. Краткое введение 3

ГЛАВА 4. Краткое введение 4

ЧАСТЬ ВТОРАЯ II

ГЛАВА 5. Физика 5

Урок 1. Основы физики 5

Урок 2. Плотность 6

Урок 3. Ускорение 7

Урок 4. Сила 8

Урок 5. Энергия 9

Урок 6. Импульс 10

Урок 7. Механика 11

Урок 8. Циклы 12

Урок 9. Силы 13

Урок 10. Силы 14

Урок 11. Силы 15

Урок 12. Силы 16

Урок 13. Силы 17

Урок 14. Силы 18

Урок 15. Силы 19

Урок 16. Силы 20

Урок 17. Силы 21

Урок 18. Силы 22

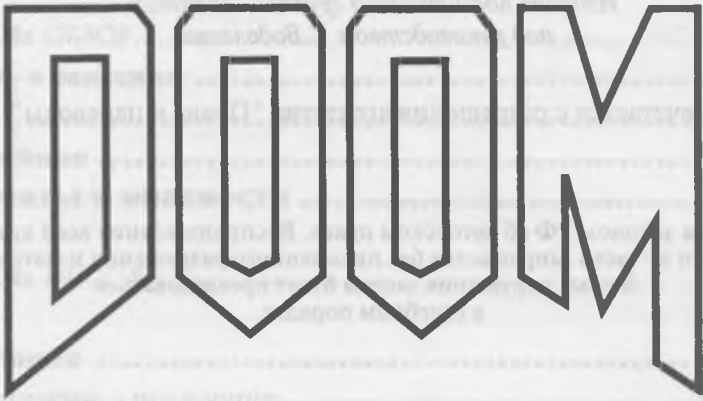
Урок 19. Силы 23

Урок 20. Силы 24

Урок 21. Силы 25

Урок 22. Силы 26

Урок 23. Силы 27



FINAL

Scan by Skorpion Professional

Москва



ИЗДАТЕЛЬСТВО

1997

*Издание подготовлено группой “Фантом”
под руководством С.Водолеева*

Печатается с разрешения агентства “Права и переводы”

Охраняется законом РФ об авторском праве. Воспроизведение всей книги или любой ее части запрещается без письменного разрешения издателя.

Любые нарушения закона будут преследоваться
в судебном порядке.

ISBN 5-15-000140-6

Всякий, кто пытался пройти мало-мальски сложную компьютерную игру, знает: рано или поздно возникает момент, когда без подсказки не обойтись. Теперь у поклонников компьютерных игр появилась возможность пройти любую игру от начала до конца без малейших затруднений. Эту возможность предоставляют путеводители – самые подробные, самые полные, с большим количеством иллюстраций и карт.

Мы предлагаем путеводители по наиболее популярным компьютерным играм – таким, как “Master of Orion”, “Duke Nukem”, “Quake” и многим другим. Покупайте эти книги – они помогут вам в полной мере насладиться вашими любимыми играми,

© Prima Publishing, 1996

© ООО “Издательство АСТ-ЛТД”, 1997



СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ	IX
ЧАСТЬ ПЕРВАЯ: ОБЗОР	1
ГЛАВА 1: Кратко о миссиях	3
ГЛАВА 2: Враги	9
ГЛАВА 3: Оружейная	15
ГЛАВА 4: Предметы и опасности	19
ЧАСТЬ ВТОРАЯ: МИССИИ	23
ГЛАВА 5: Эволюция	24
Уровень 1. Системное управление	24
Уровень 2. Салат из человечины	26
Уровень 3. Управление энергией	28
Уровень 4. Нора червя	30
Уровень 5. Ангар	32
Уровень 6. Открытие сезона	34
Уровень 7. Тюрьма	36
Уровень 8. Металл	38
Уровень 9. Цитадель	40
Уровень 10. Спасение	42
Уровень 11. Склад	44
Уровень 12. Кратер	46
Уровень 13. Ядерный реактор	48
Уровень 14. Литейный завод	50
Уровень 15. Мертвая зона	52
Уровень 16. Бездна	54
Уровень 17. Производство	56
Уровень 18. Мельница	58
Уровень 19. Конвейер	60
Уровень 20. Центр производства	62
Уровень 21. Администрация	64
Уровень 22. Ареал	66

Уровень 23. Проект лунных шахт	68
Уровень 24. Карьер	70
Уровень 25. Догово барона	72
Уровень 26. Баллистике	74
Уровень 27. Гора Болл	76
Уровень 28. Запруда	78
Уровень 29. Река Стикс	80
Уровень 30. Последний вызов	82
Уровень 31. Фараон	84
Уровень 32. Карибы	86
ГЛАВА 6: ПЛУТОНИЯ	88
Уровень 1. Конго	88
Уровень 2. Колодец душ	90
Уровень 3. Ацтек	92
Уровень 4. Пойман	94
Уровень 5. Призрачный город	96
Уровень 6. Доже барона	98
Уровень 7. Ловушка	100
Уровень 8. Королевство	102
Уровень 9. Аббатство	104
Уровень 10. Резня	106
Уровень 11. Дичь	108
Уровень 12. Скорость	110
Уровень 13. Склеп	112
Уровень 14. Происхождение	114
Уровень 15. Сумерки	116
Уровень 16. Предзнаменованье	118
Уровень 17. Лагерь	120
Уровень 18. Пейрософ	122
Уровень 19. NME	124
Уровень 20. Царство смерти	126
Уровень 21. Убийца	128
Уровень 22. Невероятная миссия	130
Уровень 23. Могильный камень	132
Уровень 24. Последний Рубеж	134
Уровень 25. Храм тьмы	136

Уровень 26. Бункер	138
Уровень 27. Антихрист	140
Уровень 28. Сточные воды	142
Уровень 29. Одиссея звуков	144
Уровень 30. Врата ада	146
Уровень 31. Кибернора	148
Уровень 32. Иди к ним	150
Глава 7: Игра по сети	153
Глава 8: Коды-отмычки	159
Глава 9: Возможные неполадки	161
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ: ИСТОРИЯ	167
Глава 10: История Doom	169

БЛАГОДАРНОСТИ

Разве найдется тот, кто прочитает эту страницу? Лично я в этом сильно сомневаюсь, но на всякий случай в нескольких словах....

Благодарю Саймона Хилла за помощь в нескольких уровнях, когда время уже поджимало. Благодарю Джо Льюиса за великолепный дизайн и редактора Брайана Тейлора за исправление всех моих орфографических ошибок. Спасибо и тем силам, которые были в Prima Creative Services, за то, что они разрешили мне оставить в офисе велосипед, когда я проколол себе заднее колесо. Самая большая благодарность тебе, читатель, за то, что ты купил эту книгу. Теперь вернись и купи еще одну.

Ян Осборн

ВСТУПЛЕНИЕ

Затаив дыхание, ты пробираешься по темному сырому коридору. Прислушайся! Враг где-то поблизости. Трудно представить, что когда-то здесь была казарма, где ты жил среди таких же, как ты, морских пехотинцев. Вы охраняли секретные технологии базы UAC от адских полчищ. Друзья и товарищи мертвы. Теперь ты единственный, кто в силах остановить демонов.

Едва слышимый скрежет заставляет тебя остановиться. Где-то поблизости бес. Старый знакомый: его не сложно завалить, но хочется сделать это, избежав его огненных шаров. Вскинув карабин, шагаешь в сторону и оказываешься перед нишей, где прячется тварь. Всего один выстрел, и мозги беса уже украшают стену. Ты с улыбкой вспоминаешь: "Обязательный курс Академии. Беги вперед без оглядки, и тебя засекут. Подкрадись и выстрели, пока они не видят тебя...". Ослепительная вспышка и тошнотворный взрыв возвращают тебя к реальности. Ты проклинаешь себя: "Идиот! Расслабься, и тебе конец." Еще одна вспышка, и светящийся шар проходит мимо. Это какодемоны!

Ты хватаешься за пулемет. "Вот и работа для скорострельной пушки." С воплем "Смерть демонам!" бросаешься вперед, и раскаленный свинец вгрызается в плоть твоего врага, зависшего над землей. Он пытается ответить, но тщетно: слишком часто входят в него твои пули, нарушая его концентрацию, пресекая его попытки атаковать. Вскоре поединок закончен.

Вперед! Не терять ни секунды! Вот и выход: ты видишь его, но на пути к нему глубокая яма, заполненная токенами. Ни обойти, ни перепрыгнуть ее невозможно, но для чего этот рублильник на стене? Готовый ко всему, ты переключаешь его и поворачиваешься к выходу. С облегчением ты смотришь на поднимающийся со дна ямы мост, но тут из пустоты появляется кибердемон. С проклятиями ты разряжаешь в него свой верный BFG 9000...

Добро пожаловать в "Неавторизованные секреты Final Doom". В этой книге все, что нужно для победы над лучшими из воинов ада. Прочитай, и ты научишься сражаться, используя такие приемы, как хождение боком или убийство на бегу. Ты научишься выбирать нужное оружие и эффективно применять его. Не забудь и о состязаниях. Здесь есть и руководства по прохождению каждого из 64 уровней Final Doom, и полные карты каждого из них. У тебя больше не будет проблем. Также в книге имеется руководство по устранению неисправностей и список замечательных net site'ов, где есть все для настоящих фэнов DOOM. Чего же ты ждешь? Начитай!

КРАТКО О МНОГИХ

Эта книга является частью цикла статей, посвященных истории науки.

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ.

ОБЗОР

ПЛУТОН

Плутон — это пятый по размеру планета в нашей Солнечной системе. Он был открыт в 1930 году астрономом Томасом Джеоппом. Плутон имеет очень необычную форму и атмосферу. Он находится на расстоянии около 5,9 миллиардов километров от Солнца. Плутон имеет один спутник — Харон. Плутон был объявлен планетой 24 сентября 2006 года. Плутон — это карликовая планета. Плутон имеет очень необычную форму и атмосферу. Он находится на расстоянии около 5,9 миллиардов километров от Солнца. Плутон имеет один спутник — Харон. Плутон был объявлен планетой 24 сентября 2006 года.

STATE OF NEW YORK

OFFICE OF THE
COMMISSIONER OF
CORRECTIONS

КРАТКО О МИССИЯХ

В Final Doom доступны две миссии, каждая из 32-х уровней.

TNT: ЭВОЛЮЦИЯ

После того, как корпорация UAC была почти полностью сметена с лица земли последней атакой слуг ада, проект Распределения Материн был основан заново на одной из лун Юпитера, под охраной и наблюдением отряда морских пехотинцев. Земля теперь в безопасности, не правда ли?

Как только открылись первые Врата, орды ада кинулись напролом через них, но первая волна их наступления разбилась о массированный огонь морпехов, для которых бой закончился почти без потерь.

После того, как две атаки были отражены, ад затих также внезапно, как и начал проявлять активность. Восхищенная UAC поблагодарила морпехов и сделала большие пожертвования в Фонд ветеранов. Морпехи тем временем укрепили свои позиции и расслабились.

Это была непростительная ошибка. Выходцы из ада миновали Врата и запустили в космос огромный биомеханический аппарат, который завис над базой и стал изрыгать из себя монстров, распространяя их везде, где только можно. Укрепления,

построенные для того, чтобы сдержать вторжение, оказались бесполезными. Сопротивление было подавлено, а немногие оставшиеся в живых были превращены в зомби, существующих лишь затем, чтобы убивать.

Выжил только один человек. Это ты, офицер морской пехоты, бывший вне зоны вторжения, когда все началось. Услышав булькающий звук позади себя, ты обернулся и оказался лицом к лицу с бесом, а бес оказался лицом к лицу с твоим пистолетом. Размышляя о том, что же могло случиться, ты направился к базе...

ПЛУТОНИЯ

Вторжение на Землю было остановлено, и последние монстры были загнаны обратно карательными отрядами. UAC вновь открылась уже под новым руководством (никого из старого не осталось в живых), и ученые стали искать путь для закрытия Врат с помощью квантовых ускорителей. Конечно, для развития подобной технологии им было необходимо сначала восстановить знания о Вратах.

Они успели достичь немногого.

Демоны заметили их эксперименты и тотчас же открыли Врата прямо посередине исследовательского комплекса. Квантовый ускоритель закрыл их почти мгновенно, разрубив на две половинки кибердемона, пытавшегося выйти из ада. Но как только эта опасность миновала, монстры открыли еще семь Врат по всему комплексу. Шесть из них были закрыты за час, но слишком много демонов успело пройти сквозь них, уничтожая все на своем пути.

Правительство, в страхе от того, что квантовые ускорители могут быть использованы против Человечества, отдало приказ всем морским пехотинцам прибыть в данный квадрат. Ты был всего в нескольких милях и прибыл первым. Завывания и вепьшки внутри комплекса подсказывали тебе, что еще час или два промедления, и все будет кончено. У тебя нет возможности дожидаться подкреплений. Необходимо найти и уничтожить демона-привратника и закрыть портал ... в одиночку.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Перед началом игры тебе дается возможность выбрать уровень сложности из пяти возможных. Этот выбор записывается во всех save'ax, так что и не пытайся выбрать его заново при загрузке. Уровни сложности таковы:

I'M TOO YOUNG TO DIE: Это для трусов и сосунков. Не унижай себя.

HEY, NOT TOO ROUGH: Для твоего младшего брата, выбери что-нибудь поинтереснее.

HURT ME PLENTY: Этот уровень - уже не прогулка.

ULTRA-VIOLENCE: Крутые парни выбирают именно это: не пробуй, пока не стал законченным моральным уродом.

NIGHTMARE: Сурово настолько, что перед загрузкой выдается предупреждение. И не надейся выжить.

УПРАВЛЕНИЕ

Это ключи управления для PC-версии. запомни их хорошенько, если не хочешь стать кормом для зомби.

Команды и короткие пути

<i>Pause</i>	пауза
<i>Esc</i>	меню
<i>Tab</i>	карта (вкл./выкл.)
<i>F1</i>	подсказка
<i>F2</i>	записаться
<i>F3</i>	загрузиться
<i>F4</i>	громкость звука
<i>F5</i>	детальность графики
<i>F6</i>	быстро записаться
<i>F7</i>	закончить игру
<i>F8</i>	сообщения (вкл./выкл.)
<i>F9</i>	быстро загрузиться
<i>F10</i>	выход
<i>F11</i>	подстройка цветовой гаммы
-	уменьшить экран
+	увеличить экран

КОММАНДЫ, ИСПОЛЬЗУЕМЫЕ ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ КАРТЫ

- F* возможность ходить по карте
- M* отметить место
- C* устранить метки
- +* увеличить масштаб
- уменьшить масштаб
- O* полная карта/увеличенная часть

ДВИЖЕНИЕ

- ↑ +2я кнопка мыши движение вперед
- ↓ движение назад
- ← поворот налево
- ⇒ поворот направо
- Shift*+↑ бегом вперед
- Shift*+↓ бегом назад
- Shift*+← быстрый поворот налево
- Shift*+⇒ быстрый поворот направо
- Alt*+← шаг влево
- Alt*+⇒ шаг вправо

СТРЕЛЬБА

Для выстрела используй:

- Control*
- 1ую кнопку мыши
- 1ую кнопку джойстика

ОТКРЫВАНИЕ ДВЕРЕЙ/АКТИВИЗАЦИЯ ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛЕЙ

Для этих действий используй:

- Пробел*
- Двойное нажатие на 2ую или 3ую кнопку мыши
- 2ую кнопку джойстика

СЕЗАМ, ОТКРОЙСЯ

В Final Doom есть 2 вида дверей: те, что открываются пробелом, и те, что этого не делают. Как они выглядят? Сложный вопрос, можно только сказать, что бывают они любых форм и размеров. Постарайся выяснить, на что они похожи, и ты научишься узнавать их мгновенно. Те нехорошие двери, которые отказываются открываться сразу, гораздо более интересны и заслуживают особого разговора. Может быть так, что эта дверь может открываться только с одной стороны, и ты зашел с неправильной. Или она откроется после того, как нажать на переключатель? Понял какой-нибудь по соседству. А бывает так, что к этой двери нужен специальный ключ. Если это так, то стоит только найти этот ключ, и дверь перестанет упрямиться и откроется по пробелу, как это делают нормальные двери.

Двери бывают и потайными. Найти их можно, исследовав те части стены, которые слегка отличаются от других. Следует поискать и в туннелях. А как насчет тех странных мест на карте, где нарисована дверь при том, что ты никакой двери не видишь? Жми на пробел и выстрели, а потом смотри, что будет.

На дверях, ведущих к выходу, написано *EXIT*. Цель каждой миссии - найти такую дверь, войти в нее и, нажав на какую-нибудь кнопку, перенестись к

началу следующей. Однако, не всегда следует спешить сделать это. Если твое здоровье или защита не в порядке, и ничто и никто тебе не мешает, сначала повысь свои параметры, а потом можешь выходить с уровня. Помни, с этими показателями ты придешь на начало следующего уровня.

ТЕЛЕПОРТЕРЫ

Эти штуковины одновременно и благословение, и проклятие. Как правило, они представляют из себя красный светящийся квадрат на полу (иногда с парным на потолке) с выгравированной на нем черной пентаграммой. Встань на него, и ты перенесешься в другую часть уровня. Телепортер может быть (а обычно и является) единственным способом достижения некоторых замкнутых территорий, содержащих полезные вещи или необходимых для завершения уровня. После телепортации первым делом осмотрись, ведь ты не знаешь, какие монстры рыскают поблизости. Иногда, оказавшись в новом месте, ты можешь увидеть такое же устройство, как то, благодаря которому ты в этом самом месте оказался. Обыкновенно оно способно перенести тебя обратно, но иногда может закинуть в совершенно другую точку. Не все телепортеры - красные квадраты с пентаграммами. Некоторые из них могут быть невидимыми и посылать тебя куда-либо совершенно

неожиданно. Обнаруженный телепортер такого типа стоит нанести на карту (см. "Карта").

ПЕРЕКЛЮЧАТЕЛИ

Переключатели бывают разных размеров и форм. Чаще всего - это рукоятка и 2 индикатора: красный и зеленый рядом с ней. Однако, это может быть и одинокая светящаяся кнопка: красная или зеленая, и просто рубильник: в нем или рядом с ним нет никакого свечения. Переключатели имеют шанс и оказаться хитро спрятанными под одним из шедевров настенной живописи (или скульптуры). Активизируй такой, и глаза и рот изображенного монстра загорятся, выключи - погаснут. По длительности действия переключатели бывают постоянными и временными. Нажатие на постоянный переключатель влечет за собой необратимые последствия. Чаще всего - это открытие двери или подъем какой-нибудь платформы. Временные же переключатели могут быть временными по нескольким причинам. Например, если один поднимает лифт, а другой его опускает, то они просто не могут быть активизированными одновременно. Другие отключаются сами через какое-то время. Эти устройства, как правило, изменяют что-нибудь на некотором расстоянии от себя. Если ты не видишь, что что-то происходит, но слышишь характерный звук, то посмотри на карту

и определи, что на ней меняется. Когда источник звука обнаружен, дело лишь за тем, чтобы снова активизировать переключатель и успеть вбежать в дверь (или пробежать по мосту), пока эффект переключателя действует.

И наконец, временный переключатель может быть активизирован снова и снова. Они могут, например, переключать платформу между 3-мя разными позициями или открывать поочередно каждую дверь из пяти имеющихся.

КАРТА

Включить карту можно в любой момент нажатием *ТАВ*. Однако помни, что это действие не ставит игру на паузу и, соответственно, не прерывает атак монстров.

Если ты обнаружил на уровне что-то интересное, то отметить это на карте можно нажатием *И*. Всего же на карте можно оставить до 10-ти меток.

Удалить метки можно, нажав *С*.

При просмотре карты стрелки курсора действуют как обычно. Это полезное свойство для движения по узкому проходу или по краю платформы. Если нужно посмотреть карту, но не двигаться при этом, нажми *F* для отмены режима движения по карте.

Следующее нажатие *F* включает этот режим снова.

Пока не найдена компьютерная карта (см. Глава 4, "Предметы и опасности"), ты можешь видеть только те территории, которые ты уже очистишь, а также близлежащие к ним. Это

показывает, где ты был и, что самое главное, где ты еще не был. Таким образом, полезно повернуться на 360 градусов для расширения карты.

Стены изображаются в виде красных линий, а двери и порталы - желтые.

Коричневым отмечаются перепады высоты. Эти места могут быть (а могут и не быть) непроходимыми.

DOOM-образные игры имеют лишь одну плоскость действия. Несмотря на наличие лифтов и ступеней, этаж может быть всего один. Одна часть карты никогда не "нависает" над другой.

Поэтому, когда используешь лифт, надо отвернуться от направления, с которого зашел в него. Не сделав этого - и можешь въехать в занятую комнату спиной к ее милым обитателям.

УДАЧИ В БОЮ

Ты не увидишь дальше первых нескольких уровней, если будешь просто стоять на месте и палить в плохих парней, надеясь, что они умрут первыми. Если ты не усвоил тактику боя, ты приговорен. Используй для тренировки простые уровни. Когда оружие не нацелено на монстра, выстрел идет по центру экрана. В более приятном случае убедись, что оружие и цель находятся на одной линии. Настройка по вертикали - автоматическая. Это значит, что если оружие и цель на одной линии, то не имеет значения, выше или ниже, чем оружие, находится цель. Если твое

оружие на одной линии с несколькими врагами, то приоритет у самой близкой цели. Эти особенности могут создать определенные трудности, например, при попытке убить монстра, бегущего по высокой стене, ракетой. Если нацелить гранатомет прямо на него, то когда ракета достигнет места назначения, жертва имеет все шансы убежать от справедливого наказания. Если же взять прицел в стороне от этого милого существа, то ракета пройдет по центру экрана.

Используй не только глаза, но и уши. Когда твоего морского пехотинца удачно атакуют, он стонет. Каждая тварь также обладает своим неповторимым голосом.

Придусливайся, и ты научишься узнавать их по звукам. Звуки могут сказать не только о присутствии врага, они еще расскажут о том, насколько враг далеко. Звук в Final Doom, равно как и свет, теряет силу при удалении.

Используй *ALT* для того, чтобы, не теряя врага из виду, уворачиваться от его снарядов. Обмани бестию, а потом опять выйди на линию огня, сделай пару выстрелов и шагни обратно. Эта тактика становится более эффективной, если ты используешь такие особенности стен, как углы.

Движущегося противника подстрелить труднее, чем стоящего на месте. Этот маневр более эффективен, если есть стена, за которой можно спрятаться. Однако убедись в том, что ты стреляешь

поверх стены, а не в нее, особенно, если в твоих руках гранатомет.

Если видишь перед собой много плохих дядек сразу, выбери скорострельное оружие (т.е. пулемет или плазменную винтовку) и стреляй на ходу, держа *ALT* нажатым. Этим ты озадачишь врага, и пощасть в тебя станет для него весьма проблематично. С таким же успехом можно перейти на бег нажатием *SHIFT*. Вращаться на месте - это плохая идея, т.к. тебя слишком легко достать, а твой огонь слишком расфокусирован и вряд ли сможет нанести врагам большой урон.

Никогда не прекращай стрелять для того, чтобы посмотреть, жив ли еще твой враг, продолжай до тех пор, пока он не упадет, и всегда смотри за тем, льет ли из монстра кровь (таков индикатор попадания). Если видишь летающего врага, такого, как потерянная душа или какодемон, не пытайся пробежать под ним. Два существа не могут занимать одну и ту же точку на плоскости, даже если одно из них в воздухе. Таким образом, вероятность пробежать под летящим монстром равна вероятности успешного прохождения сквозь тело монстра, стоящего на земле, то есть нулю.

Если ты действительно умен, то заставь тварей убивать друг друга. Если стреляли в тебя, но пулю поймал монстр, стоявший между тобой и своим собратом, то он нападает на своего обидчика. Разделяй и властвуй!

ВРАГИ

Население ада разнообразно. Всех их объединяет ненависть ко всему чистому и справедливому, и, конечно, они не слишком добры к тяжеловооруженным морским пехотинцам, решившим пройти через их владения. Только узнав о врагах и их слабостях, ты можешь надеяться успешно закончить миссию. Показатель Смертельной дозы отражает, сколько выстрелов из любого вида оружия необходимо, чтобы убить монстра. В графе "Карабин" приведена цифра для одноствольной модели. Если ты стал обладателем двустволки, то показатель снижается больше, чем в два раза.

ЗОМБИ

(Впервые встречаются в Эволюции на 1-м уровне; в Плутонии на 1-м уровне)

С этими зеленоволосыми недотепами иметь дело легко и приятно. Они с трудом могут поймать тебя в прицел. Часто они просто бесцельно слоняются вокруг. Для того, чтобы покончить с таким, достаточно выстрелить в него один раз из любого оружия.

Если он все-таки попадет в тебя (что вряд ли случится, если ты не будешь стоять на месте), то здоровье твое ухудшится на 1-15%. Как правило, зомби носят с собой боеприпасы, так что имеет смысл пощипать их рядом с трупами.

Смертельная доза
 пистолет 2
 карабин 1
 ракета 1
 плазменная винтовка 1
 BFG 1

ЗОМБИ-СЕРЖАНТЫ

(Впервые встречаются в Эволюции на 1-м уровне; в Плутонии на 1-м уровне)

Эти лысые парни в черных куртках совсем не то, что простые солдаты, попадающиеся на каждом шагу. Они были сержантами, и, как и следует ожидать, гораздо быстрее и опаснее, чем обычные рядовые. Каждый выстрел из их карабинов может отнять у тебя 9-45% здоровья, что зависит от того, сколько дрови в тебя вошло. Против них эффективна быстрая атака. Два выстрела в тело или один в голову снимают все вопросы.

Смертельная доза
 пистолет 3
 карабин 1
 ракета 1
 плазменная винтовка 2
 BFG 1

БЕС

(Впервые встречаются в Эволюции на 1ом уровне; в Плутонии на 1ом уровне)
Это гораздо более серьезный противник, чем можно предположить по названию. Их оружие - огненные шары, снимают по 3-24% со здоровья и с защиты и могут быть запущены с довольно большого расстояния. В ближнем бою они применяют когти и зубы. Одного выстрела из карабина достаточно, чтобы свалить беса с ног. Если же они струсилась в кучу, то есть шанс убить двух (и даже больше) зверушек одним выстрелом.

Смертельная доза
пистолет 6
карабин 1
ракета 1
плазменная винтовка 3
BFG 1

ДЕМОН

(Впервые встречаются в Эволюции на 1-м уровне; в Плутонии на 3-м уровне)
Эти хищники нежно-розового цвета не так опасны, как бесы, т.к. предпочитают грубую физическую силу атакам издалека. Они получают возможность как-то повредить твоему здоровью, только приблизившись к тебе вплотную (каждый укус демона отнимает 4-10%). К своему несчастью, передвигаются они не быстрее тебя. Так что, если при встрече с ними изменить направление движения на 180 градусов, не показывая при этом

спину врагу и не забывая стрелять по нему, то твари вряд ли наступят тебя и скорее всего превратятся по пути в обычную грудку окровавленного мяса. Кроме того, у демонов проблемы с передвижением по ступенькам.

Смертельная доза
пистолет 14
карабин 3
ракета 1
плазменная винтовка 7
BFG 1

СПЕКТР

(Впервые встречаются в Эволюции на 2ом уровне; в Плутонии на 4ом уровне)
Если твоя энергия стремительно уменьшается, но ты никак не можешь понять, кто тебя атакует, девять шансов из десяти, что ты столкнулся со спектром, почти невидимой разновидностью демона. Однако заметить его все-таки можно: обрати внимание на затененные полупрозрачные части экрана. Если тебя атакует много врагов сразу, разделийся прежде всего со спектрами, потому что заметить их снова может оказаться сложно. А в общем случае с ними следует поступать так же, как с демонами.

Смертельная доза
пистолет 14
карабин 3
ракета 1
плазменная винтовка 7
BFG 1

ПОТЕРЯННЫЕ ДУШИ

(Впервые встречаются в Эволюции на 2-ом уровне; в Плутонии на 2-ом уровне)
Невнимательность по отношению к этим летающим черепам может тебе дорого обойтись. Они способны появляться как сами по себе, так и из пасти Элементалов Боя. Они имеют обыкновенные парить в воздухе, а при приближении стремительно атаковать. Каждая такая атака способна отнять у тебя 3-24% здоровья и столько же защиты. Предпочтительно стрелять по ним, пока они висят в воздухе, из карабина (идеально, если это двустволка). Шаг в сторону - хорошая защита от ответной атаки (конечно, если до нее дойдет дело).

Смертельная доза

пистолет 10

карабин 2

ракета 1

плазменная винтовка 5

BFG 1

КАКОДЕМОН

(Впервые встречаются в Эволюции на 2-м уровне; в Плутонии на 1-м уровне)
Эти огромные цветные шары, неторопливо летящие над землей, могут создать иллюзию полной безобидности. Остерегайся, это сильный противник! Какодемон атакует светящимися шарами радужной окраски издавела и своими клыками вблизи (каждый укус стоит тебе 6-60% здоровья). Единственная его слабость - это, что

ему нужно постоянное восстановление энергии для продолжения боя. Поэтому какодемон абсолютно беззащитен перед скорострельным оружием, таким, как пулемет или плазменная винтовка.

Смертельная доза

пистолет 36

карабин 6

ракета 2

плазменная винтовка 18

BFG 1

БАРОН АДА

(Впервые встречаются в Эволюции на 2-м уровне; в Плутонии на 3-м уровне). Эти порождения тьмы весьма некусны в умении убивать. Их мощные снаряды могут снять 8-64% с твоего здоровья и защиты. Еще хуже то, что они редко стоят на месте, что мешает наведеноно на них гранатомета или BFG 9000. Лучшее средство против Барона Ада - это мощное скорострельное оружие - плазменная винтовка, в сочетании с возможностью укрыться. Увернись от его выстрела, а затем используй свое оружие. Не подпускай его близко, иначе ты рискуешь потерять до 80% здоровья и защиты.

Смертельная доза

пистолет 100

карабин 15

ракета 5

плазменная винтовка 50

BFG 1

КИБЕРДЕМОН

(Впервые встречаются в Эволюции на 13-м уровне; в Плутонии на 6-м уровне) Этот монстр - наполовину демон, наполовину машина - одно из самых опасных существ в Final Doom. Каждая его ракета, попавшая в тебя, означает, что пора попрощаться с немалой частью здоровья (до 160%), так что и не пытайся атаковать его в лоб. Заставить его умереть непросто: для этого необходимо 4 точных попадания из BFG 9000. У кибердемона нет слабых мест, кроме одного - гигантских размеров. Он не может втиснуться в узкий проход - подлови его на этом.

Смертельная доза

пистолет 400

карабин 58

ракета 20

плазменная винтовка 200

BFG 4

ПАУКОМОЗГ

(Впервые встречаются в Эволюции на 20-м уровне; в Плутонии на 5-м уровне) Это злобное паукообразное почти настолько же неуязвимо, как кибердемон, но не обладает ни такими же исключительными боевыми качествами, ни соответствующей боевой мощью. Единственное оружие этого неповоротливого монстра - пулемет, встроены в его череп. Эта неуклюжая конструкция практически

не способна взять в прицел движущуюся цель. Если тебе повалось такое чудо природы, стреляй по нему на бегу из самого мощного оружия. Увернуться от выстрелов паука несложно: шагни в сторону, и ты увидишь, как его пули проходят мимо тебя.

Смертельная доза

пистолет 300

карабин 43

ракета 15

плазменная винтовка 150

BFG 2

МАНКУБУС

(Впервые встречаются в Эволюции на 3-м уровне; в Плутонии на 1-м уровне) Для того чтобы пробить толстую шкуру манкубуса, тебе понадобится 4 ракеты. Этот мешок с салом попытается защитить свою жалкую жизнь с помощью двух пушек, зажатых в его верхних конечностях. Как только монстр заметит тебя, он начнет палить из обеих стволов, выпустит 6 зарядов, потом задумается, определит твое новое место расположения и продолжит стрелять. Тебе лучше использовать против него оружие помощнее и оставаться в одной точке так долго, как это возможно. Эти монстры часто встречаются в небольших замкнутых пространствах, так что поосторожнее с использованием ракет.

Смертельная доза
пистолет 65
карабин 9
ракета 4
плазменная винтовка 30
BFG 1

РЕВЕНАНТ

(Впервые встречаются в Эволюции на 3-м уровне; в Плутонии на 1-м уровне)
Этот скелет достоин того, чтобы обратить на него внимание. Превратить его в груды костей несложно (для этого хватит пары выстрелов из двустволки), но его оружие - самонаводящиеся ракеты - опасно. Хотя эти снаряды медленны, и уклониться от них довольно-таки легко, они всегда нацелены на тебя, так что не расслабляйся.

Смертельная доза
пистолет 38
карабин 4
ракета 2
плазменная винтовка 14
BFG 1

ЭЛЕМЕНТАЛ БОЛИ

(Впервые встречаются в Эволюции на 2-м уровне; в Плутонии на 1-м уровне)
Этот летающий монстр похож на какодемона не только внешне. Более того, между ними лишь одно существенное различие: вместо светящихся шаров Элементал Боли

извергает из себя знакомые уже Потерянные Души. Присутствие вокруг тебя слишком большого количества Потерянных Душ, каждая из которых так и норовит укунить тебя, наводит на мысль - неплохо посмотреть, не прячется ли где-то поблизости уродливое шарообразное существо с нескончаемым запасом подобных снарядов. Такое скорострельное оружие, как пулемет или плазменная винтовка, помешают ему сконцентрироваться для порождения новых монстров, и судьба его будет решена.

Смертельная доза
пистолет 35
карабин 5
ракета 2
плазменная винтовка 30
BFG 1

ЗЛЫДЕНЬ

(Впервые встречаются в Эволюции на 3-м уровне; в Плутонии на 3-м уровне)
Этому бледному долговязому существу пренеподней дарована огромная сила. Его оружие дальнего боя равно по мощи твоему BFG 9000, а в качестве дополнительного подарка оно оживляет убитых тобой монстров.

Смертельная доза
Неизвестна

ЗОМБИ-КОММАНДО

(Впервые встречаются в Эволюции на 1-м уровне; в Плутонии на 1-м уровне)

Не самый сильный враг (ему хватит всего четырех pistol-пуль), но из-за наличия у него пулемета не стоит сбрасывать со счетов бывшего коммандо. Он стреляет быстрее и точнее, чем сержанты, так что воспринимайте его всерьез. Никакой особой тактики против такого слабого монстра нет и быть не может. Просто достань карабин или пулемет, нажми на пробел и не забудь снять патроны с трупа.

Смертельная доза

pistol 4

карабин 1

ракета 1

плазменная винтовка 5

BFG 1

АРАХНОТРОН

(Впервые встречаются в Эволюции на 8-м уровне; в Плутонии на 3-м уровне)

Их оружие - смертоносные плазменные шары, а их защита - тело, выдерживающее три выстрела из гранатомета... что еще про них сказать? Есть в игре монстры и покруче, но и эти не слабы, особенно, когда их много. Чтобы спастись от их интенсивного огня, стреляй на бегу. Выстрели, спрячься за угол и стреляй снова.

Смертельная доза

pistol 45

карабин 7

ракета 3

плазменная винтовка 30

BFG 1

РЫЦАРЬ АДА

(Впервые встречаются в Эволюции на 4-м уровне; в Плутонии на 3-м уровне)

Этим ужасным полубогами подвластны те же силы, что и Баронам Ада, правда, для того, чтобы справиться с ними, нужно приложить несколько меньше усилий. Однако, не чувствуй себя в безопасности: каждый выстрел способен лишить тебя 8-64% здоровья и защиты издали и 8-80% в ближнем бою.

Смертельная доза

pistol 52

карабин 9

ракета 3

плазменная винтовка 30

BFG 1

ОРУЖЕЙНАЯ

Демон может подойти к тебе быстро и не очень; некоторые несут с собой оружие, другие используют свои зубы и когти. Некоторым необходимо приблизиться к тебе вплотную, у прочих наготове снаряды на любой вкус. Кто-то из них падает уже после двух выстрелов из пистолета, а на кого-то нужно потратить не один заряд самого мощного оружия. Какие бы твари ни напали на тебя, будь уверен: ты не уйдешь далеко, если не узнаешь, как правильно применять все те штуки, о которых пойдет речь в этой главе.

ОРУЖИЕ

В игре тебе будут доступны семь видов оружия. В самом начале твой арсенал состоит только из пистолета и кулаков. Все остальное следует собрать по пути. Вот полный набор:

1. Кулаки/бензопила
2. Пистолет
3. Карабин/двустволка
4. Пулемет
5. Гранатомет
6. Плазменная винтовка
7. BFG 9000

КУЛАКИ

Ты можешь убивать врагов голыми руками в двух случаях: если у тебя нет патронов для другого оружия или если ты превратился в берсерка после того, как подобрал соответствующую

аштечку. Во втором случае почти любому монстру достаточно одного удара. Если же мало патронов, то не трогай тех врагов, которые не охраняют ничего полезного, лучше убегай. Выслеживай зомби и отбирай у них боеприпасы, обращай внимание также на то, не лежат ли какие-нибудь нужные предметы в пределах видимости.

БЕНЗОПИЛА

Это чудо-оружие всегда готово выпить крови очередного негодяя. Оно никогда не потребует патронов или подзарядки, но чтобы воспользоваться им, нужно подойти к врагу вплотную. Работает оно весьма продуктивно: только запусти, и бесы, демоны, спектры и прочие монстры послабее попадают к твоим ногам.

Как только ты находишь бензопилу,

пропадает нужда в размахивании кулаками (кроме случая с Аптечкой-Берсеркером).

ПИСТОЛЕТ

Самое слабое оружие из всех.

Единственный плюс - тебе не надо за него драться (т.к. дается он с самого начала игры). Не особо скорострелен. Это оружие - полуавтоматическое, то есть для каждого выстрела нужно нажимать на "огонь". Попробуй выжать из него максимум. По каждому монстру нужно стрелять интенсивно и не останавливаться, чтобы посмотреть, не упал ли он. патронов, конечно, всегда не хватает, но это не повод для того, чтобы умирать.

В целом, это промежуточное оружие, и использовать его следует только до тех пор, пока не найдешь что-нибудь другое, но все же неплохо уметь пользоваться и им.

КАРАБИН

Карабин - более дальнобоиное оружие, чем пистолет, но перезаряжается он дольше. Патроны для карабина гораздо мощнее пистолетных и убивают зомби или беса с одного выстрела. Еще одно преимущество - можно убить сразу нескольких врагов, если они стоят близко друг к другу.

Те обоймы для карабина, которые можно найти рядом с останками врагов, как правило, содержат по четыре заряда, в то время как прочие -

по восемь. Подбирай все карабины, которые тебе встретятся, т.к. из них можно извлечь патроны, что может оказаться полезным для твоих нужд. Карабин - неплохое оружие, но его можно заменить на лучшее. Итак, переходим к двустволке.

ДВУСТВОЛКА

Двуствольный карабин, использующий те же патроны, что и обычный. Он в два раза медленнее, но в три раза мощнее, т.е. имеет такую же убийную силу, как гранатомет. Такое соотношение более, чем важно, когда каждый патрон на счету. Так подумали и создатели игры и решили, что появление в твоих руках такой штуки должно освободить тебя от необходимости таскать с собой еще и старый карабин.

По универсальности это оружие не имеет себе равных. Оно незаменимо в ближнем бою, дает возможность и убивать монстров по несколько сразу без риска промахнуться. Выстрелы издали также достаточно точны, и патроны для карабинов попадают по пути в избыток. Лучше держать наготове именно двустволку, когда идешь по лабиринту, и заменять ее на другое оружие только тогда, когда в этом возникнет необходимость.

ПУЛЕМЕТ

Пулемет стреляет пистолетными пулями, которых можно носить с собой

до 400 штук. Это скорострельное оружие, однако стоять на месте и водить пулеметом из стороны в сторону - не лучший вариант. Во-первых, это романтическое действие не защитит тебя от контратак, а во-вторых, пулемет - все же не лучший аргумент против плохих парней. Издалека лучше послать в них ракету или заряд BFG 9000, а с близкого расстояния - расстрелять из карабина.

Хорош пулемет для общения с какодемонами и Элементалами Болл. Скорость, с которой он выпускает пули, не дает этим шарам восстановить энергию и сделать ответный выстрел. Но на этом список достоинств оканчивается.

ГРАНОТОМЕТ

Отличительные черты этой "игрушки" - непревзойденная дальность стрельбы, возможность поразить сразу несколько целей и то, что герой способен нести на себе до ста ракет. Это оружие дальнего боя, поэтому не удивляйся, если, убив ракетой стоящего недалеко монстра, ты заметишь, что взрыв задел и тебя. Ни в коем случае не используй гранатомет в ограниченных пространствах и будь осторожнее в стрельбе через решетку: ракета имеет шанс сдетонировать о прутья и разнести в клочья не оппонентов, а тебя.

Гранатомет наиболее эффективен, если

ты видишь вдалеке нескольких снайперов и не можешь достать их из карабина. Следует приготовить его и для боя с многими врагами сразу.

Подбегни к ним, выпусти пару ракет и спрячься (и так несколько раз).

Постарайся не попасть в стену (последствия описаны выше).

ПЛАЗМЕННАЯ ВИНТОВКА

Еще одно скорострельное оружие. Как и пулемет, полезно против какодемонов и Элементалов Болл, т.к. пресекает их атаки. Кроме того, идеально для уничтожения удаленных врагов.

Плазменная винтовка гораздо мощнее, чем может показаться. Хотя один заряд и не нанесет монстру большого ущерба, но отличная скорострельность позволит справиться практически с любым противником. Не забывай прицеливаться. В качестве патронов это оружие использует энергетические заряды. Они встречаются довольно редко, так что не трать боеприпасы зря.

BFG 9000

Великий могучий BFG 9000 заставляет ад содрогаться. Как плазменная винтовка, он потребляет энергетические заряды, используя два комплекта полностью (40 единиц) на каждый выстрел. Он нескорострелен, но этого и не нужно - сила его настолько велика, что обычно после зеленой вспышки врагов на экране

уже не видно.

Есть у BFG 9000 и недостатки.

Например, между нажатием на курок и собственно выстрелом проходит порядка секунды. Выйди из-за укрытия, нажми на пробел и сразу обратно ... в результате попадешь в стену. Чтобы избежать этого, либо жми на курок до того, как выйти из укрытия, либо проведи секунду под огнем врага.

БОЕПРИПАСЫ

За исключением бензошлы и того, что всегда с тобой - твоих кулаков, все оружие нуждается в боеприпасах.

Собирай их в комнатах и коридорах каждого уровня (как в обычных, так и в секретных), а также не стесняйся грабить трупы. Не забывай и о выпавшем из рук врага оружии: если даже у тебя есть такое, лишние патроны не помешают.

В общем, боеприпасы везде лежат в изобилии, но если ты слишком любишь жать на курок, то никакого их количества не хватит. Экономь патроны, особенно ракеты и энергетические заряды, но все же не уводи палец далеко от заветной клавиши.

ПИСТОЛЕТНЫЕ ПАТРОНЫ

Используются как для пистолета, так и для пулемета. Обоймы из пяти

патронов часто можно найти рядом с трупом, но коробки с пятьюдесятью - обычно спрятаны. В твоём переносном арсенале их может быть до 200 штук.

ПАТРОНЫ ДЛЯ КАРАБИНА

Пригодны для обоих видов карабинов, причем двустволка выпускает сразу два патрона. Как правило, попадают по четыре штуки, но попадают и в коробках по 20. Не забывай подбирать карабины зомби-сержантов, они содержат по четыре заряда. Этих припасов может быть у тебя до 50ти.

РАКЕТЫ

Они достаточно редки, встречаются в единственном экземпляре, либо по пять. Это ценное оружие, так что используй его только при необходимости.

Ракеты - патроны для гранатомета. Их может быть до 50ти.

ЭНЕРГЕТИЧЕСКИЕ ЗАРЯДЫ

Они необходимы для плазменной винтовки и BFG 9000. Один такой заряд обеспечивает 20 выстрелов винтовки. Большой заряд эквивалентен пяти обычным. Можно нести до 300 единиц.

ПРЕДМЕТЫ И ОПАСНОСТИ

Эта глава - путеводитель по тому, что приятно, а что - не очень в мире Final Doom. Некоторые предметы могут быть спасительными для тебя в этом обиталище демонов, так что обрати на нее внимание.

Твоя жизнь зависит от этого...

Польза!

Ты не можешь убрать со своего пути этих подлых демонов в конце уровня? Подать руку помощи? То, в чем ты нуждаешься - это те предметы, о которых пойдет речь дальше. Какие-то из них восстанавливают здоровье, какие-то устанавливают защиту. Какие-то пригодятся в бою, какие-то нет. Здесь есть все необходимые подсказки для будущих героев.

ДОСПЕХИ

Как ты не знаешь о том, зачем нужны доспехи? Давай подумай... Когда на тебе надеты доспехи, ущерб, наносимый твоему здоровью, вдвое меньше. То есть, когда на тебе доспех, попадание, забравшее бы у тебя в противном случае 10% здоровья, так отнимет только 5%, остальные 5% придется на степень защиты. Конечно, если защиты у тебя больше, чем здоровья, то разность между ними не принесет тебе никакой пользы сразу, но ведь никто не знает, когда ты найдешь что-нибудь улучшающее здоровье.

ЗАЩИТНЫЙ БРОНЕЖИЛЕТ (ЗЕЛЕНЫЙ)

Ты, наверное, рад будешь узнать о том, что эта штука даст тебе 100% защиты. Видимо, твоя радость несколько уменьшится, когда ты узнаешь, что эти 100% не добавятся к уже имеющимся, а заменят их (конечно, если предыдущая цифра меньше 100%).

БОЕВОЙ БРОНЕЖИЛЕТ (СИНИЙ)

Эта предельность повышает уровень защиты до 200%. Значительное улучшение, но не обольщайся: ты все равно теряешь здоровье, хотя уже и не так много.

ДУХОВНАЯ ЗАЩИТА

Эти предметы напоминают средневековые племени, и каждый из них добавляет по 1% к защите, в том числе, и если этот показатель от 100% до 200%. Если ты достиг предельного уровня защиты, оставь племени до того времени, когда они тебе понадобятся.

Также полезно помнить о том, что

зеленый и синий жилеты дают 100 и 200% соответственно. Это значит, что если ты взял 2 шлема, а после этого надел зеленый бронежилет, то у тебя 100% защиты, т.е. только то, что может дать жилет, а если ты сначала надел зеленый бронежилет, а потом взял 2 шлема, то у тебя 102% защиты, т.е. эта штука действительно способна добавить что-то даже к тому, что дает жилет.

ПРОТИВОРАДИАЦИОННЫЙ КОСТЮМ

Этот белый комбинезон совместим с любым другим видом защиты. Он нейтрализует эффект токсичных выбросов и радиоактивных отходов (такие зеленые и красные лужи и ручейки, которые можно заметить почти повсюду). В таком костюме ты можешь свободно ходить по лужам, не теряя при этом здоровья. Действие костюма продолжается в течение 60 секунд, так что надо постараться сделать все, что необходимо, за это время. Неплохо посмотреть заранее с берега, где же в этой луже находится что-нибудь полезное (например, переключатель или телепортер). 60-секундный отсчет начинается, как только ты одеваешь костюм, и заканчивается, как легко догадаться, через 60 секунд, независимо от того, опасное вещество у тебя под ногами или нормальная почва. В эти 60 секунд экран приобретает

зеленоватый оттенок, который исчезает вместе с костюмом.

О ЗДОРОВЬЕ

Независимо от того, насколько ты опытен, пару-другую раз попасть в тебя все же должны. Ты уже знаешь о том, что бывает, когда отметка здоровья достигает нуля, так что прочитай про этих маленьких помощников.

МИКРОАПТЕЧКА

Этот пакет повышает твой показатель здоровья на 10%, но только до 100%. Попробуй взять этот предмет, когда здоровья у тебя 100% и больше, оглянись и ты увидишь, что коробка стоит на своем месте, как раньше. Ты еще сможешь ее использовать, когда придет время.

АПТЕЧКА

Аптечка - это более крупный вариант болеутоляющего пакета, она восстанавливает 25% здоровья. Опять же, для повышения здоровья выше 100% аптечка не годится. Подойди к ней с показателем 98%, и ты получишь дополнительно всего каких-то жалких 2%.

ЭЛИКСИР ЗДОРОВЬЯ

Эти колбы помогают поднять показатель здоровья на 1%, и при этом не имеет значения, каков этот показатель - выше или ниже 100%. Правда (как и духовная защита), к

максимальному значению в 200% ничего добавить уже не может. Желательно воспользоваться сначала аптечками и болеутоляющим, а уже потом добавлять бонусы для максимизации параметра. Однако, если у тебя уже 200% здоровья, то лучше обходить эти сосуды стороной, потому что ты их все равно используешь, но без эффекта. Лучше сохрани до тех пор, пока они не понадобятся.

АПТЕЧКА-БЕРСЕРКЕР

В глазах (и на экране) краснеет, здоровье повышается до 100%, ты отбрасываешь оружие во имя своих кулаков ... ты стал берсерком! Сейчас один удар может навеки успокоить попавшегося на твоём пути ~~мутанта~~. Это продолжается всего пару минут, а потом окружающий пейзаж опять приобретает презаные оттенки. Помни, что если ты берсерк, то это не значит, что кулак - твоё единственное оружие. Выбирай любое.

СФЕРЫ

Это уже серьезно. Вряд ли ты увидишь их в большом количестве, поэтому попытайся выжать из каждой максимум.

СФЕРА ДУШИ

Эти синие шариксы повысят твоё здоровье на целых 100%, или до 200%. Следует заметить, что если оно близко к 200%, то лучше оставить Сферу до того времени, когда она будет нужнее.

АРТЕФАКТ ТУМАНА

Он делает тебя почти невидимым. Когда он начинает действовать, твоё оружие на экране становится прозрачным. Теперь монстры видят тебя так же, как ты обычно видишь спектра. Их шансы попасть в тебя заметно уменьшились, особенно если ты находишься в движении. Главный недостаток этого артефакта - то, что достаточно трудно определить, какое оружие у тебя в руках. Придется запомнить это перед тем, как становиться невидимкой. Действие продолжается 60 секунд. Ты узнаешь, что оно кончается, когда твоё оружие замигает.

АРТЕФАКТ НЕУЯЗВИМОСТИ

Возьми одну из этих зеленых сфер, и ты приобретешь 30-секундный иммунитет ко всем вражеским атакам и прочим опасностям. Все это время на экране держится черно-белое негативное изображение, которое переходит в нормальное, как только срок действия заканчивается. Бывают ситуации, которые кажутся неразрешимыми - монстров слишком много даже для лучшего из бойцов. Если ты попал в такую, то пощи поблизости такой артефакт. Скорее всего, именно он и является ключом к твоей проблеме.

МЕГАСФЕРА

Ничего не скажешь... Этот серебряный артефакт - полезная вещь. Возьми ее,

и не только твое здоровье, но и защита поднимется до 200%.

ПРОЧЕЕ

Эти предметы не действуют ни на здоровье, ни на защиту и даже не имеют сферической формы. Может быть, их вообще нет?

РАНЕЦ ДЛЯ БОЕПРИПАСОВ

Эти малютки удваивают вместимость твоего арсенала. Кроме того, каждая содержит 10 патронов для пистолета, 4 - для карабина, ракету и журнал для взрослых... пардон... и энергетический заряд. Первый найденный тобой ранец остается с тобой до конца миссии, но из всех последующих ты можешь только взять содержимое.

ОЧКИ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ

В течение двух минут своего действия они действительно приносят свет в адскую бездну. Они не только дают тебе возможность быстрее найти путь сквозь тьму, но и дают преимущество в бою на затемненном пространстве. Ведь монстры не носят очков, а значит, не могут увидеть тебя так же отчетливо, как ты их.

КОМПЬЮТЕРНАЯ КАРТА

Эта предельная карта дает тебе полную карту уровня. На ней обозначены и исследованные, и неисследованные территории, причем последние - серым цветом во избежание путаницы.

БЕРЕГИСЬ...

ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО ТОМУ, ЧТО НЕПРИЯТНО В FINAL DOOM

ВЫБРОСЫ ТОКСИНОВ

Зеленая светящаяся в темноте масса. Она высасывает у тебя 10% здоровья в секунду. Без противорадиационного костюма долго здесь не выдержать. Через большинство ям можно перебраться с помощью телепортера или переключателя, поднимающего мост.

ЖИДКАЯ ЛАВА

Почти то же, что предыдущая субстанция. Отличается цветом (красная) и тем, что снимает не 10, а 5% здоровья. Опять же, как правило, есть обходной путь.

БОЧКИ С ТОПЛИВОМ

Пока они не начинают взрываться, может возникнуть иллюзия, что это просто деталь интерьера, но внешность бывает обманчива. Выстрели в бочку, и она разлетится на куски. Если ты подошел к ней слишком близко, то заденет и тебя. Конечно, если выстрелить в отдаленную бочку, окруженную плохими парнями, то она может стать и неплохим оружием. Когда несколько бочек стоят близко друг к другу, то одна может детонировать от другой, и тем самым, положить начало массовой цепной реакции.

Системный контроль

ЧАСТЬ ВТОРАЯ.

МИССИИ



18

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

1 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

2 ПЛОСКОСТЬ

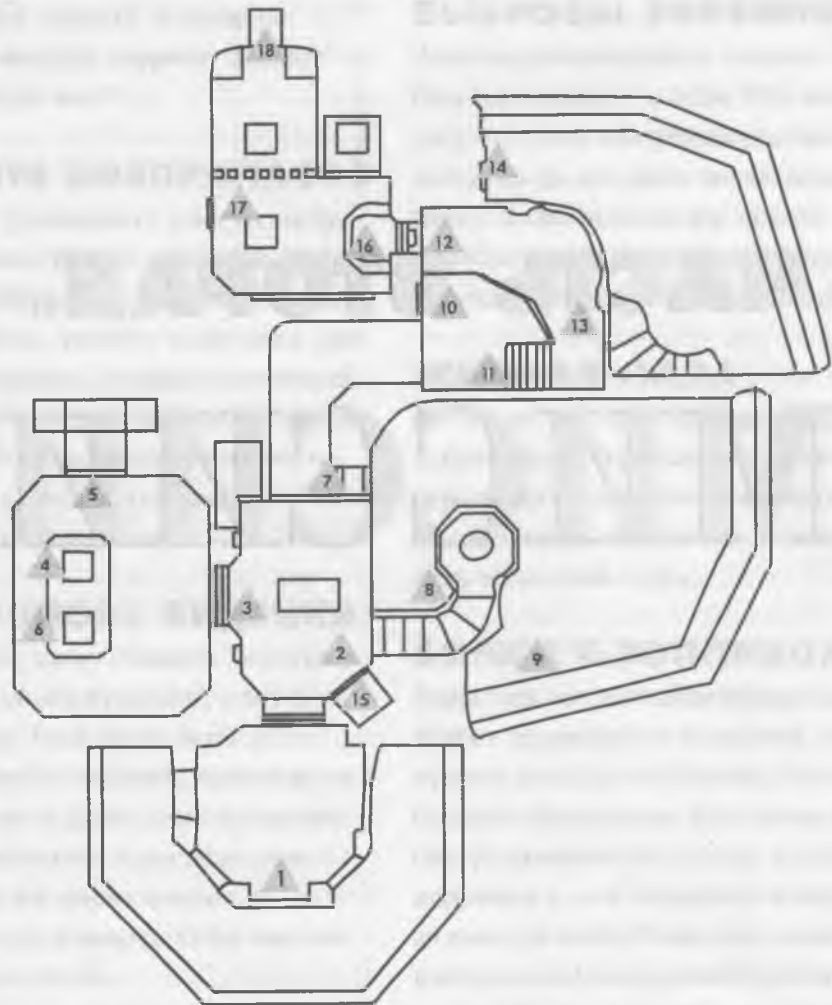
Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

3 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

4 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.



5 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

6 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

7 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

8 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

9 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

10 ПЛОСКОСТЬ

Ваша задача — исследовать все комнаты, находить секретные комнаты и находить все секреты.

СИСТЕМНЫЙ КОНТРОЛЬ

Посмотрим..... Этот уровень очень непросто для начала. Попробуй попрактиковаться в ходьбе в сторону - это тебе еще пригодится. С одним жалким пистолетом ты далеко не уйдешь, так что обязательно прихвати карабин из сада и пулемет с останков зомби-командо.

Здесь начало. Оставь Аптечку-Берсеркер в покое до того времени, когда тебе будет нужно поправить здоровье. Лучше обрати внимание на дверь перед тобой: открой ее и выстрели. Шагни в сторону, чтобы не получить ответную пулю. Первых монстров реально убить, не получив повреждений.

Поднимись по ступенькам и возьми бронезильт, охраняется бесом.

Открой эту дверь. Трех зомби увидишь сразу, но у входа прячется еще и пара бесов. Сделай шаг вперед, два назад и убей врагов побольше до того, как войти в комнату.

Этот переключатель откроет дверь 5.

За этой дверью два беса, две микроаптечки, коробка патронов для карабина и боевой бронезильт.

Этот переключатель откроет дверь 7.

Выйди на газон через эту дверь.

Здесь найдешь неохраняемую микроаптечку - возьми, если нужно.

9 Карабин, охраняемый тремя бесами.

10 Переключатель, поднимающий лестницу 11.

11 Лестница, поднимаемая переключателем 10.

12 Подойди к этой двери, и увидишь, как появится дверь 13.

13 Зайди сюда и нажми на переключатель 14.

14 После нажатия откроется дверь в комнату 15.

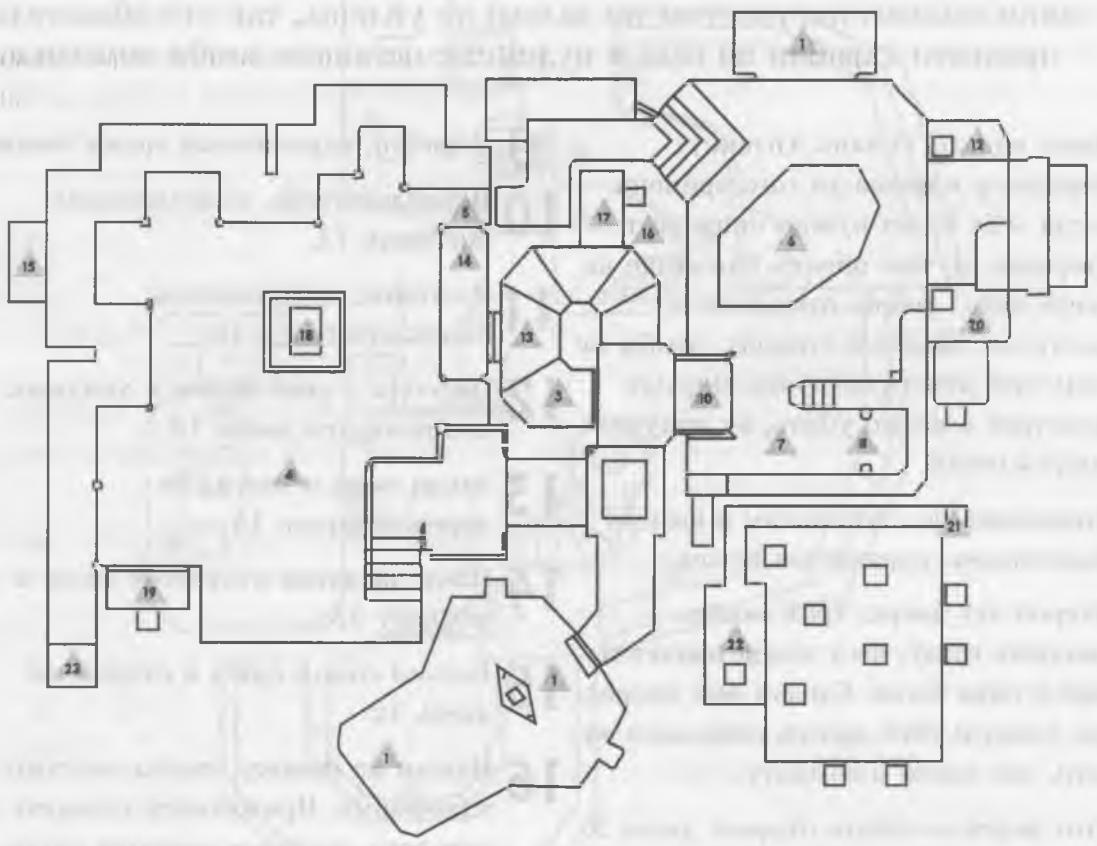
15 Возьми синий ключ и открой им дверь 12.

16 Нажми на кнопку, чтобы опустить платформу. Приготовься стрелять в негодеев, которые появятся сзади.

17 Убей монстров через решетку, затем активизируй переключатель слева, и решетка поднимется.

18 Это выход. Перед тем, как покинуть уровень, собери те предметы, которыми еще не воспользовался.

СИСТЕМНЫЙ КОНТРОЛЬ



САЛАТ ИЗ ЧЕЛОВЕЧИНЫ

Да, кто-то потратил немало сил, чтобы пригвоздить этого парня к стене...
Уровень сложен, есть здесь и парочка хорошо спрятанных секретных комнат.
Подумать только, он всего лишь второй...

Начало уровня. Не иди напролом, лучше двигайся боком.

Нажми на пробел и опусти стену. Пристрели зомби-сержанта, прячущегося за ней.

Красный ключ, а рядом спектр.

Много предметов и много монстров. Убей их из-за угла.

Дверь, открываемая красным ключом.

Возьми ранец. Вода спокойна и безопасна.

Взйми внимание какодемонов своим пулеметом, и они не доставят тебе беспокойства.

Когда приблизишься к этому переключателю, откроется дверь 9. Переключатель поднимает решетки вокруг 10.

Внутри пулемет, коробка патронов для карабина и аптечка.

Прыгни с разбега и приземлись на лестнице.

Возьми желтый ключ и открой комнату по соседству. В комнате бес и компьютерная карта.

Прыгни сюда за синим ключом.

Открой дверь желтым ключом.

Разбегись и прыгни через яму.

15 Часть стены отодвинется и откроет твоему взору двух рыцарей ада и переключатель.

16 В крохотную комнату попадешь с помощью переключателя.

17 Чтобы попасть сюда, поднимись по лестнице и прыгни. Ты услышишь, что дверь сюда открывается, но ненадолго, так что поспеши. Внутри, среди прочего, бензошля.

18 Сюда попадешь с помощью телепортации из комнаты 16, открываемой переключателем 15. Возьми Сферу Души.

19 Прыгни сюда и открой стену, чтобы взять защитный бронежилет.

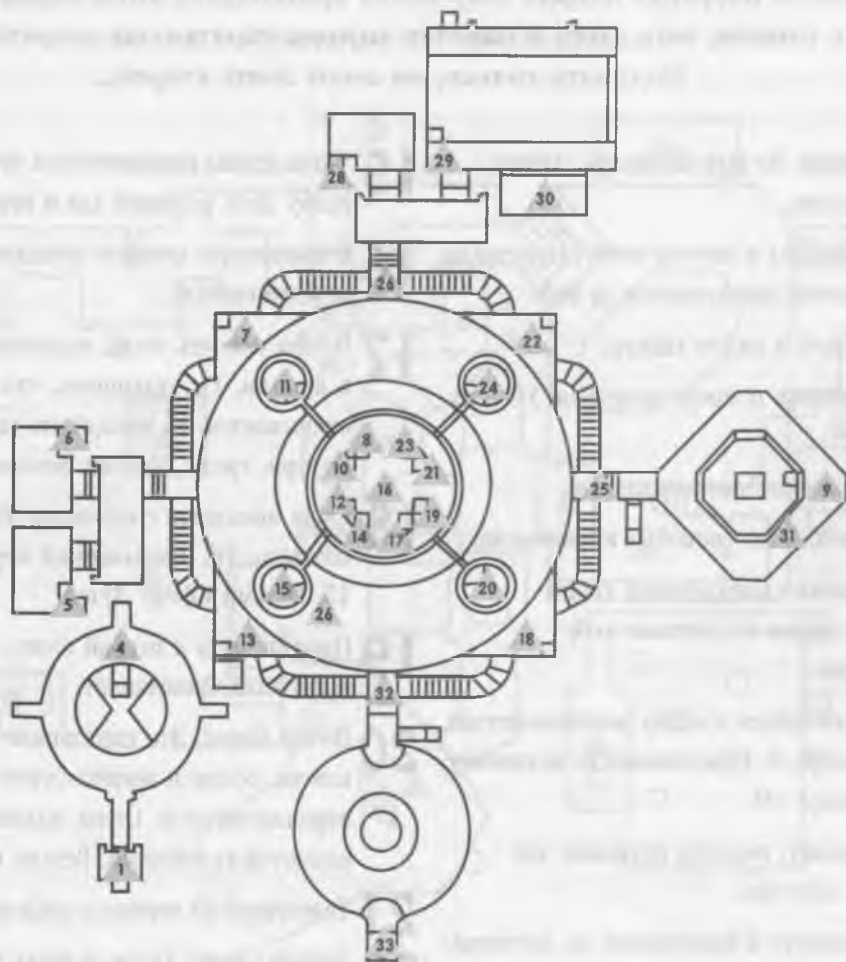
20 Почти конец. Это спрятанная дверь синего ключа. Войди и воспользуйся переключателем. Стена поднимется, и появится телепортер. Встань на пентаграмму.

21 Телепортер 20 перенесет тебя сюда.

22 Забери Сферу Души, и часть стены поднимется. Телепортеры и переключатели здесь могут перебрасывать тебя только из одной части комнаты в другую. Покинь комнату тем же способом, каким в нее попал (телепортер 21).

23 Выйди с уровня, но сначала избавься от двух зомби-коммандо.

КАНАЛЫ И ПУТИ



УПРАВЛЕНИЕ ЭНЕРГИЕЙ

Эта ступень наполнена телепортерами. Ты сможешь пройти этот уровень более осмысленно, если будешь знать о том, какой из них куда приведет. Прочитай - и вперед.

Начало уровня.

Забери патроны, и стена напротив поднимется. За ней - несколько зомби и зеленый бронезилет.

То же самое, но без бронезилета. Сам думай, стоит ли убивать трех зомби из-за нескольких карабинных патронов.

Используй переключатель, и появится телепортер. Войди.

Телепортер (см. 4) перенесет тебя сюда.

Этот телепортер переносит в 9.

Перенесет в 8.

Перенесет в 7.

Перенесет в 6.

Перенесет в 11.

Перенесет в 10.

Перенесет в 13.

Перед тем, как сойти с пентаграммы, повернись на юг и открой небольшую комнату. Внутри две микроаптечки и энергетический заряд. Телепортируешься в 12.

Перенесет в 15.

Перенесет в 14.

Здесь красный ключ.

Перенесет в 18.

18 Перенесет в 17.

19 Перенесет в 20.

20 Перенесет в 19.

21 Перенесет в 22.

22 Перенесет в 21.

23 Перенесет в 24.

24 Перенесет в 23.

25 Еслиходишь с запада, эта дверь открывается желтым ключом, а если с востока - то синим. Синий ключ найдешь за дверью.

26 Наконец-то - двустволка!

27 Эта дверь открывается красным ключом, но чтобы вернуться, нужен желтый. Не правда ли, хорошо, что он внутри?

28 Гранатомет.

29 Этот переключатель поднимет мост. Пройди по нему к дальней стене и возьми желтый ключ.

30 Когда пойдешь по мосту, эта дверь откроется автоматически, и враги начнут стрелять в тебя издалека.

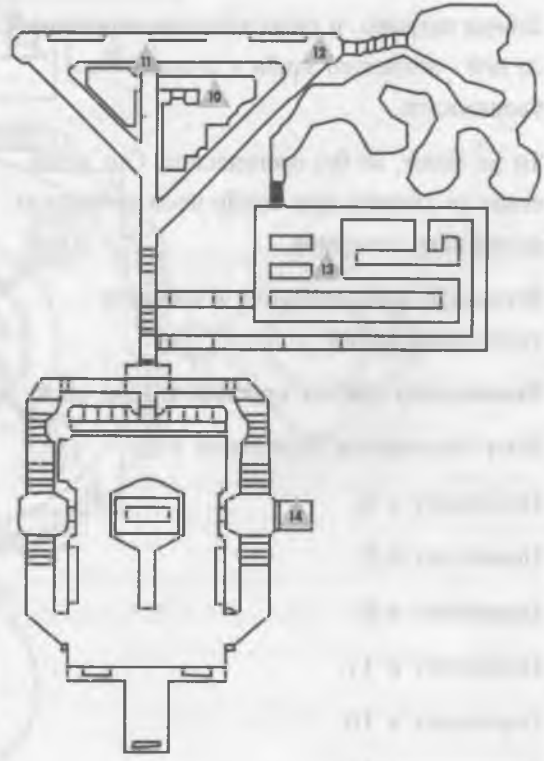
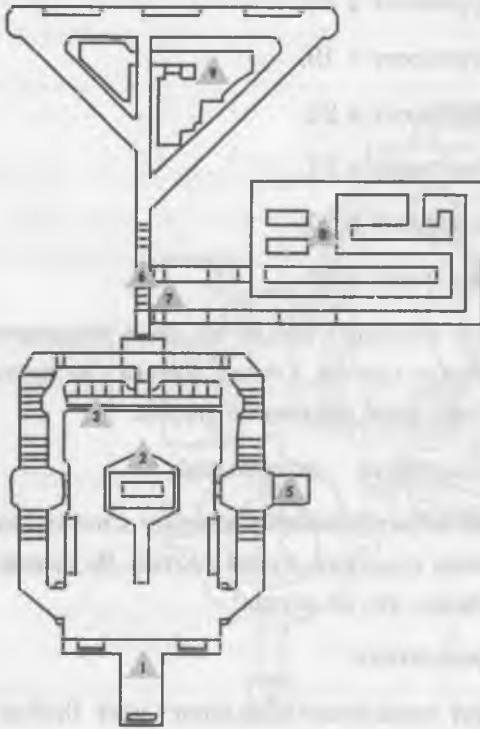
31 Синий ключ. Берегись! Рядом Злыдень.

32 Дверь синего ключа, но если хочешь выйти обратно, нужен еще и красный.

33 Ура! Выход!

ВНЕШНИЙ ВИД

Вот мы и добрались до последнего уровня. В нем мы увидим все, что было в предыдущих частях. Но в этот раз мы увидим все, что было в предыдущих частях. Но в этот раз мы увидим все, что было в предыдущих частях. Но в этот раз мы увидим все, что было в предыдущих частях.



НОРА ЧЕРВЯ

Странно, но факт: выход близко от входа, так что ты можешь легко покинуть этот уровень, не увидав и половины. Мы, конечно же, прошли его полностью.

1 Начало уровня. Не обращай внимания на боковые ответвления, просто иди вперед.

2 Нажми на пробел. Когда платформа опустится, забори гранатомет и ракеты.

3 Как только возьмешь гранатомет, эта стена поднимется, и ты увидишь группу командос. Спрячься за платформой (она поднимется вновь) и убей их, используя уже известную тебе тактику.

4 Поднимись вместе с платформой и сначала исследуй западный и восточный коридоры, а потом иди на север.

5 Можешь не верить, но это выход. Правда, дверь не откроется, пока платформа 4 не придет в движение, зато после этого, если хочешь, можешь насладиться сверхбыстрой победой.

6 Чтобы попасть сюда, прокатись на платформе 4 и пройди через северную дверь.

7 Это потайные двери.

8 Эти колонны опускаются по нажатию пробела. На всех что-нибудь полезное.

9 Этот портал ведет в 10. Войди, и попадешь в кошмо того пространства, где ты уже побывал.

10 Воспользуйся этим порталом, и окажешься в 9.

11 Встань на эту платформу, и она начнет подниматься.

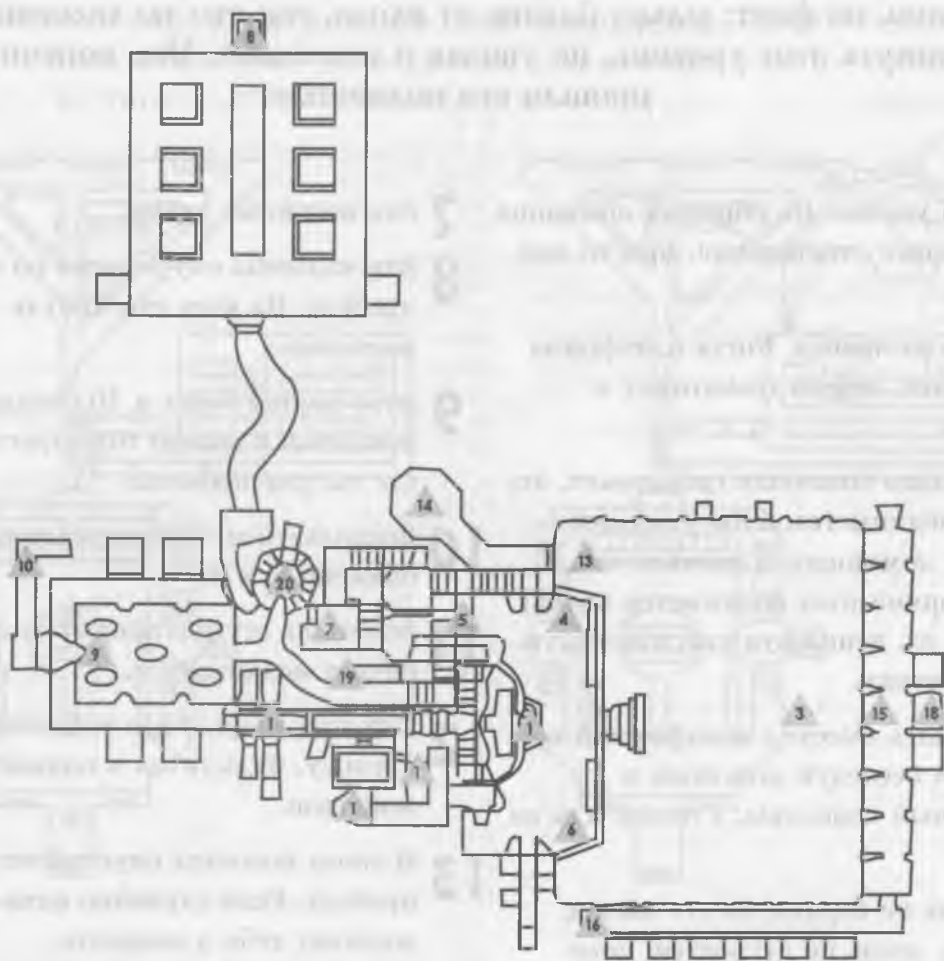
12 Скрытая дверь. Если пойдешь по проходу, будь готов к появлению монстров.

13 И снова колонны опускаются по пробелу. Если случайно одна из них доставит тебя в закрытое пространство, нажми на кнопку, и механизм снова опустит тебя на поверхность.

14 Воспользуйся этим выходом и телепортируешься в 5 - к выходу настоящему.

Эксклюзивное Видео II

NOVA PAPER



АНГАР

Этот уровень полон лабиринтов и поворотов. Даже с картой чертовски трудно ориентироваться. Не используй чит-код для карты, а сравнивай автокарту с той, которую видишь здесь, чтобы знать наверняка, где ты уже побывал, а где еще предстоит пройтись.

1 Начало. Выход справа, но, чтобы до него добраться, необходим красный ключ. Попробуй одну из дверей по соседству, Монстры должны открыть ее изнутри. Шагни внутрь, откроется следующая дверь. Продолжай, пока не откроешь все пять, потом иди на восток.

2 Как только достигнешь этой точки, откроются барьеры, загораживающие 3.

3 В каждой стеной нише по монстру. На таком расстоянии они становятся идеальными целями для твоих ракет.

4 Этот переключатель поднимет стену комнаты 5.

5 Здесь найдешь беса, демона и несколько предметов, в том числе Артефакт Тумана.

6 Переключатель поднимет бруствер, за которым можно укрыться от монстров (см. 3).

7 Эту комнатку легко пропустить, а лежит в ней ранец, полный боеприпасов.

8 Сфера Души.

9 Нажми на пробел, и опустится платформа с энергетическим зарядом. Как только возьмешь его, опустится участок с синим ключом. Теперь ты можешь исследовать весь зал. Стоит сказать также и о том, что нажатие на пробел в других подобных местах (А) опускает прочие близлежащие платформы.

10 Здесь и в комнатах В встретишь по зомби-комmando.

11 Возьми синий ключ и войди в эту дверь.

12 Желтый ключ.

13 Дверь, открываемая желтым ключом.

14 Телепортер, способный отправить тебя в 15.

15 То место, откуда по тебе стреляли раньше. Собери оружие и патроны - им они больше не понадобятся.

16 Синий бронежилет.

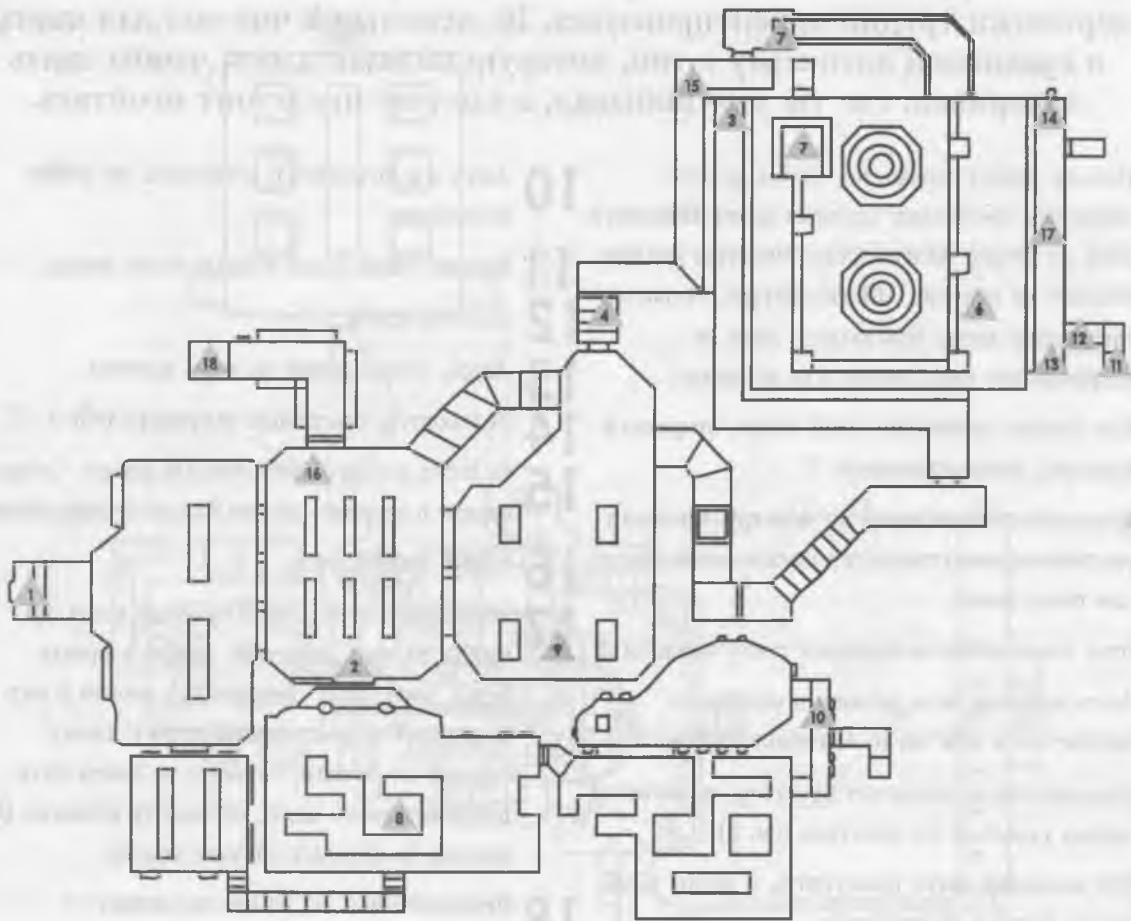
17 Ты видишь перед собой красный ключ, но, чтобы до него добраться, нужно взорвать бочку перед шм. Лучше всего отойти к югу на позицию С и двигаться обратно к ключу, стреляя по бочкам, стоящим на твоём пути. Когда возьмешь ключ, откроются комнаты D, в каждой из которых обитает монстр.

18 Переключатель на севере открывает закрывшуюся за тобой дверь.

19 Ты можешь воспользоваться этим переключателем, хотя может показаться, что он слишком высоко. Сделай это, и ты откроешь дверь 20.

20 Носпешн - эта дверь не будет открыта вечно. Прыгни с точки E - если попадешь в эту комнату, найдешь компьютерную карту.

SECRET



ОТКРЫТИЕ СЕЗОНА

После предыдущего уровня этот достаточно прост. Здесь появляется новое устройство. Конкретно, это переключатели, требующие наличия ключей.

Вход. Как только начнешь двигаться, платформа, на которой стоишь, станет подниматься.

Не верь глазам своим - это не дверь желтого ключа. Пройди через нее.

Возьми синий ключ.

Этой двери действительно нужен синий ключ. Он у тебя уже есть.

Белый квадрат на полу - это лифт. Встань на него, и попадешь в нижний коридор.

Иди по мосту. Если не получается, воспользуйся переключателем, он поднимет еще одну секцию моста. Теперь получится.

Желтый ключ.

Синий бронезилет.

Первый хитрый переключатель, требует желтого ключа. Откроет дверь 10.

Дверь к телепортеру, переносящему в 11.

11 Еще один телепортер, возвращающий в 10.

12 Этот переключатель опускает платформу слева, которую можно использовать, как лифт. Платформа поднимается снова автоматически.

13 Этот переключатель вновь опускает платформу.

14 Красный ключ.

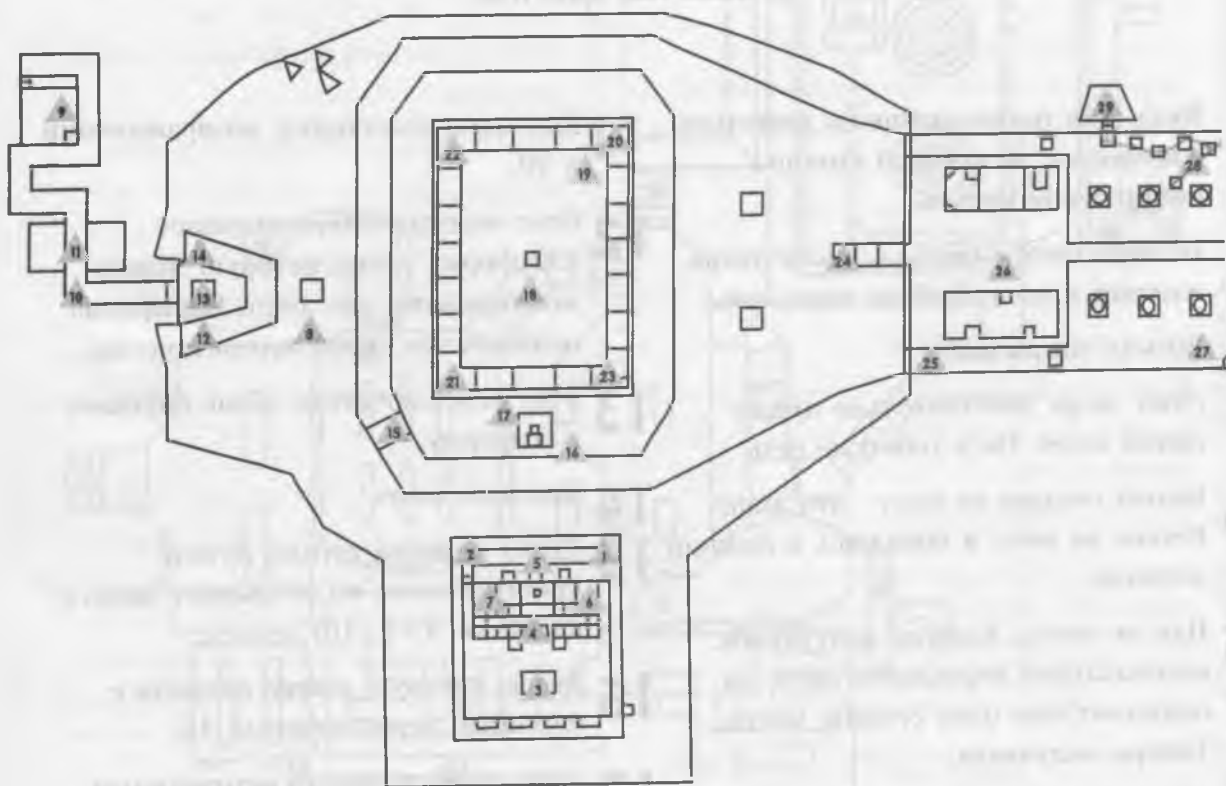
15 Этому переключателю нужен красный ключ. Он открывает дверь с надписью TNT (16).

16 Дверь, которую можно открыть с помощью переключателя 15.

17 Этот переключатель активизирует цилиндрический механизм, который можно заметить внизу.

18 Выход.

ОТКРЫТИЕ СЕКОНА



ТЮРЬМА

Весь этот уровень заполнен радиоактивными отходами. Хотя большую часть полостей можно перепрыгнуть, но если ты недостаточно быстро бегаешь, ты не дойдешь до конца.

Начало уровня.

Ура! Плазменная винтовка!

Вверх по ступенькам - и платформа начнет подниматься в то время, как другие - с монстрами - опустятся.

Здесь найдешь синий бронезилет.

Этот телепортер ведет в А.

Переключатель откроет дверь 7.

Аптечка-Берсеркер.

Телепортер, переносящий в 9.

Телепортер, переносящий в 8.

Зеленый бронезилет.

Из левой и правой дверей выходят монстры.

Как только пересек эту точку - платформа 13 начнет опускаться. Поспеши - она скоро поднимется снова.

Сфера Души.

Переключатель, поднимающий мост 15.

Мост, поднимаемый переключателем 14.

Переключатель, опускает лифт и открывает телепорт в 17.

Здесь можно найти (поднявшись на лифте) Артефакт Неуязвимости и телепортер к 18.

18 Нажми на рычаг, и окажешься лицом к лицу с порождениями твоих худших ночных кошмаров. Убивай быстро, пока не закончилась твоя неуязвимость.

19 Дверь к камерам. Возможно, ты захочешь взять Очки Ночного Видения перед битвой.

20 Переключатель, открывающий доступ в комнату 21.

21 Переключатель в этой комнате откроет комнату 22.

22 Переключатель откроет комнату 23. Быстрее!

23 Красный ключ и телепортер, переносящий в 24.

24 Иди вверх по лестнице, и найдешь дверь красного ключа.

25 Спрыгни вниз и возьми противорадиационный костюм. Нажми на переключатель, и появится телепортер 26. Металлическая тумба, блокирующая твой путь, опустится по пробелу.

26 Телепортирует тебя в 28.

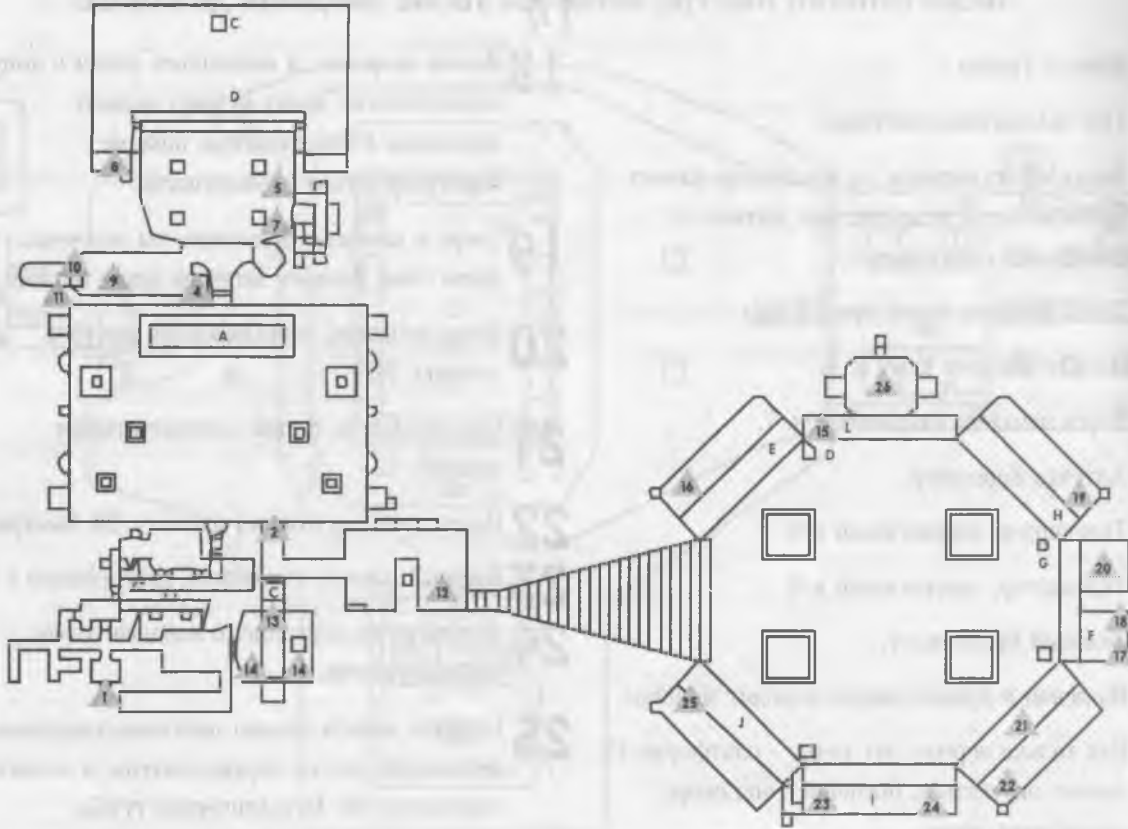
27 Вернет в 24.

28 Прыжки с разбега с одного островка на другой приведут тебя к выходу.

29 Выход.

AMPHOT

Этот уровень является продолжением предыдущего. В нем вы встретите много врагов и сможете найти много оружия. В конце уровня вы встретите босса.



МЕТАЛЛ

Примерно то же самое. Убивай и беги. Если мало сил, ты не выдержишь битвы с арахнотроном в конце уровня.

Начало уровня.

Дверь красного ключа.

Этот переключатель опустит платформу А.

Эта дверь откроется автоматически.

Приглядиись - дверь хорошо замаскирована.

Дверь откроется, как только ты подойдешь.

Задействуй переключатель, и пол провалится, ты приземлишься ниже. Это опустит барьер В и откроет доступ к красному ключу (С).

Как только возьмешь ключ, барьер снова поднимется, закрыв тебя в заполненной водой комнате. Воспользуйся переключателем, который опустит его снова.

Осторожно: монстры способны телепортироваться сюда.

Нажми пробел, и стена опустится, открыв потайную комнату.

Переключатель снова поднимет платформу, на которой ты сюда поднялся.

Этот переключатель опускает платформу С.

После опускания С иди вперед, и попадешь сюда. Нажатием пробела опусти металлическую стену напротив. Зайди в открывшийся металлический лифт. Во время подъема держи клавишу движения нажатой - и выйдешь на полноту. Вернуться обратно можно на другом лифте.

14 Сюда попадешь, двигаясь диагонально по металлическим тумбам от лифта за С. Опустит участок стены нажатием пробела и выйди отсюда.

15 Каждое нажатие на переключатель слева опускает или поднимает колонну D. Встань на белый квадрат - верхушку колонны и поднимись. Прыгни на платформу E и продолжай свой путь поверху.

16 Этот переключатель откроет комнату F.

17 Этот переключатель поднимает колонну G.

18 Этот опускает колонну G. Если переключатель 18 активен, она автоматически поднимется снова. Нажми 18, затем 19, встань на белый квадрат и во время движения колонны прыгни на H. Стена обрушится, обнажив переключатель.

19 Этот переключатель открывает комнату 21.

20 Как только войдешь - телепортируешься в 22.

21 Стена поднимается при твоём приближении.

22 Переключатель открывает комнату I и другие переключатели.

23 Этот переключатель откроет дверь к западу от тебя. Пройди по узкому коридору, и поднимешься на платформу J.

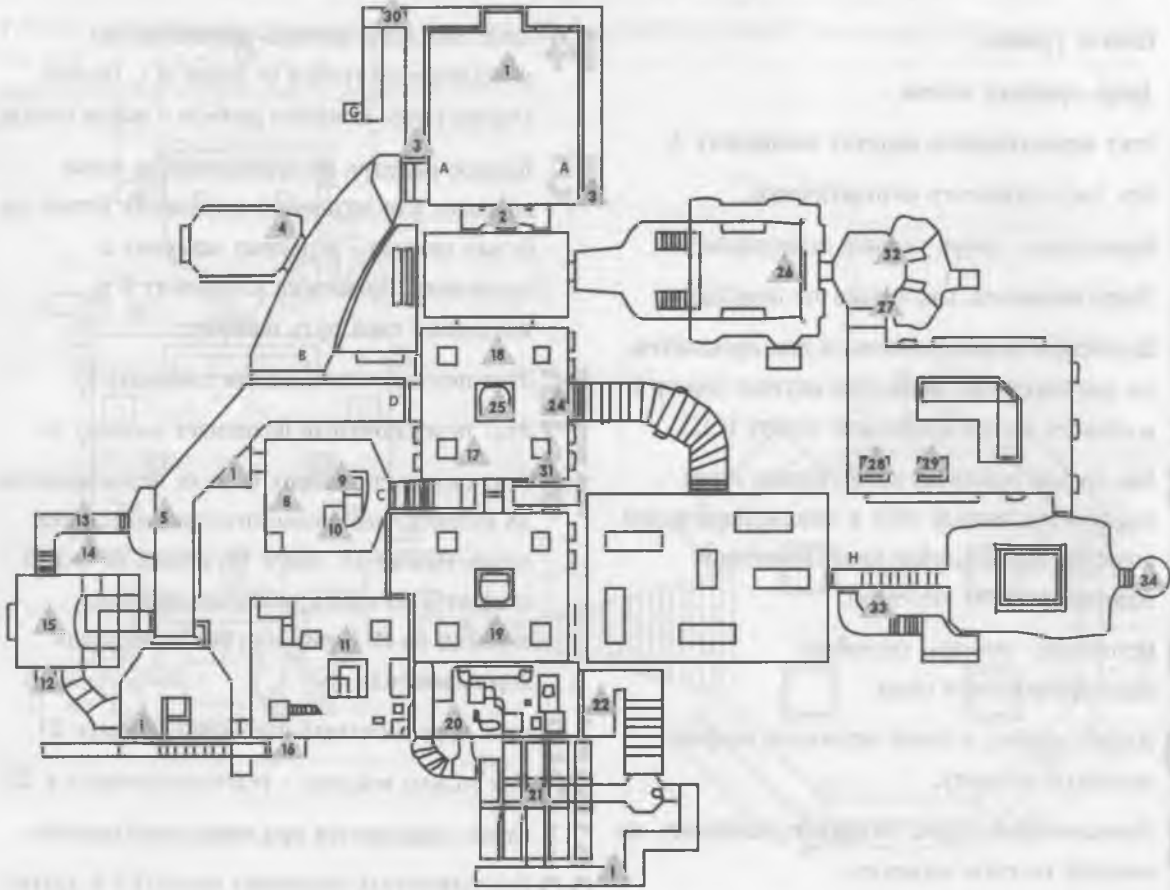
24 Этот переключатель поднимает колонну K.

25 Этот переключатель открывает территорию L.

26 Выход.

В поисках секретов MAPS

В этой статье мы рассмотрим карты, которые можно найти в игре Final Doom. Мы расскажем о том, как их находить и как использовать.



ЦИТАДЕЛЬ

Ты думал, что предыдущие уровни сложны? Если так, то от этого твои волосы встанут дыбом! Здесь действительно ждут серьезные битвы.

Начало уровня. Перед тем, как убивать зомби-сержанта, выдвинься в центр дужайки, иначе может последовать ценная реакция взрывов бочек с топливом.

Этот переключатель опускает платформы А.
Прокатись на одной из них до балкона.

Эти переключатели также опускают платформы А, что дает тебе возможность вернуться обратно вниз.

Этот переключатель откроет дверь В.

Зомби всех видов защищены невидимым барьером. Они не могут ни убивать, ни быть убитыми.

Этот переключатель убирает стену на пути к 7.

Переключатель опускает платформу, на которой ты стоишь, предоставляя тебе возможность двигаться на восток.

Этот переключатель опускает ту же платформу. Зайди на нее, чтобы вернуться обратно.

Воспользуйся переключателем, чтобы превратить металлическую стену С в лестницу.

Этот переключатель опускает ограждение вокруг конструкции П.

После нажатия на 10 заберись на лифте (активируется по пробелу) на верхнюю площадку этой конструкции. Задействуй находящийся там переключатель. В комнате появится лестница. Заберись по ней наверх и прыгни к красному ключу.

Этот переключатель, требующий красного ключа, опускает половину прутьев решетки D. Оставшаяся половина опустится по нажатию пробела.

Этот переключатель опускает барьер 5, защищающий зомби.

Этот переключатель убирает барьер 5.

Заметил светящуюся синим секцию стены? Это лифт, который доставит тебя к полезным предметам.

16 Рядом с тем местом, где ты подобрал красный ключ, нажми на часть стены рядом с синей лампой. За ней откроется коридор. Переключатель в его конце снова опустит стену.

17 Переключатель, требующий красного ключа. Открывает дверь слева.

18 Этот переключатель открывает камеру с синим ключом.

19 Этот переключатель открывает камеру с микроаптечкой.

20 Прыгая с тумбы на тумбу, ты доберешься до этой двери.

21 В северной и южной комнатах монстры, способные открыть двери сами. Приготовься к битве.

22 Прыгни сюда за синим ключом.

23 Компьютерная карта.

24 Дверь синего ключа.

25 Синий ключ откроет дверь E. Приготовься, за ней комната, полная монстров.

26 Этот переключатель создает лестницу, по которой ты можешь выбраться из ямы.

27 Этот участок стены по нажатию пробела падает и превращается в платформу.

28 Этот телепортер переносит тебя в F.

29 Этот телепортер переносит тебя в G.

30 Этот переключатель открывает дверь справа.

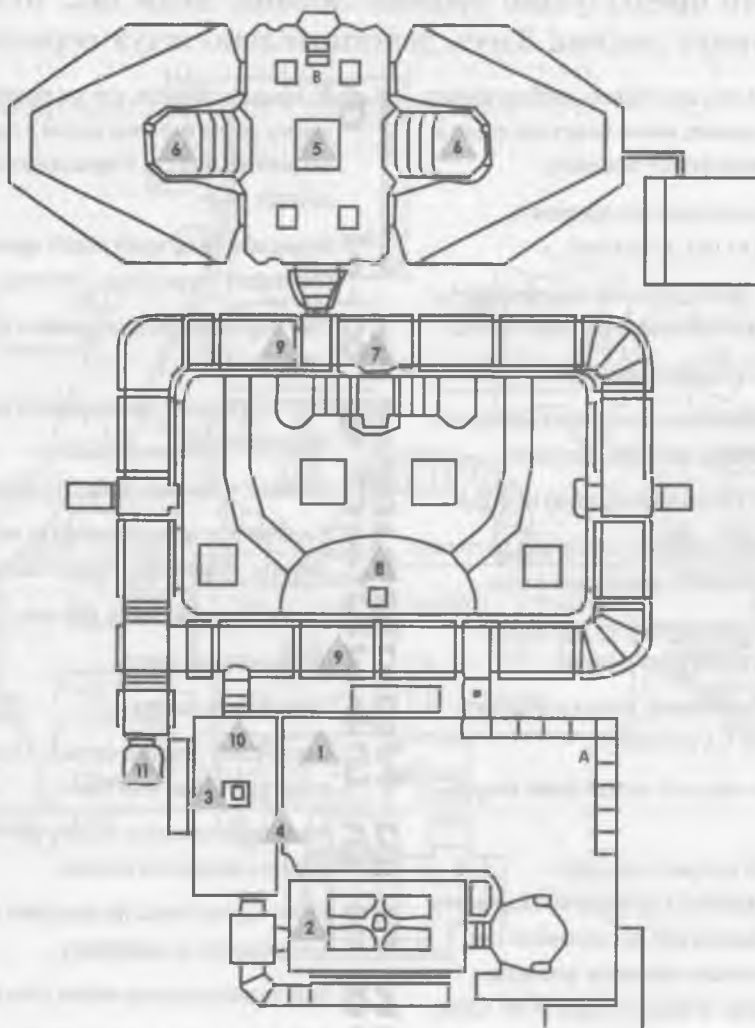
31 Нажми сюда, чтобы попасть в близлежащую комнату.

32 Этот переключатель открывает дверь в H.

33 Не пройди мимо этой двери: за ней микроаптечка.

34 Ура! Выход!

Энциклопедия Doom



СПАСЕНИЕ

По сравнению с предыдущим, этот уровень прост. По стенам здесь разбрызгано какое-то серое вещество - видимо, следы пребывания неких опасных монстров.

Начало уровня.

Этот переключатель открывает дверь слева.

Как только возьмешь синий бронезилет, откроется западная стена. За ней монстры.

Этот переключатель поднимет лестницу А.

Плазменная винтовка.

Когда возьмешь энергетические заряды, увидишь переключатели. Не используй их для создания лестницы В, ведущей к желтому ключу. В комплекте с ключом получишь сторириз в виде нескольких монстров, телепортировавшихся в комнату. Среди них будет Барон Ада, так что держи наготове свою плазменную винтовку.

7 Имея желтый ключ, ты сможешь пройти здесь. Приготовься к новому испытанию.

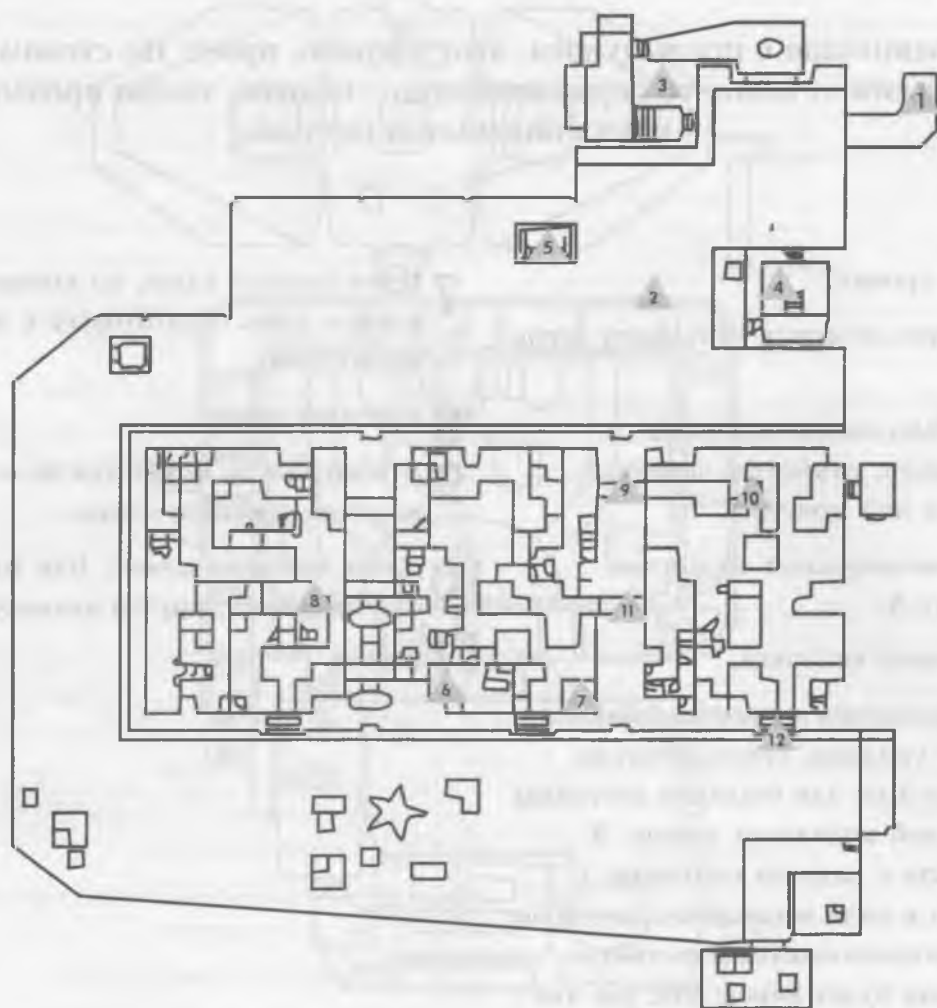
8 Красный ключ.

9 Эти прутья не опустятся даже при наличии красного ключа.

10 Дверь красного ключа. Как только она откроется, прутья исчезнут.

11 Выход.

МАСТЕР



СКЛАД

Битва среди контейнеров - не самое сложное, что есть в этой миссии.

Главное здесь - умение прыгать с платформы на платформу, в данном случае, с коробки на коробку. Используй меньшие из них, как ступени. На этом уровне попадаются сильные монстры. Убивай их побыстрее и не упави в закрытое пространство между контейнерами. Здесь нет большого пространства для маневра.

Начало уровня.

Очисти от монстров двор перед тем, как входить в склад или другие здания. Их будет довольно много, но никогда - слишком много.

В этих небольших комнатах ты не найдешь ничего полезного, кроме микроаптечки и зеленого бронежилета.

Здесь тоже нет ничего, кроме микроаптечки.

Компьютерная карта! Переключатель опускает платформу, на которой ты сюда прибыл.

Поднимись по коробкам и возьми синий ключ.

7 Сфера Души. Прыгни с А, чтобы она стала твоей.

8 Красный ключ. Просто поднимись к нему.

9 Дверь синего ключа.

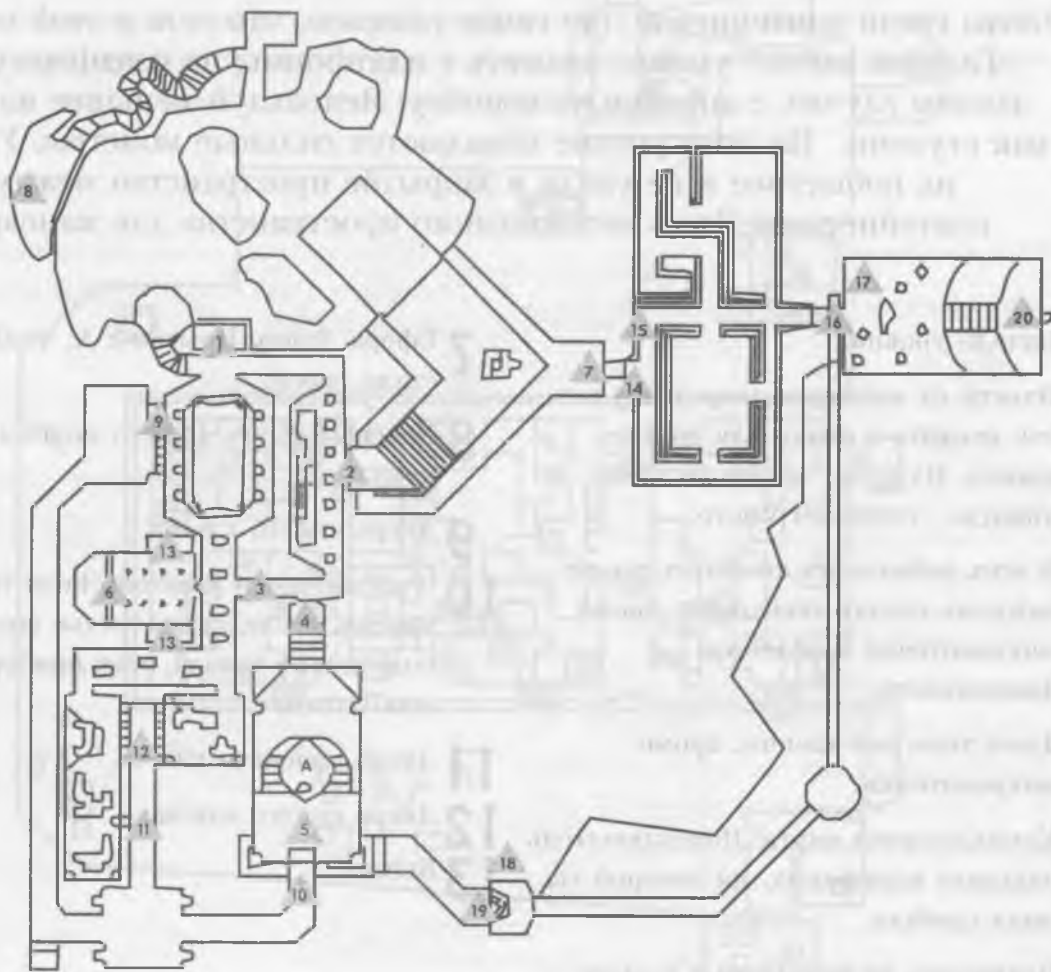
10 Очки Ночного Видения. Если ты хочешь исследовать третье (темное) помещение склада, этот прибор тебе необходим.

11 Дверь красного ключа.

12 Дверь синего ключа.

13 Выход.

МАЯ



КРАТЕР

Интересный и захватывающий уровень. Здесь есть все: переключатели, монстры, ловушки и предостаточно секретов. Будь начеку, и ты выживешь без особых проблем.

Начало уровня.

Синяя дверь.

Этот переключатель открывает ближайшую дверь.

Этот переключатель открывает ту же дверь, что и переключатель 3.

Когда ты вступишь на этот синий пол, опустится платформа А с двумя Баронами Ада. Еще на ней можно заметить Сферу Душ. Если возьмешь ее, то тебе придется иметь дело с двумя манкубусами, вслед за которыми не замедлит появиться и парочка арахнотронов.

Вот и синий ключ. Как только подойдешь к нему, стена поднимется, и ты увидишь Манкубуса.

Дверь красного ключа.

Красный ключ.

При нажатии на пробел раздастся скрежет, и откроется потайная дверь.

Путь обратно на первый этаж. Нажми на пробел, и платформа опустится.

Этот переключатель опустит платформу, открыв тебе путь в западную комнату.

12 То же, что 11.

13 Если взять бензошпду, комнаты по сторонам откроются. В них - несколько демонов и предметы, в том числе защитный бронезильт.

14 Этот переключатель опустит платформу, на которой ты стоишь.

15 Этот переключатель опустит ту же платформу, что переключатель 14, и даст тебе возможность вернуться в западную часть карты.

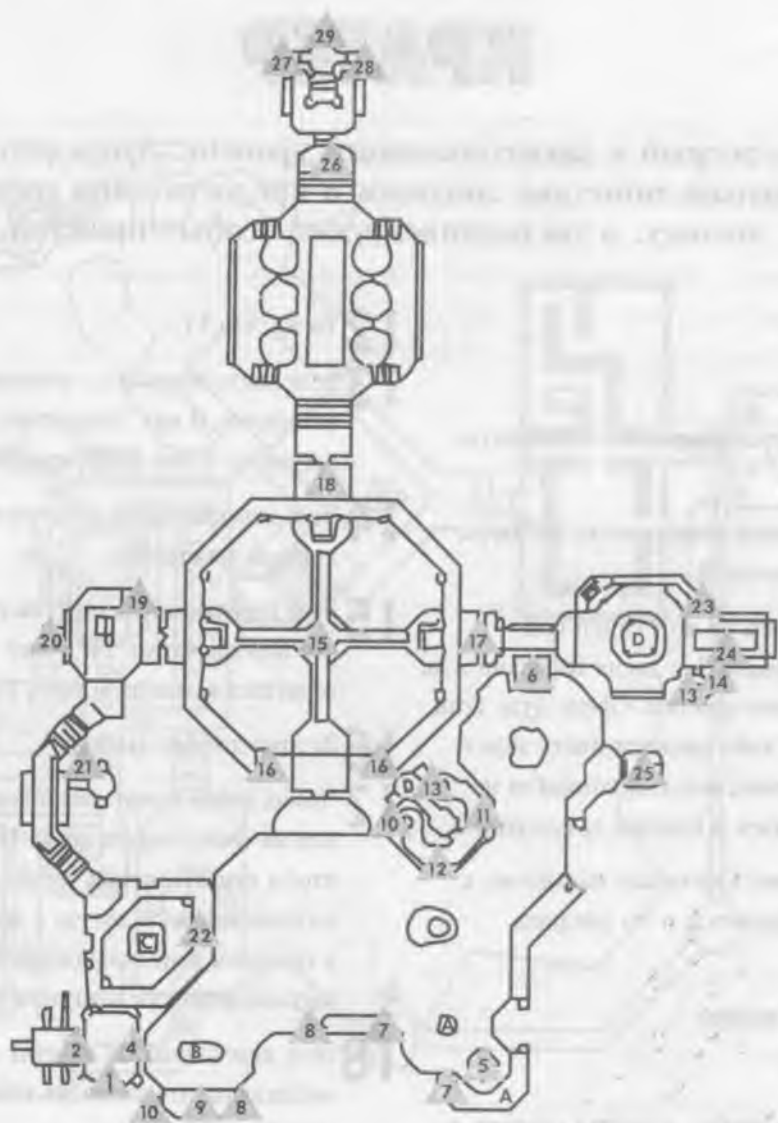
16 За этой дверью Злыдень!

17 Чтобы войти в этот узкий коридор, ведущий с юга на север, опусти дверь 16, но вместо того, чтобы входить, встань на нее. Платформа поднимется, и ты вместе с ней. Переключатель в северном конце коридора опустит ее снова и даст возможность вернуться обратно.

18 Этот переключатель опустит платформу поблизости, что позволит тебе продолжить движение к западу.

19 Этот переключатель управляет той же платформой, что и переключатель 18, но с другой стороны.

20 Выход.



ЯДЕРНЫЙ РЕАКТОР

Еще один разносторонний уровень. Телепортируйся, исследуй, а главное - уничтожай. Здесь есть с кем сразиться.

Начало уровня.

13 Еще одна пара телепортеров.

Потайная дверь. Поищи участок стены, отличающийся от других.

14 Дверь красного ключа.

Подойди к задней стене верхнего правого тупика, нажми на пробел, и ты найдешь ранец с боеприпасами.

15 15. Ты приходишь сюда с юга. Остальные пути ведут на балкон.

За ящиком есть дверь. Нажми на пробел - и она откроется.

16 И еще одна пара телепортеров.

17 Дверь желтого ключа.

Воспользуйся лифтом, чтобы подняться вверх. На верхнем плато ничего нет, но ты получаешь возможность прыгнуть на любую из платформ А.

18 Дверь синего ключа.

19 Прокатись на этом лифте.

Желтый ключ. Переключатель справа открывает окно в южной стене, переключатель слева закрывает его.

20 Нажми на пробел, чтобы войти в эту секретную комнату.

Каждый из этих телепортеров перенесет тебя в другую точку, отмеченную цифрой 7.

21 Опять потайная дверь. Ты узнаешь ее по двум рядам вентиляционных отверстий.

Еще одна пара телепортеров.

22 22. Правый переключатель закрывает близлежащие окна, а левый - открывает.

Прыгни отсюда и возьми синий ключ (В). Как только сделаешь это, опустится платформа С, вводя в игру нового персонажа - кибердемона. У тебя может возникнуть желание захлопнуть окно, через которое он может начать активные действия (см. 22).

23 Этот переключатель опускает барьер D, за ним - красный ключ и Элементал Боли.

Еще одна пара телепортеров.

24 Переключатель, требующий красного ключа. Открывает дверь 14, ведущую к телепортеру 13.

Переключатель, открывающий окна с видом на внутренний двор.

25 Этот переключатель опускает пол и перемещает тебя к Артефакту Неуязвимости.

Закрывает те окна, которые открывает переключатель 11.

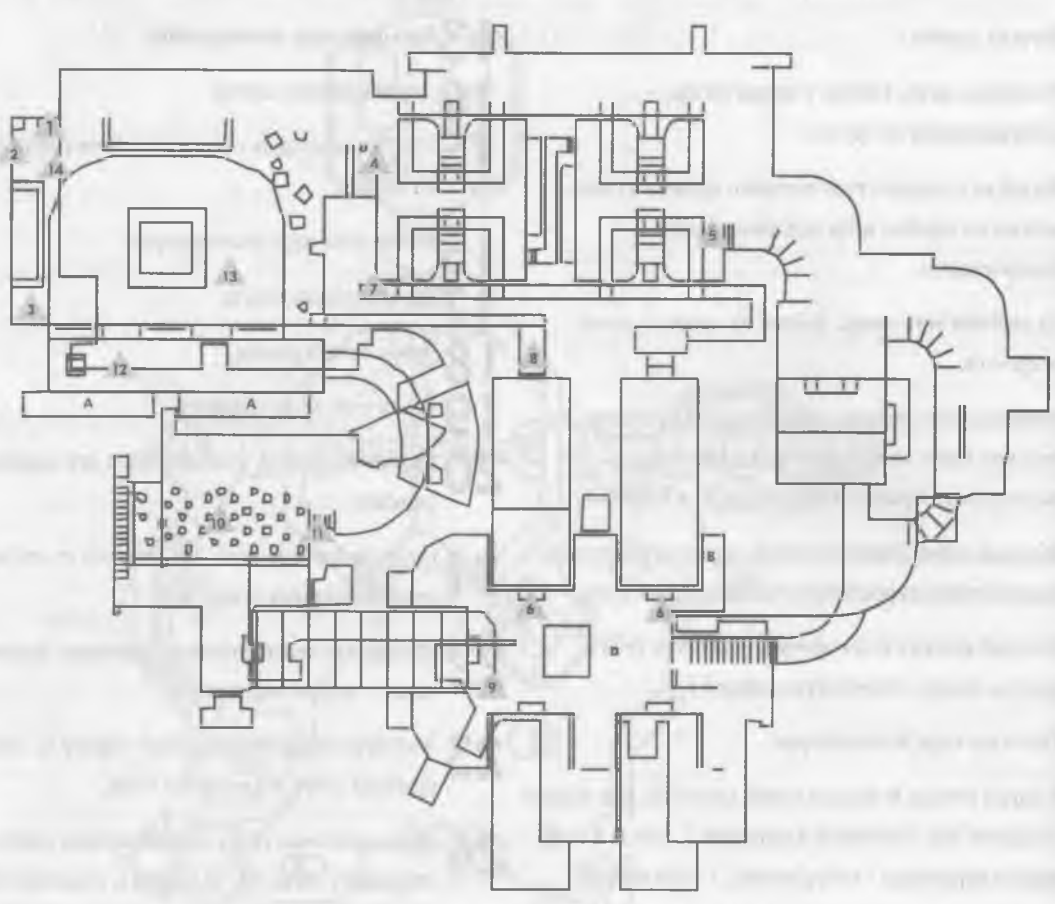
26 Этот переключатель открывает соседнюю дверь.

27 Очки Ночного Видения.

28 Компьютерная карта.

29 Выход.

SECRETARY'S OFFICE



52
52
51
52
52
52

ЛИТЕЙНЫЙ ЗАВОД

Проклятие этого уровня - большое количество ям с лавой. Как правило, их невозможно обойти, так что постоянно держи палец на клавише "бега". Приготовься также к бою с паукомозгом.

Начало уровня.

Это выход, но тебе не выбраться отсюда без красного ключа.

Желтый ключ.

Эта дверь открывается с помощью соседнего с ней переключателя.

Если подойти с запада, эта дверь требует желтого ключа, а если с востока - красного.

Поднимись на платформе и беги по лаве к комнатам.

Спящий ключ.

Очки Ночного Видения.

Удали решетку спящего ключа, активизировав соответствующий переключатель. Взойди на платформу и снова беги через лаву. Постарайся потерять как можно меньше здоровья. В точке В найдешь противорадиационный костюм.

Опасная территория. Не медли. Быстро пробегни по колоннам, не связываясь в бой с потерявшими души.

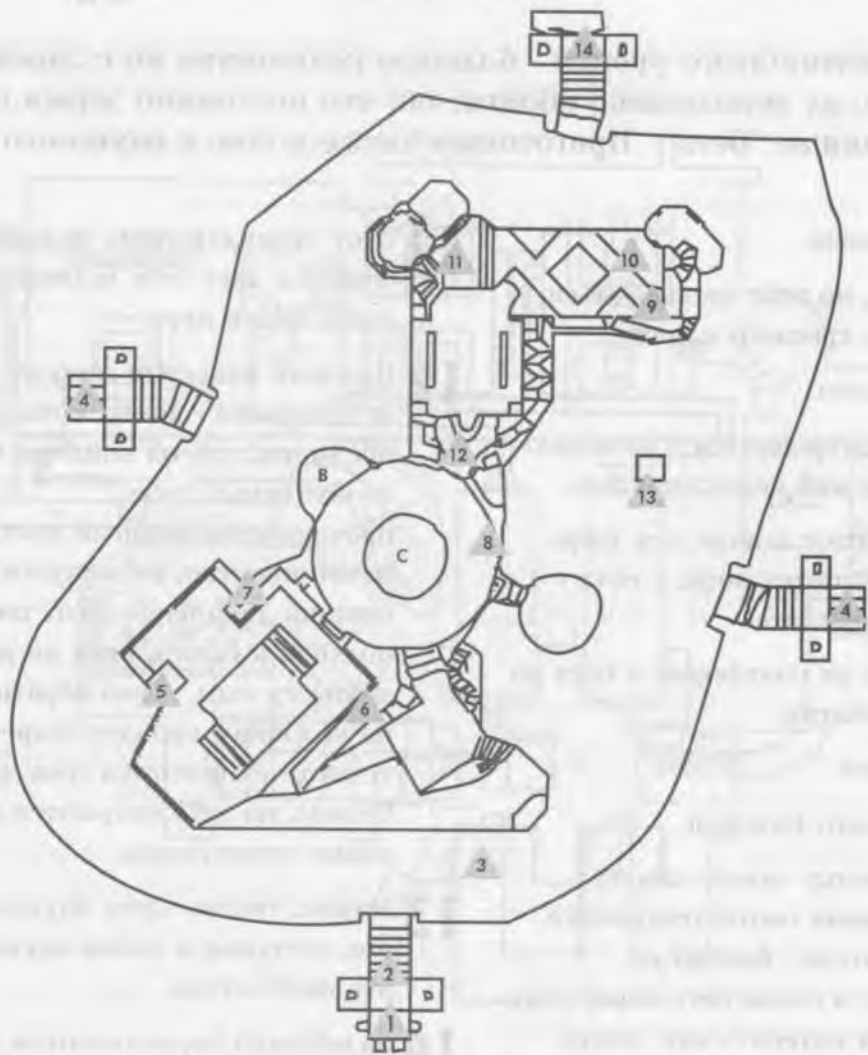
11 Этот переключатель поднимает барьер и дает тебе возможность продолжить путь.

12 Красный ключ! Он откроет двери А, за которыми - зомби и полезные предметы, где ты найдешь столь необходимый тебе противорадиационный костюм. Что менее приятно, он выпустит на нижний двор паукомозг, так что не подходи к окнам, пока не решился драться с ним. Твой обратный путь по колоннам пройдет скорее всего в темноте (закончится срок действия Очков), но зато откроются некие новые территории.

13 Помни, теперь здесь паукомозг. Убей его, отступая и меняя оружие, если это необходимо.

14 Задействуй переключатель и закончи уровень (2).

52 FINAL DOOM: СЕКРЕТЫ



МЕРТВАЯ ЗОНА

Эту битву нетрудно выиграть, зато территория полна секретов. Тебе не нужно находить каждый, но полезно будет перейти на следующий уровень с максимальными показателями.

Начало уровня.

Подними стену, на которой нет окон.

Двор, как это бывает всегда, патрулируется. Расправься с этими монстрами сейчас, чтобы они не мешали тебе в дальнейшем.

Неохраняемые боеприпасы пригодятся тебе, если ты потратил много во дворе.

5. Поднимись наверх на платформе.

Переключатель опустит платформу, на вершине которой - BFG 9000. Беги со всех ног и прыгни сюда с В - скоро она поднимется снова.

Секретная дверь за белой стеной с трещинами. Внутри Артефакты Тумана и Неуязвимости. Возьми их перед главной битвой.

С помощью переключателя опусти круглую платформу С. К тебе телепортируется несколько монстров, но ни одного серьезного среди них.

9 Под действием этого переключателя пол слева от тебя провалится и откроет короткий путь во двор.

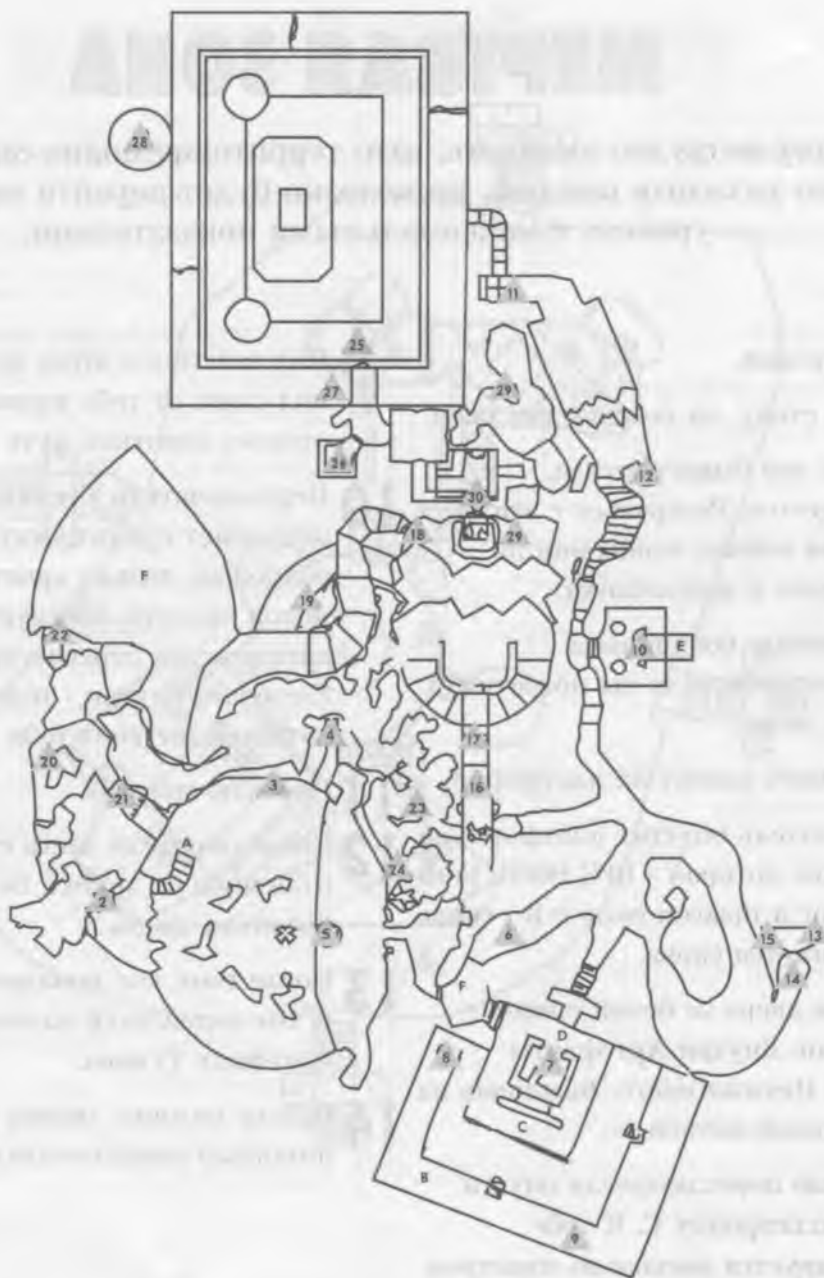
10 Переключатель у лестницы открывает проход, достичь которого возможно, только прыгнув с края новой полости, образуемой при активизации переключателя 9. Поспеш. Внутри - телепортер, который доставит тебя в 13.

11 Переключатель.

12 Снова определи часть стены, отличную от других. За ней - потайная дверь.

13 После того, как попадешь сюда (см. 9 и 10), задействуй колонну и возьми Артефакт Тумана.

14 Выход: колонну можно убрать с помощью переключателя 8.



БЕЗДНА

Не ожидай легкой прогулки - монстры напомнят о том, что ты в аду.
Ключи здесь имеют форму черепов, естественно, принцип их действия от этого не меняется.

Начало уровня.

Потайная комната с боеприпасами. Найти дверь в нее можно в углу.

Этот переключатель опускает лестницу А.

Противорадиационный костюм.

Поднимись на этом лифте.

Хотя этого и нельзя заметить, данная часть тоннеля в данный момент непроходима.

Этот переключатель открывает путь на возвышенность В. Приготовься к большой драке с бесами и разнообразными зомби.

Ракетомет. Как только возьмешь его, платформа С опустится, и появятся два ревенанта.

Этот переключатель открывает портал D.

Артефакт Тумана. Приблизься, и откроется комната Е. Ее содержимое - Рыцарь Ада и синий бронезилет.

Желтая дверь.

Этот телепортер перенесет тебя в 13.

Этот телепортер перенесет в F.

Синий ключ.

Этот телепортер перенесет в 12.

16 Шагни на эту часть пола с запада, и лифт опустится, а затем автоматически поднимется. Если идешь с востока, используй для того же переключатель в виде головы монстра.

17 Львиная голова управляет соседней дверью.

18 Дверь синего ключа.

19 Секретная дверь.

20 Это лифт. Переключатель на вершине снова опускает его.

21 21. Еще один лифт.

22 Это путь назад, если выпрыгнешь во двор F.

23 Часть стены, похожая на кровавый водопад, на самом деле - лифт. Нажми пробел.

24 В звездообразной дыре - желтый ключ.

25 Этот переключатель опускает секцию балкона. Встань на нее и поднимись или пробегни мимо и войди в комнату сзади.

26 Дверь красного ключа.

27 Этот переключатель открывает дверь к югу.

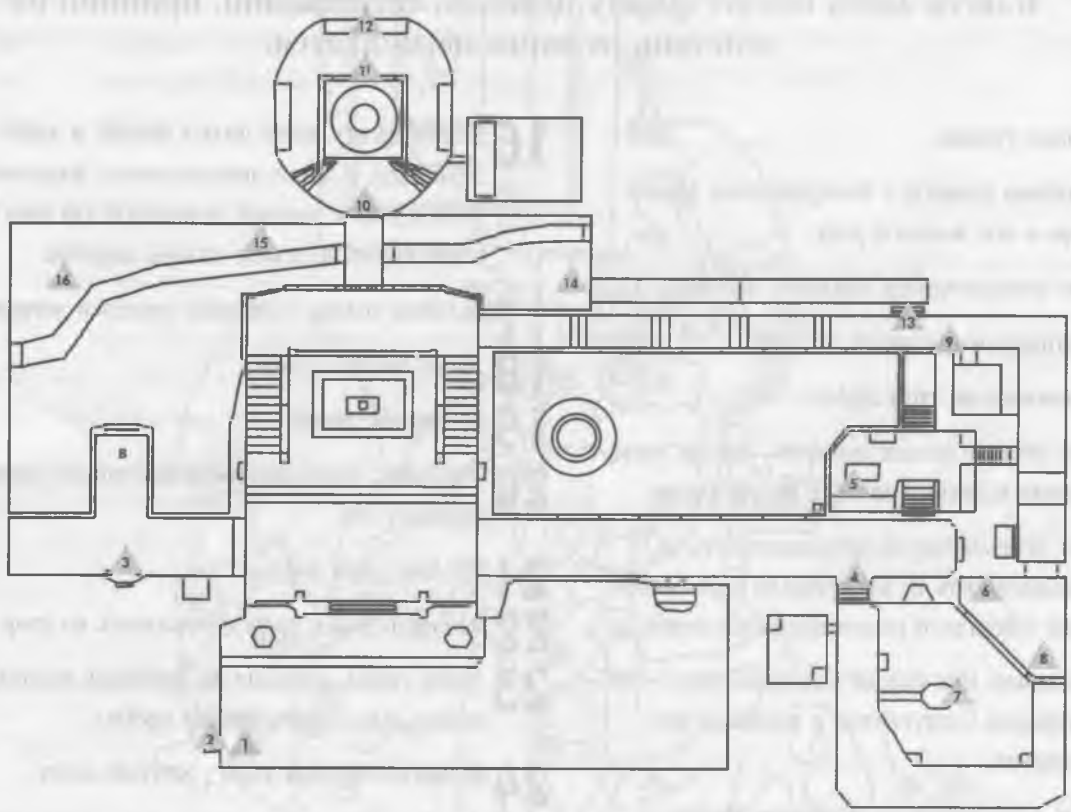
28 Этот телепортер перенесет в 29.

29 Этот переключатель откроет доступ на площадку к северу от него.

30 Выход.

УРОВНИ

В этом разделе мы рассмотрим уровни Final Doom. В отличие от Doom, в Final Doom нет единого уровня, который можно было бы пройти от начала до конца. Вместо этого игра предлагает несколько уровней, которые можно проходить в любом порядке. Это позволяет игроку исследовать мир по своему усмотрению.



ПРОИЗВОДСТВО

Не знаю, что там они производят, но я не хотел бы, чтобы мне подали это на ужин. Уровень наполнен самыми отвратительными монстрами, но, к счастью, большинство из них можно прикончить, стреляя из окон. Шагни к окну, выстрели из гранатомета или карабина, потом шагни обратно в укрытие. Сделай Это с ними, пока они не сделали Это с тобой.

Начало уровня.

Артефакт Тумана.

Это выход, он закрыт решеткой красного ключа.

Дверь желтого ключа.

Желтый ключ.

Щелкни переключателем, и обеспечишь себя мостом (А) через яму с токсинами.

Синий ключ на круглом пьедестале.

Сирьгги в яму, активизируй пьедестал нажатием пробела, и он опустится, а затем автоматически поднимется. Однако, этого не произойдет, если мост А не установлен (см. 6).

8 С северной стороны эту дверь можно открыть желтым ключом.

9 Здесь можно убрать часть заграждения и собрать предметы, которые находятся за ней.

10 Дверь синего ключа.

11 Артефакт Неуязвимости.

12 Красный ключ.

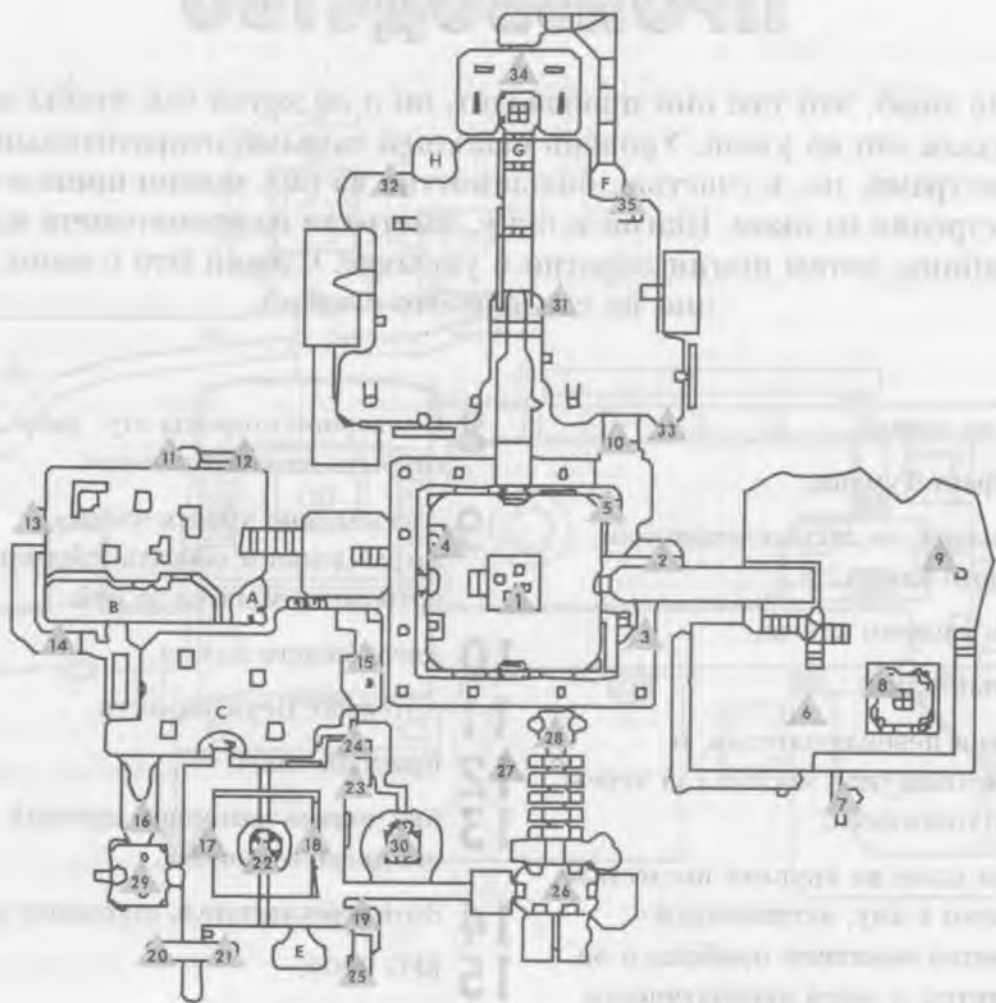
13 Как только возьмешь красный ключ, эта дверь откроется.

14 Этот переключатель открывает дверь В.

15 BFG 9000.

16 Артефакт Тумана.

ПРОТОКОЛ



МЕЛЬНИЦА

Мельница станет твоей последней битвой. Сможешь ли ты опровергнуть это предположение? Не жалея патронов!

Начало уровня.

Эту платформу можно привести в движение с помощью любого из переключателей на ее стенах.

3. За этой дверью - телепортер, который перебросит тебя в 4.

Как только шагнешь сюда, телепортируешься в 1.

Компьютерная карта.

Почва токсична, но не для арахнотронов.

Этот переключатель открывает дверь к 8.

Переключатель опускает телепортер, перекидывающий в 9.

Поспешн взять синий ключ.

Дверь желтого ключа.

Этот переключатель уберет колонну, закрывающую тебе путь направо.

Этот переключатель поднимает конструкцию А, в которой заключен красный ключ.

Этот переключатель открывает дверь В.

Воспользуйся лифтом - и получишь синий бронжилет.

На восточной стене квадратной конструкции найдешь переключатель. Он откроет проход в 16 и поместит по паре ревенантов в каждую клетку в комнате.

Этот переключатель убирает решетку вокруг лифта С.

Дверь красного ключа.

Дверь синего ключа.

Этот переключатель опустит за твоей спиной лифт.

Нажми на пробел, чтобы опустить платформу.

21 Барьеры, закрывавшие доступ к переключателю, придут в движение вместе с платформой (см. 20), не позволят им запереть тебя. Собственно переключатель дает доступ к западному переключателю на колонне 22.

22 Четыре переключателя, с помощью которых можно получить желтый ключ (см. 31). Изначально ни до одного из них не добраться. О том, как их открыть, можно узнать из 21, 24, 25 и 30.

23 Этот переключатель опускает близлежащую платформу.

24 Этот переключатель открывает восточный переключатель 22.

25 Этот переключатель открывает северный переключатель 22.

26 Синий череп - это переключатель, опускающий лифт.

27 Этот переключатель открывает дверь D. Попасть обратно можно с помощью красного ключа.

28 Сфера Души и Артефакт Неуязвимости.

29 Выстрели в львиную голову в правом верхнем углу для того, чтобы поднять шестиугольную платформу. Опустить ее можно нажатием пробела - это лифт.

30 Желтый ключ. См. инструкции в 22, и ты получишь его.

31 Иди по тоннелю. На полути позволяй лифту поднять тебя в комнату с полезными предметами. Выйди оттуда с помощью переключателя.

32 Выстрел в плиту не только откроет путь к переключателю 33, попутно выпустив на волю немало монстров.

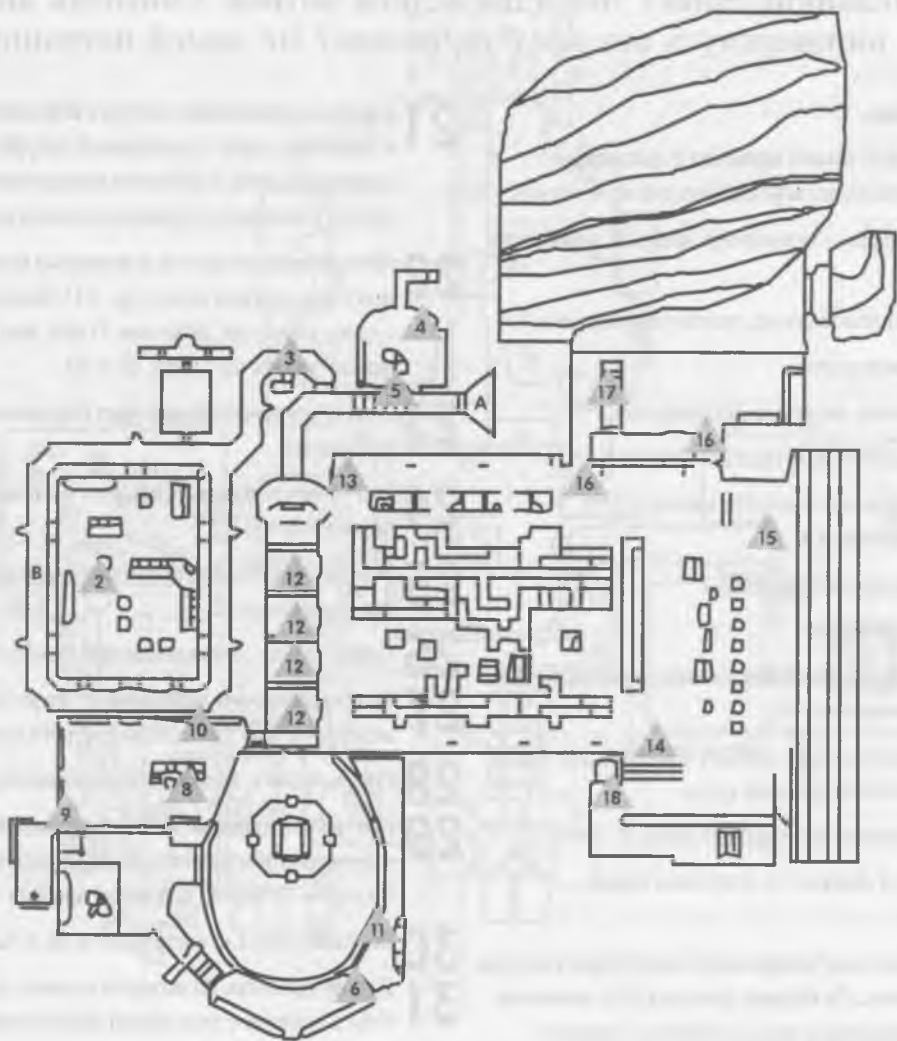
33 Этот переключатель откроет комнаты F,G и H.

34 Скрытая дверь, ведущая к Артефакту Тумана.

35 Выход.

АУДИО

В этой главе мы расскажем о том, как в Final Doom реализована аудиосистема. Мы рассмотрим, как устроены звуковые каналы, как работают звуковые эффекты и как реализована музыка.



КОНВЕЙР

Берегись! На этом уровне тебе придется не только карабкаться по коробкам черт знает с чем, но и правильно определять свой путь. Стены здесь покрыты кровью. Сделай так, чтобы ее стало больше, но не за счет твоей.

Начало уровня.

Телепортеры способны перенести тебя только в другие точки этого же зала. Однако, не пропусти комнату у самого северного из них.

Мигающий свет поможет найти спрятанный лифт, способный доставить тебя к Сфере Души.

Переключатель открывает барьер А.

Эта пара переключателей включает и выключает свет.

Дверь желтого ключа.

Опять мигающий свет указывает на наличие секретной двери.

Желтый ключ в выдвижном ящике шкафа. Возьми его.

Переключатель откроет путь к телепортеру 10.

Этот телепортер перенесет тебя в В.

Синий ключ.

12 Двери синего ключа.

13 Взойди на мостки по ступенькам, оттуда прыгни на коробки.

14 Дверь красного ключа.

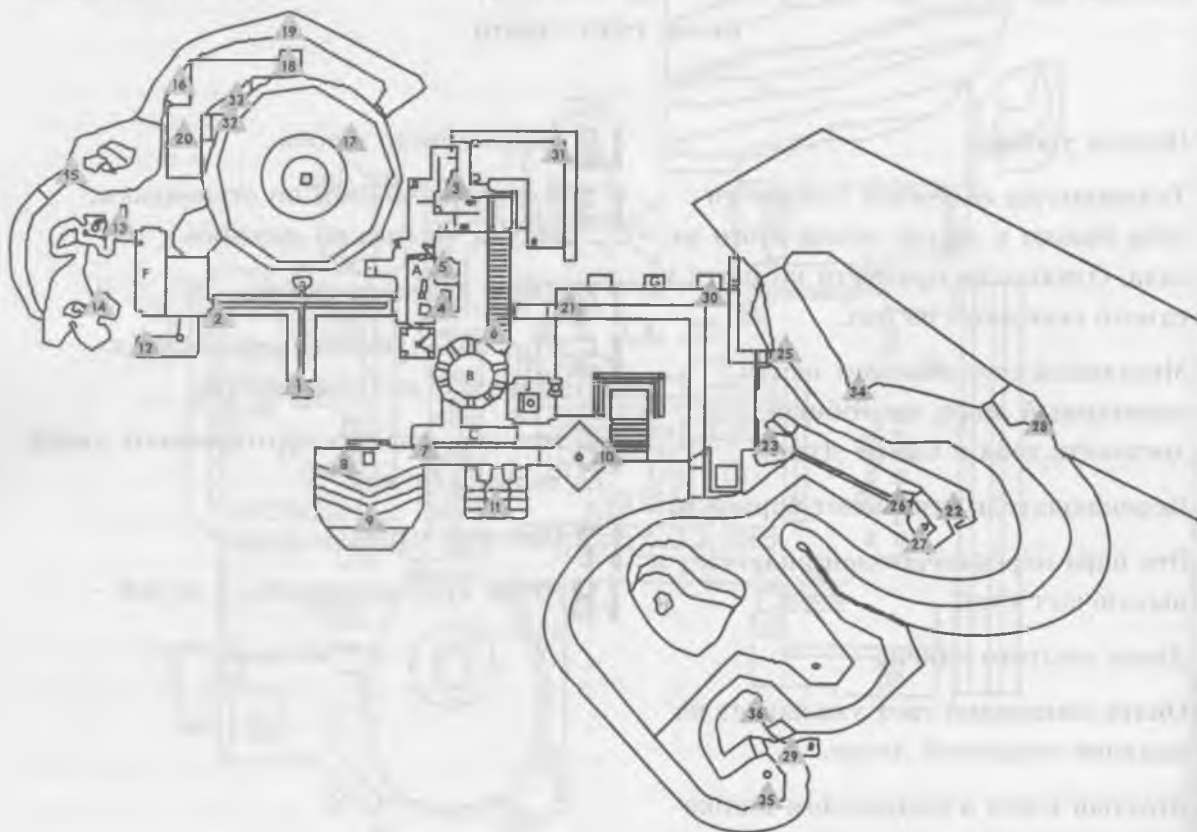
15 Этот переключатель приводит в движение ленту конвейера.

16 Эти переключатели открывают двери направо от них.

17 Красный ключ.

18 Дверь красного ключа, а за ней - Выход.

КАРТА



ЦЕНТР ПРОИЗВОДСТВА

Выход с этого убийственного уровня хорошо спрятан. Не впадай в отчаяние - прочитай подсказку.

Начало уровня.

Дверь красного ключа.

Телепортирует в А.

Войди наверх по коробкам и открой одну из решеток. Это вход в секретную комнату.

Компьютерная карта!

Это опускает платформу В и поднимает нижнюю часть пола. Если упадешь в щель, можешь сделать то же самое, нажав на круглую платформу В.

Лифт. Если хочешь, можешь прыгнуть в С во время движения и собрать патроны убитых врагов.

Шаг на этот квадрат открывает южную стену и кидает тебя в бой.

Красный ключ (в форме черепа).

Дверь желтого ключа.

Этот телепортер перенесет тебя в D и откроет прежде закрытые комнаты на юге и севере коридора E.

Выстрели в этот переключатель, чтобы убрать стену F.

Артефакт Тумана.

Синий ключ (овечь череп).

Лифт.

Артефакт Неуязвимости.

Дверь синего ключа. Внутренняя платформа опускается, предоставляя возможность взять синий бронежиплет.

Дверь откроется, когда возьмешь бронежиплет (17).

Выстрели в переключатель, и дверь слева откроется.

20 Желтый ключ (черепа). Если войдешь в железную дверь в той же комнате, телепортируешься в 8.

21 Беги сюда и телепортируйся в G.

22 Артефакт Тумана.

23 Телепортер, перекидывающий в H.

24 Телепортер, перекидывающий в I.

25 Дойди сюда по воде и телепортируйся в J.

26 Иди от I к металлической панели в стене. При ближайшем рассмотрении она оказывается лифтом. Жми на левую стену и телепортируйся в 27.

27 Телепортер, перекидывающий в J.

28 Дотронься до раскаленного предмета, и платформа опустится.

29 Телепортер, перекидывающий в 30.

30 Соиди с выступа, и телепортируешься. Ты будешь телепортироваться при каждом шаге до тех пор, пока не попадешь в неходящую точку.

31 Поднимись на этом лифте на балкон и собери то, что там лежит.

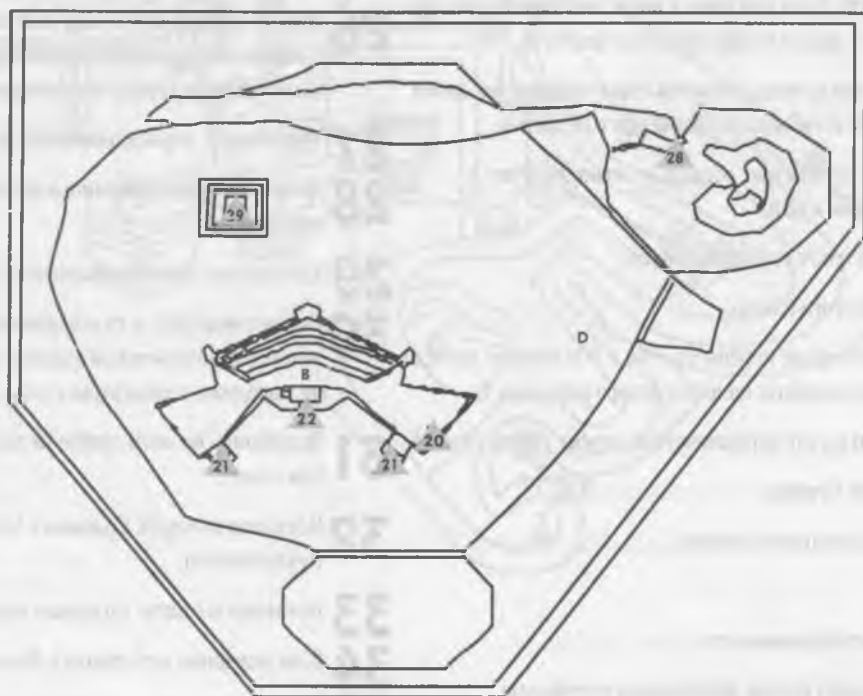
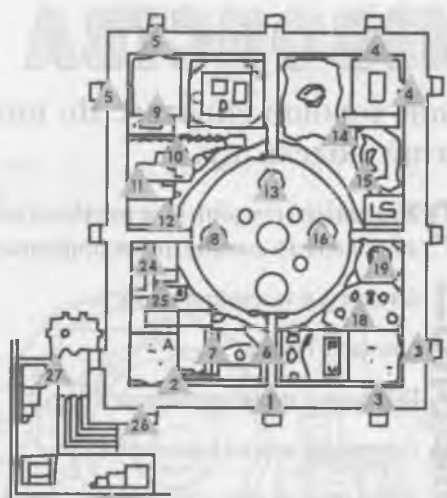
32 Потайная комната. Содержит Артефакт Неуязвимости.

33 Потайная комната. Содержит энергетический заряд.

34 В ограждении есть проход. Воспользуйся им.

35 Телепортер, перекидывающий в 36.

36 И наконец, выход.

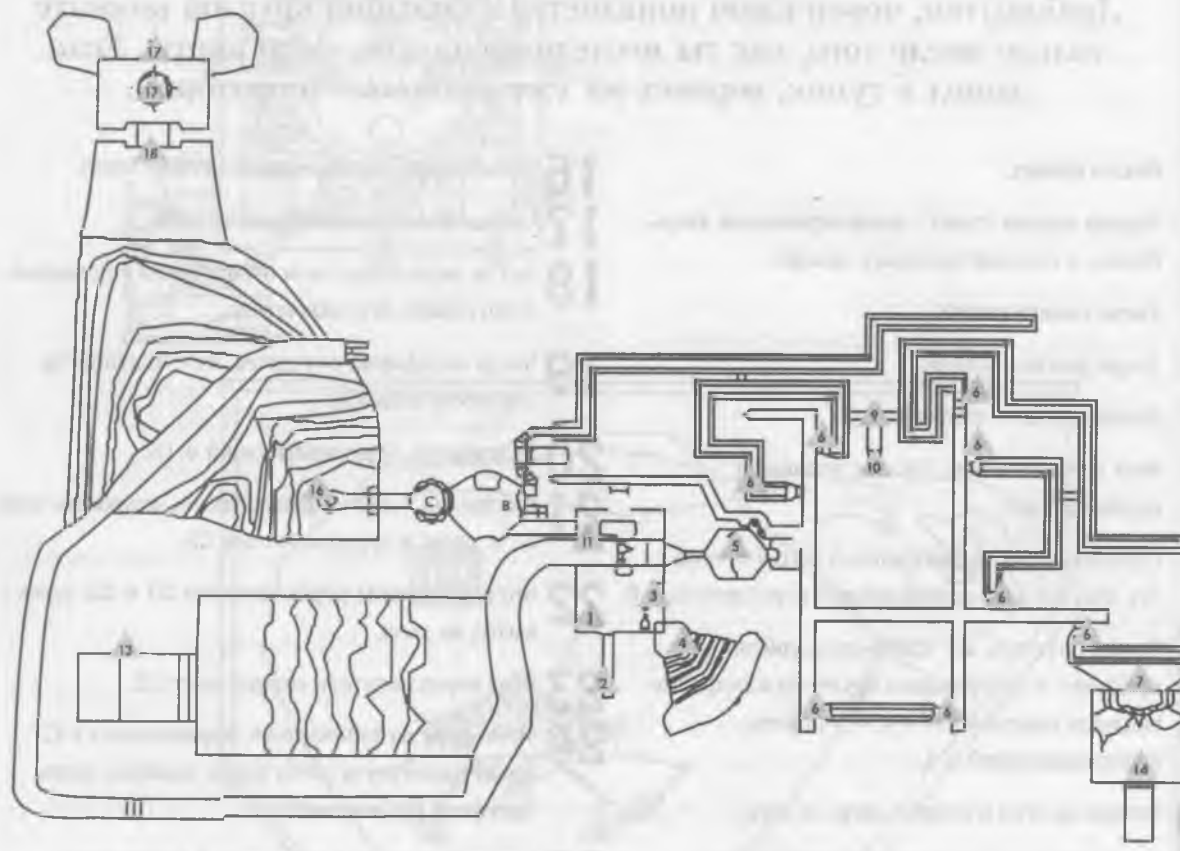


АДМИНИСТРАЦИЯ

Любопытно, череп-ключ появляется в большой круглой комнате только после того, как ты исследовал другие части карты. Если зашел в тупик, вернись на уже знакомые территории.

- Начало уровня.
- Черная секция стены - замаскированная дверь. Войди, и телепортируешься наверх.
- Двери синего ключа.
- Двери желтого ключа.
- Двери красного ключа.
- Этот переключатель удаляет токсины и поднимает пол.
- Скрытая дверь - единственный выход отсюда с тех пор, как был активизирован переключатель 6.
- Чтобы опустить эту платформу, собери предметы в центральном круге. На платформе найдешь красный ключ и телепортер, перекидывающий в А.
- Встань на стул и открой дверь за ним.
- Переключатель поднимет решетку справа.
- Переключатель откроет дверь в южной стене.
- В юго-восточном углу - секретная дверь, открывающая проход на север. Но пути возьми компьютерную карту.
- Вернись сюда за желтым ключом.
- Эта платформа опустится в лужу с токсинами.
- Будь внимательнее - спектры!
- Эта поднимающаяся платформа - выход из ямы.
- 16** Будь уверен - здесь появится синий ключ.
- 17** Стена пропадает при приближении.
- 18** Зал за переключателем открывается с помощью этого самого переключателя.
- 19** Когда платформа опустится, этот телепортер перенесет тебя в В.
- 20** Телепортер, перекидывающий в 18.
- 21** Выстрелив в этот переключатель, откроешь окно 22 и дверь к переключателю 23.
- 22** Когда включены переключатели 21 и 23, здесь - выход во двор.
- 23** Этот переключатель создает мост 22.
- 24** Мегасфера на телепортере, переносящем в С. Когда поднимется стена сзади, можешь взять Артефакт Неуязвимости.
- 25** Секретный проход на восток, в конце него - телепортер, переносящий в 26.
- 26** Металлическая панель в стене - дверь, как и большинство таких панелей на этой территории.
- 27** Телепортер, перекидывающий в 25.
- 28** Протиснуться сюда кажется нереальным, но это возможно. Пройди сквозь эту брешь, затем обратно, чтобы телепортироваться в D.
- 29** Теперь эта постройка стала выходом.

ADOMINIADA



АРЕАЛ

Этот уровень не головоломка, но монстров тут хватает. Выжми максимум из предметов, которые тебе попадутся. Если твой запас боеприпасов истощился, первым делом пополни его.

Начало уровня.

Пройди здесь сквозь стену и возьми Сферу Души. Как только дойдешь до южного конца тоннеля, тумбы 3 опустятся, что позволит тебе собрать лежащее за ними оружие.

Подойди к тумбе, закрывающей выход из северо-восточного угла. Нажми на пробел, и она опустится, также открывая переключатель на стене. Этот переключатель откроет пещеру 4.

Эта пещера открывается с помощью переключателя 3. Переключатель на задней стене опускает платформу, на которой ты прибыл.

Секретная дверь.

Здесь большинство дверей открывается, когда проходишь мимо них. Нужно только успеть войти. Внутренние переключатели открывают двери снова.

Дверь синего ключа.

Заграждение опустится при наличии у тебя желтого ключа.

Поверни на юг и иди сквозь стену в потайную комнату.

10 Крутая платформа опускается, как только ты вступишь в короткий коридор, ведущий с востока на запад. Беги сквозь ложную стену 9 и возьми красный ключ (череп) до того, как она успеет подняться снова.

11 Зеленая решетка здесь - не более, чем иллюзия. Можешь пройти сквозь нее.

12 Этот переключатель опускает лифт В. На севере ты далеко не уйдешь без желтого ключа, поэтому пока не входи в коридор за лифтом, а поднимись на нем и двигайся к югу.

13 Эта стена - тоже иллюзия. За ней синий ключ.

14 Желтый ключ.

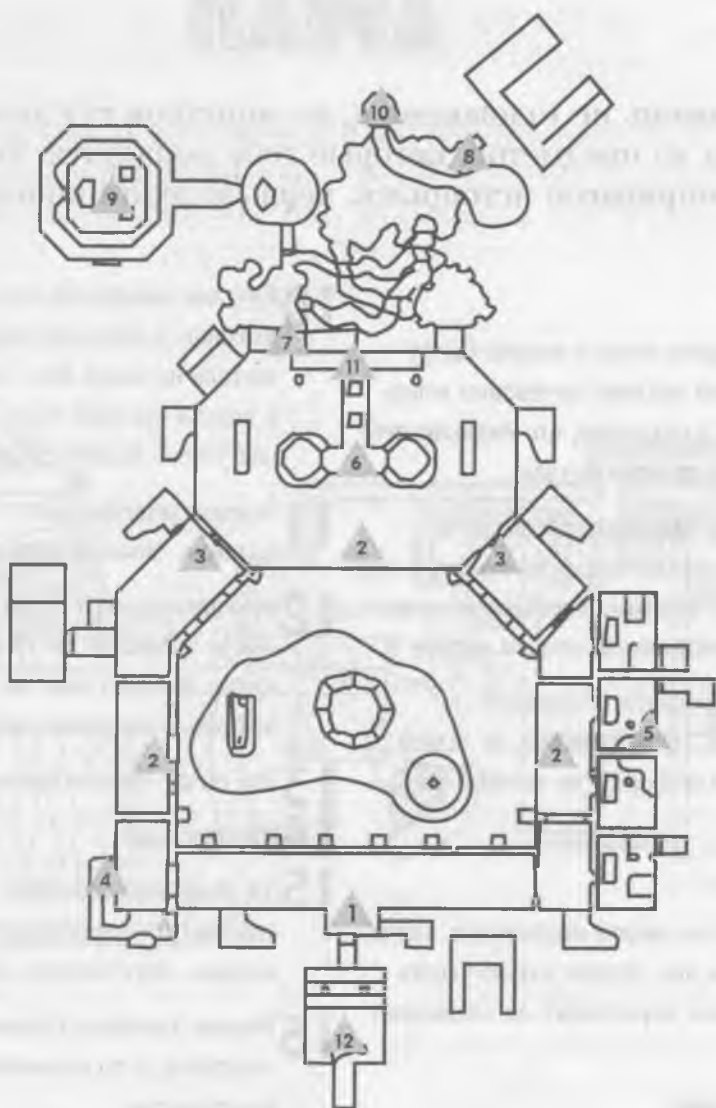
15 Этот переключатель создаст мост через токенины (от переключателя 12 до платформы, которая, опустившись, предоставит доступ в С).

16 Возьми Артефакт Неуязвимости, и стены опустятся, а ты окажешься на открытом пространстве.

17 Между этими двумя точками существует телепортационное сообщение.

18 Выход в яме.

УРОВНИ



ПРОЕКТ ЛУННЫХ ШАХТ

Еще один сравнительно короткий уровень с несколькими сильными монстрами. Не начинай бой, который не сможешь закончить. Лучше вбежать, выпустить пару ракет или зарядов BFG и снова выбежать, взяв все предметы, которые попадутся под руку. И помни: мертвые не воскресают.

Начало уровня. За тобой - дверь синего ключа.

Двери красного ключа.

Двери желтого ключа.

Этот переключатель поднимает дверь напротив - ты можешь заметить это через решетку.

Желтый ключ.

Красный ключ. Встань на стул и иди по столам.

7 Лифт, как большинство металлических панелей в стенах на этой территории.

8 Синий ключ-череп.

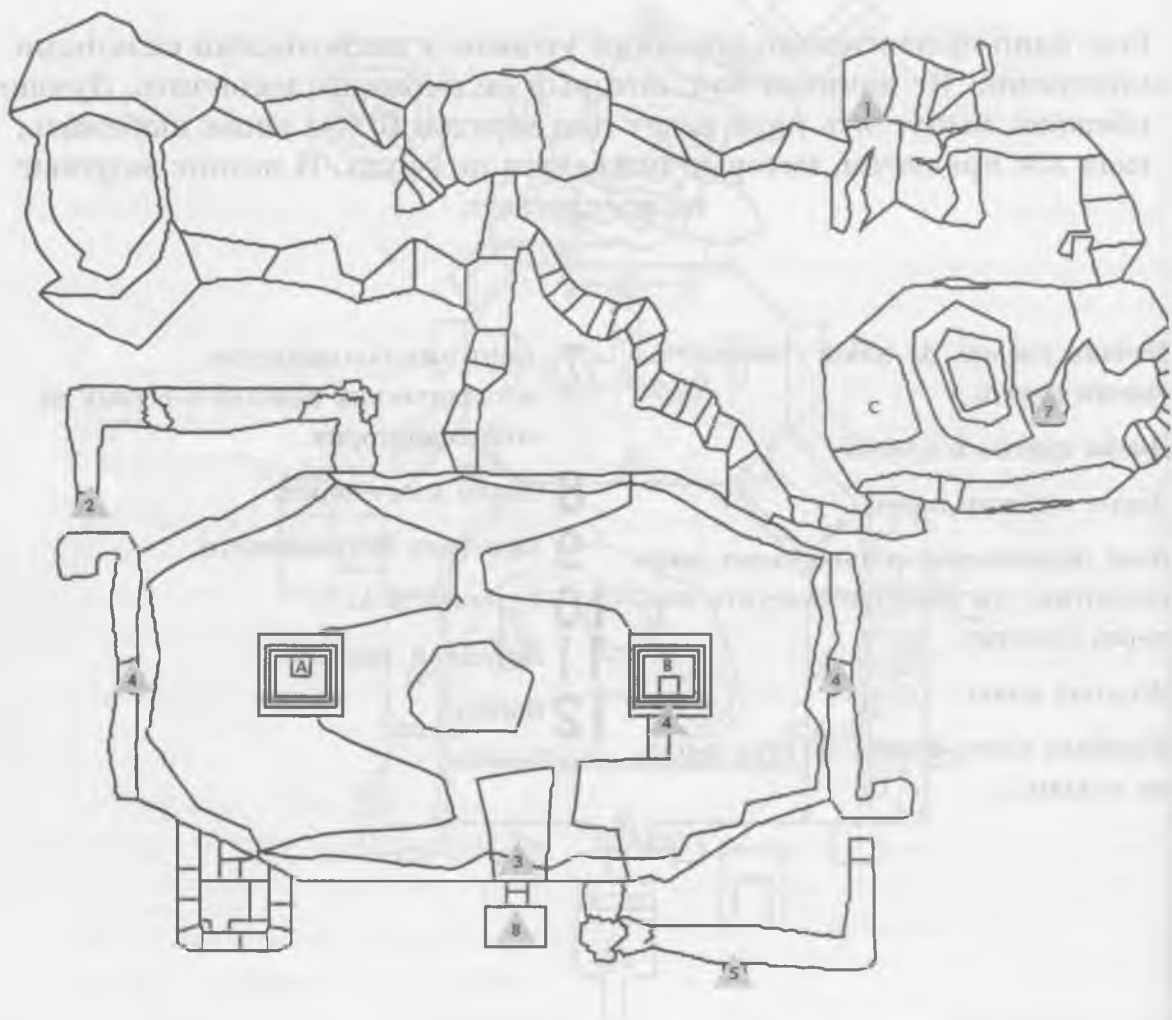
9 Артефакт Неуязвимости.

10 Телепорт в А.

11 Потайная дверь.

12 Выход.

ПРОСЯНКА



КАРЬЕР

Еще один уровень, где главное - монстры. Есть несколько действительно опасных участков. Остерегайся многочисленных какодемонов и Элементалов Боли, потерянных душ, которыми набита последняя комната, и токсинов.

Начало уровня.

При твоём приближении платформа опускается, открывая телепортер, перекидывающий в А.

Дверь синего ключа.

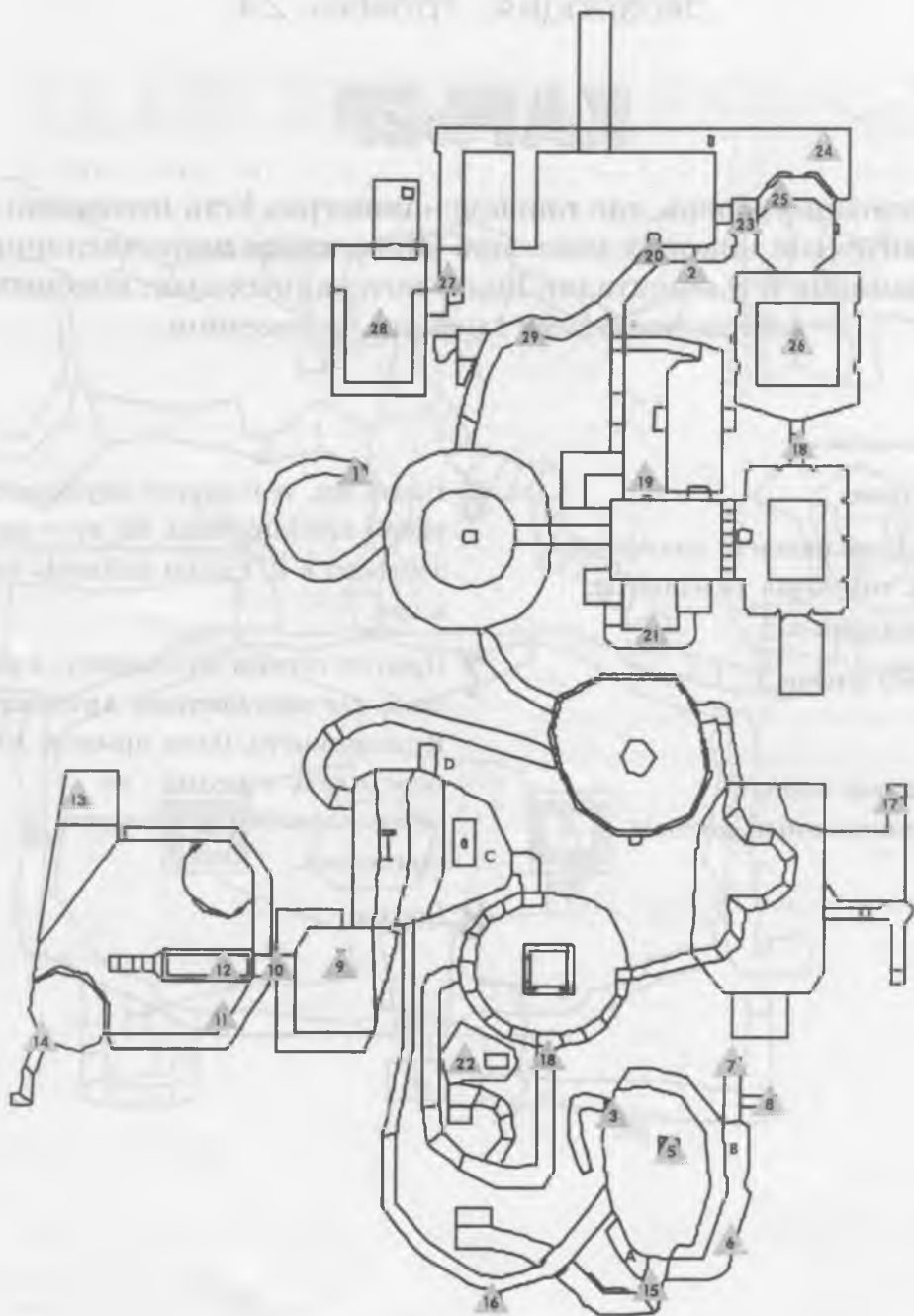
Лифт.

За этой ложной стеной - противорадиационный костюм.

6 Опять же, телепортер опускается при твоём приближении. На этот раз тебя забросит в В, где ты найдешь синий ключ.

7 Прыгни отсюда на колонну, а с нее - на С, где приобретешь Артефакт Неуязвимости. Один прыжок должен переходить в другой - не останавливайся и поточнее прицелься.

8 Выход.



ЛОГОВО БАРОНА

Этот уровень назван так не случайно. Легионы Баронов Ада охраняют свои темные пещеры. Иногда ты оказываешься вовлеченным в ближний бой с одним из них, так что не убирай далеко свою плазменную винтовку.

Начало уровня.

Барьер опустится, когда у тебя появится красный ключ.

Этот переключатель открывает дверь.

Этот переключатель опускает обелиск (5). На вершине его - телепорт. Беги к нему, пока он не поднялся снова. Удостоверься в том, что дверь (3) открыта.

После того, как опустится обелиск, телепорт доставит тебя в А.

Переключатель откроет проход на запад (В).

Иди на запад, и до того, как достигнешь Артефакта Тумана, телепортируешься на вершину обелиска (5).

Телепортируйся в С. В то время, как ты двигаешься вдоль западной стены, обелиск опускается, и ты можешь заметить еще один телепорт. Он перенесет тебя через расщелину на южную сторону комнаты.

Этот переключатель на время опускает загородку перед переключателем 10.

Чтобы найти переключатель, опусти лифт. Для использования лифта оба переключателя 9 и 10 должны быть активизированы.

Этот переключатель удаляет ту же загородку, что и переключатель 9.

Встань здесь и действуй северную стену для того, чтобы опустить платформу. За ней - снабженная переключателем дверь, ведущая обратно в комнату с переключателем 9.

Эта комната открывается, когда ты поднимаешься по ступеням к 12, а содержит она какодемонов, элемента Боли и желтый ключ.

Это дверь желтого ключа, за ней телепорт, перекидывающий в D.

15 Мегасфера.

16 Если этот телепорт открыт, он перебросит тебя в 7, и ты сможешь взять Артефакт Тумана.

17 Секретная дверь и энергетический заряд за ней.

18 Барьер опустится, когда у тебя появится красный ключ.

19 Этот переключатель опускает обелиск Е и предоставит тебе телепорт, благодаря которому сможешь попасть на балкон той же комнаты.

20 Этот переключатель временно открывает путь на север рядом с F.

21 Когда войдешь в эту комнату с запада и пройдешь через точку F, откроется тоннель.

22 Красный ключ.

23 Этот переключатель опускает лифт, позволяя двигаться на запад.

24 Этот переключатель опускает восточную стену.

25 Этот переключатель проваливает пол, давая тебе возможность дойти до 26 на востоке. Восстановить обрушенный пол можно с помощью переключателя, расположенного напротив.

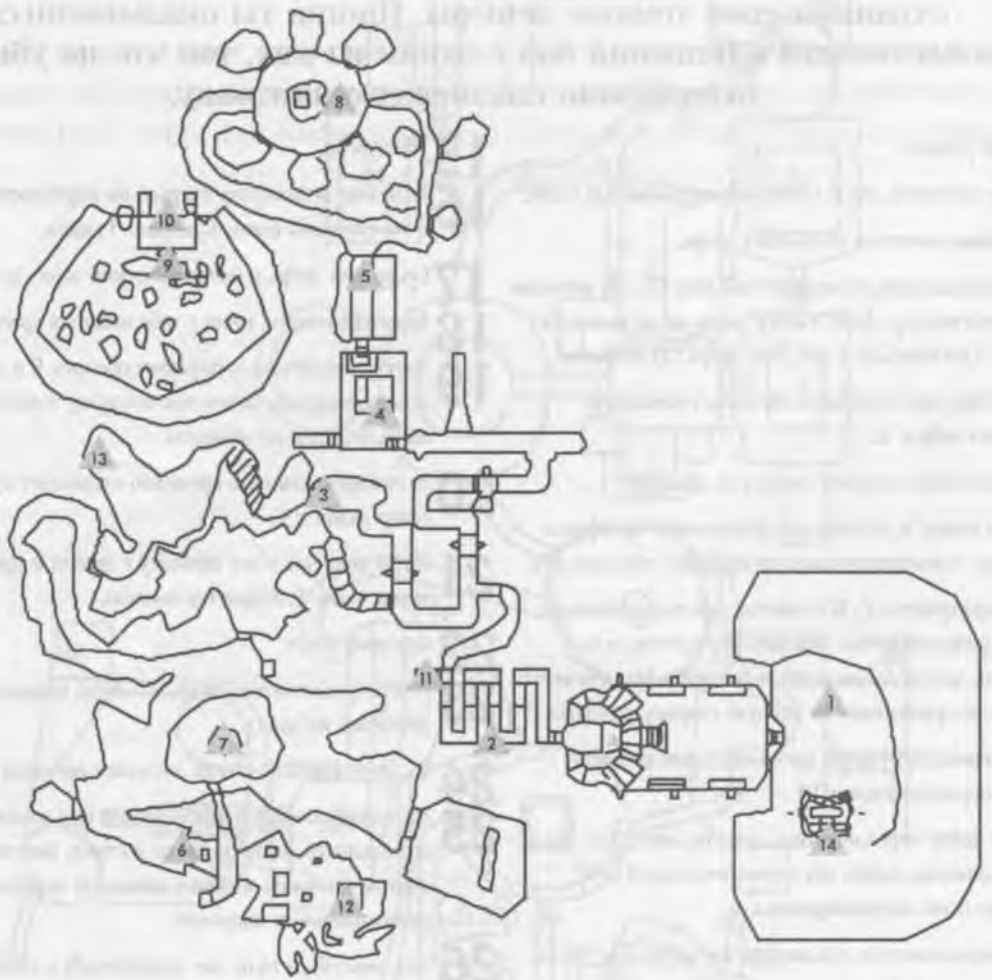
26 Два манкубуса (или две манкубихи?) и синий ключ.

27 Переключатель (а он требует синего ключа) освободит лифт.

28 Этот переключатель открывает площадку с надписью "Exit" - на самом деле это не выход. Упадешь на нижнюю платформу и действуй переключатель для вызова телепортера, который доставит тебя в 29.

29 Это уже настоящий выход - просто иди на юг.

ПОТОПО ЗАПОНА



БАЛЛИСТИКС

Смело вперед! Несмотря на то, что большая часть территории затемнена, помни о том, что твой морской пехотинец может двигаться по карте, а маршрут ты узнаешь из этих подсказок.

Начало уровня.

Лифт опускается, как только ты встаешь на него, а поднимается автоматически.

Дверь красного ключа.

Благодаря этому лифту, можно собрать предметы со стальных конструкций.

Войди в клетку по левую руку, и та, что справа, тоже откроется. В каждой из них по бесу. Комната заканчивается дверью синего ключа, ведущей на север.

Заграждение ликвидируется с помощью желтого ключа.

Синий ключ-череп.

Этот переключатель открывает телепортер в центре комнаты. Он переместит тебя в 9.

9 Желтый ключ-череп. Пришел черед BFG 9000 - в клетке слишком много бесов.

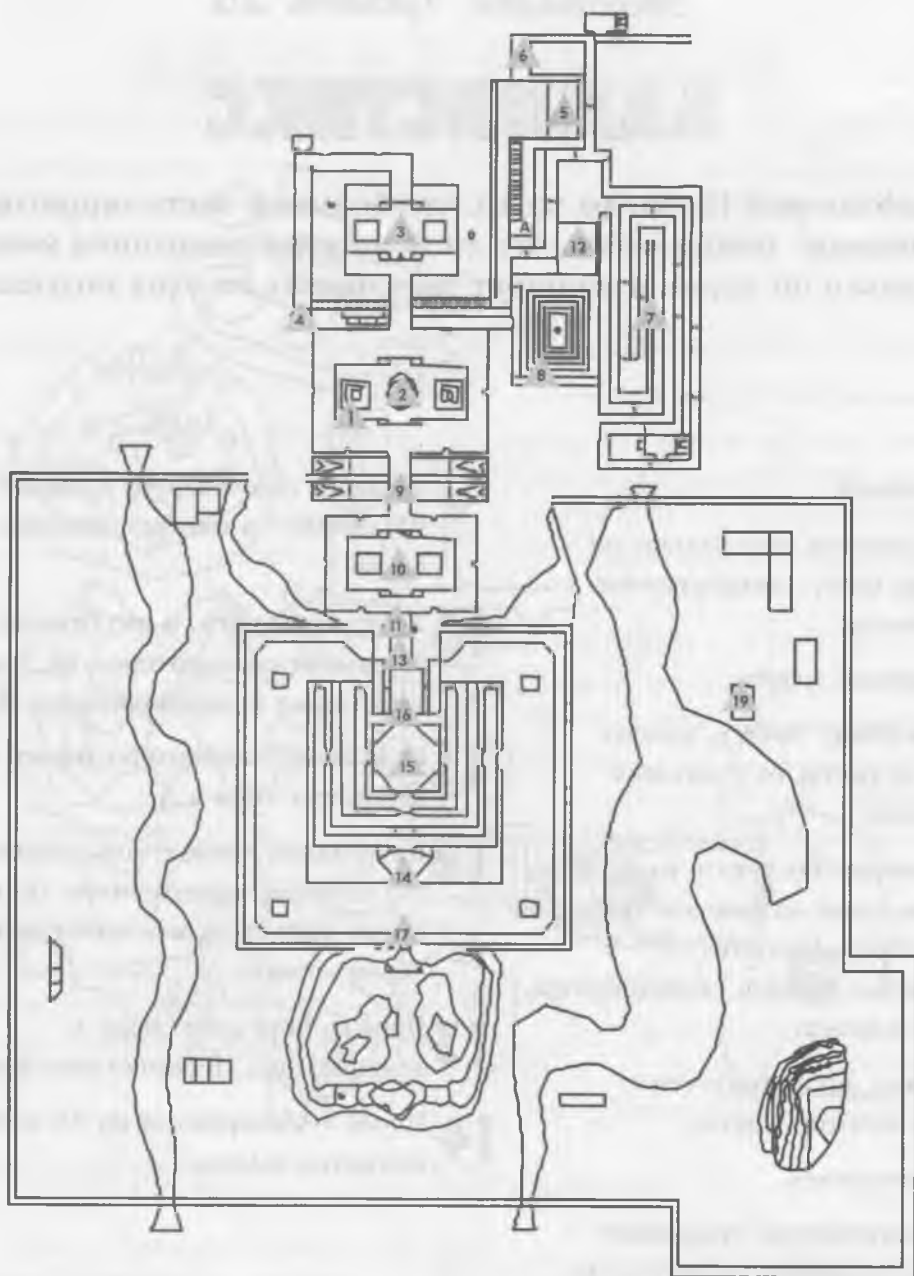
10 Телепортируйся, и очутишься на уже знакомом телепортере - на том, что ты открыл переключателем 8.

11 Если этот телепортер открыт, он перенесет тебя в А.

12 Как только исследуешь площадку В, эта платформа опустится. На ней стоит манкубус, и лежит красный череп - ключ.

13 Пройди через эту дыру к телепортеру. Переместишься в 1.

14 После телепортации из 13 здесь появится выход.



ГОРА БОЛИ

Этот уровень может доставить страдания, но не делай из мухи слона. Большая часть поверхности покрыта токенами, так что приготовься немного побегать.

Начало уровня.

Это ловушка - зайди на платформу, и потолок начнет двигаться вниз, отнимая у тебя здоровье (если сойдешь с платформы - он вернется на свое обычное место). Все равно собери предметы, но по одному и на максимальной возможной скорости.

Как только тыходишь, пол проваливается. Арахнотроны!

Секция стены с решеткой на ней - иллюзия. На самом деле, здесь вход в потайную комнату.

Пройди по этому длинному узкому коридору, и это станет причиной появления лестницы А.

Пол поднимается и опускается - портал в северо-западном углу расположен слишком высоко.

Не зазевайся - у тебя под ногами токсины. На двери, ведущей к югу, надпись - "Disaster Area".

Как только возьмешь зеленый бронезилет, опустится платформа с монетами и предметами. Когда соберешь предметы, появится дверь (и, конечно же, еще монеты). Когда подойдешь к этой двери, появится лестница.

9 Если идешь из 8, этот участок закрыт. Остерегайся бесов.

10 Пока арахнотроны сидят в своих клетках, их невозможно убить. Клетки поднимутся, когда достигнешь 13. Внутри одной из них найдешь синий ключ.

11 Дверь красного ключа.

12 Вернись сюда, и обнаруживешь, что эта дверь открыта, а в ней лежит красный ключ.

13 Дверь синего ключа. Прибытие сюда влечет за собой подъем клеток в 10.

14 Желтый ключ.

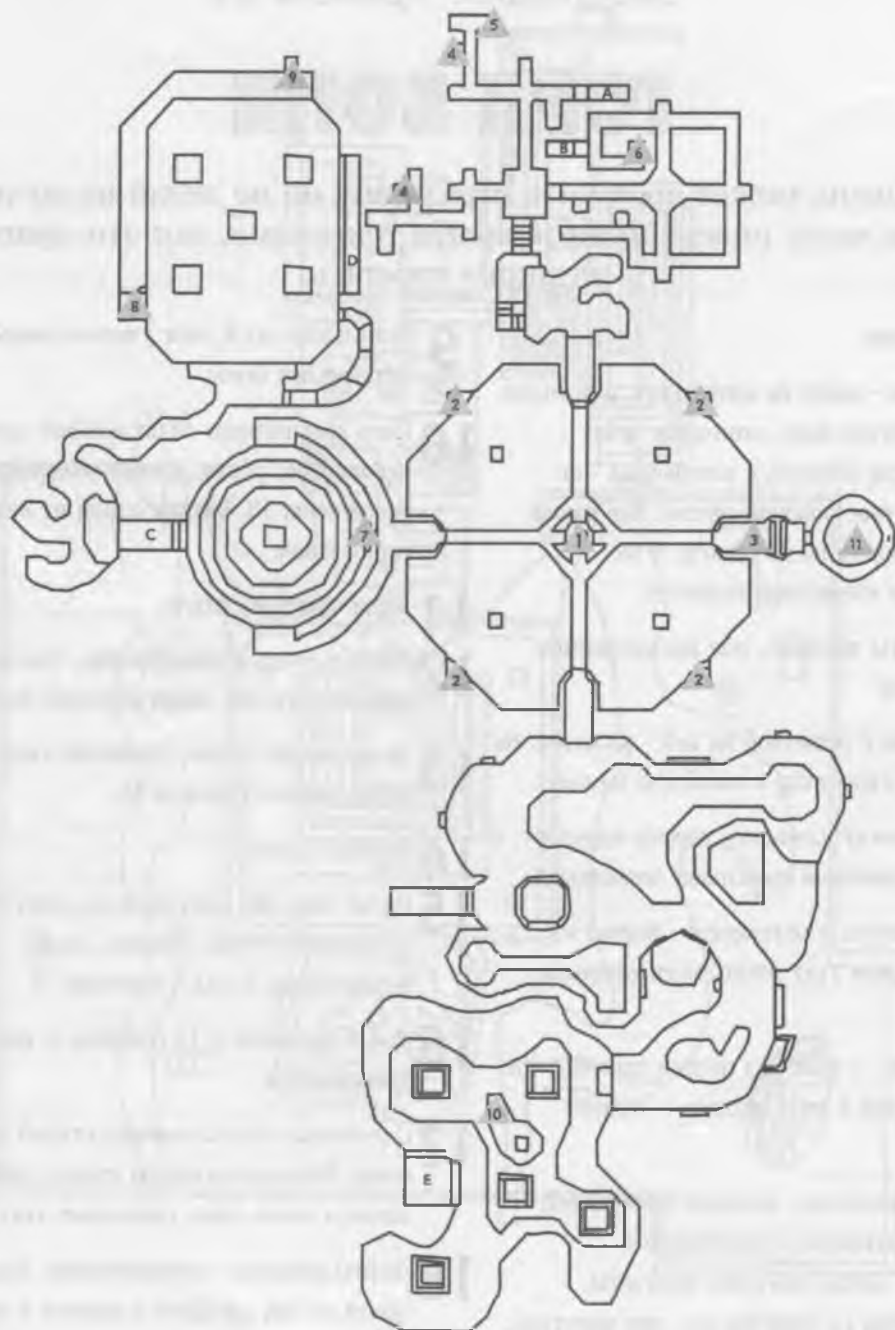
15 После того, как взял желтый ключ (см. 14), возвращайся сюда. Комната полна каадемонов, а пол - токенов.

16 После сражения в 15 северная и южная двери открываются.

17 С помощью переключателя открой проход на север. Переключатели на стенах лифта и тоннеля всего лишь управляют этим лифтом.

18 Лифты работают автоматически. Подними на одном из них на плато и прыгни в красную дыру на востоке. Телепортируешься в 19.

19 Ниже выход.



ЗАПРУДА

Еще один уровень, где главное - монстры. Есть несколько действительно опасных участков. Остерегайся многочисленных какодемонов и Элементалов Боли, потерянных душ, которыми набита последняя комната, и токсинов.

Начало уровня.

Теленортеры. Если упал в яму с токсинами, попробуй один из них - очутишься в 1.

Дверь красного ключа, за ней дверь синего ключа, а затем дверь желтого ключа.

Эти комнаты скрыты за ложными панелями в стене.

Переключатель опустит барьер, преграждающий путь в А. Так как, кроме Злыдня, там ничего нет, то вряд ли он тебе пригодится.

Синий ключ. Как только возьмешь его, откроется В, а там - еще один Злыдень.

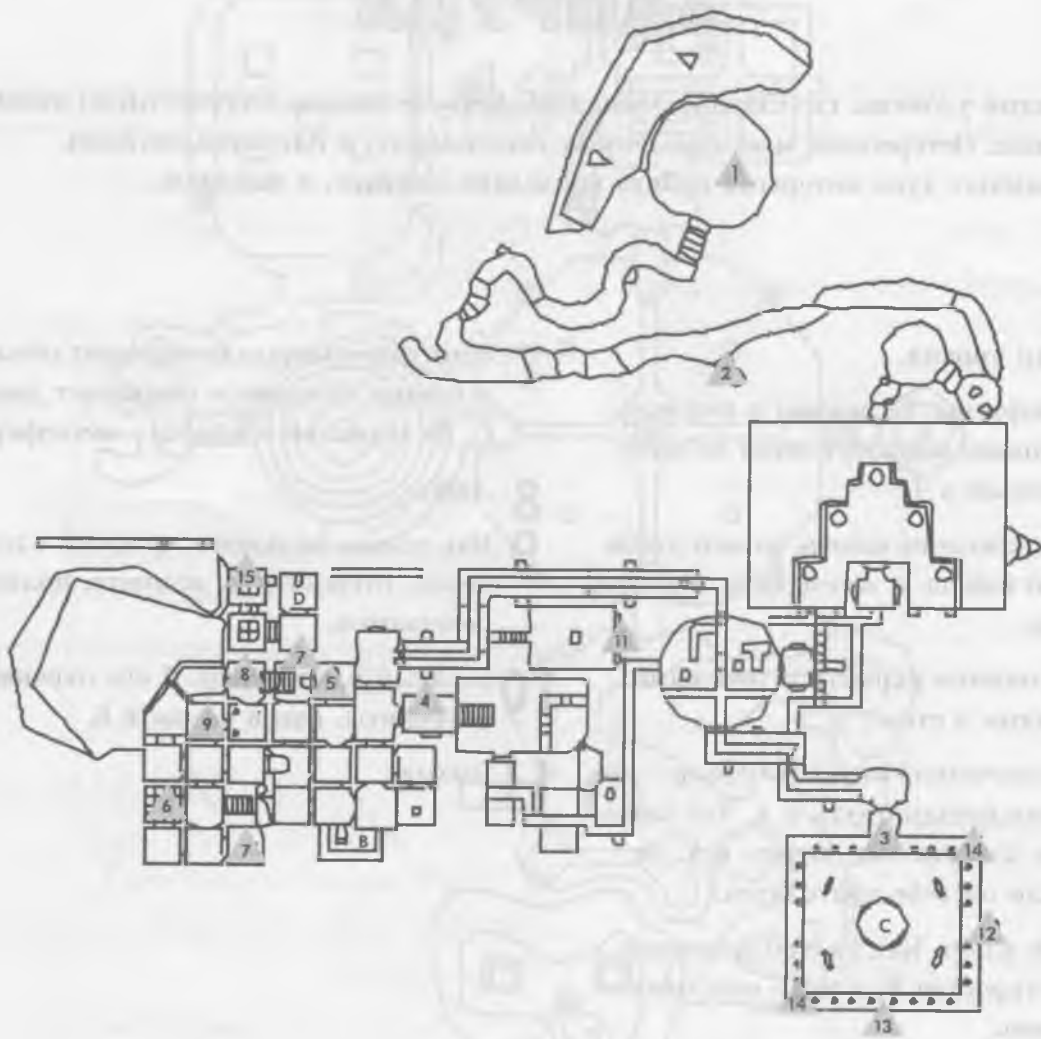
7 Этот переключатель опускает обелиск в центре комнаты и открывает дверь С. На вершине обелиска - мегасфера.

8 Лифт.

9 Как только возьмешь красный ключ-череп, откроется D, комната, полная ревенантов.

10 Желтый ключ-череп. И его охраняют ревенанты, они в комнате E.

11 Выход.



РЕКА СТИКС

Примерно то же самое. Бешеные монстры, хитрые телепортеры всех мастей: от абсолютно необходимых до абсолютно бесполезных. Как бы то ни было, еще один уровень, где можно вдоволь понажимать на курок.

Начало уровня.

Открой нажатием пробела эту секретную комнату с аптечками.

Дверь красного ключа.

Телепортер, перекидывающий в А.

Пара смежных телепортеров.

Несмотря на ее угрожающий вид, пройти эту комнату достаточно просто. Выберешься через южную дверь.

Еще одна пара смежных телепортеров.

Синий ключ-череп.

Этот переключатель, требующий синего ключа, открывает короткий коридор В, ведущий к еще одному переключателю. Последний открывает коридор, идущий вокруг В и соединяющий две соседние комнаты.

10 Красный ключ-череп.

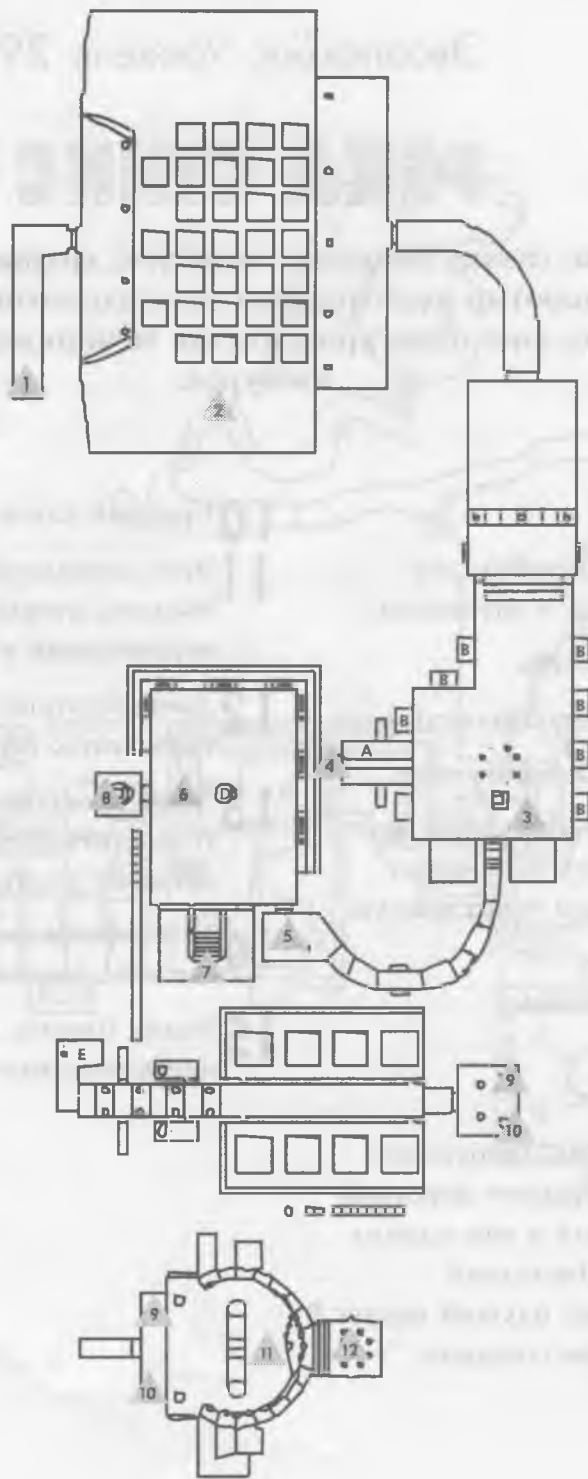
11 Этот переключатель опускает обелиск, открывая телепортер, переносящий в А.

12 Дверь желтого ключа, за ней - телепортер, переносящий в D.

13 Дверь красного ключа, за ней - телепортер, переносящий в С, где ты найдешь желтый ключ-череп.

14 Телепортеры по углам комнаты связаны только друг с другом.

15 Выход близко. Воспользуйся переключателем на задней стене.



ПОСЛЕДНИЙ ВЫЗОВ

Да, это она - Последняя Битва. Долгожданный поединок с Порождающим Демонов. Как это произойдет? На этом уровне тебе нужна скорость, особенно в конце. Возможно, будет разумно пробежать мимо обычных монстров, возможно, даже вместо того, чтобы стрелять в них. Экономия....

Начало уровня.

Прыгни не на тот квадрат, и умрешь на месте, даже если воспользовался чит-кодами. Правильный путь указан на карте.

Этот переключатель поднимет мост А, а еще откроет комнаты В, в каждой из которых - арахнатрон и ревенант.

Этот переключатель откроет дверь С.

Этот переключатель откроет дверь в той же комнате.

Дверь красного ключа.

Этот переключатель построит лестницу вокруг обелиска D. Наверху возьмешь красный ключ (естественно, в форме черепа).

Этот переключатель построит лестницу вокруг другой конструкции в том же зале. Наверху телепортер, который перенесет тебя в E.

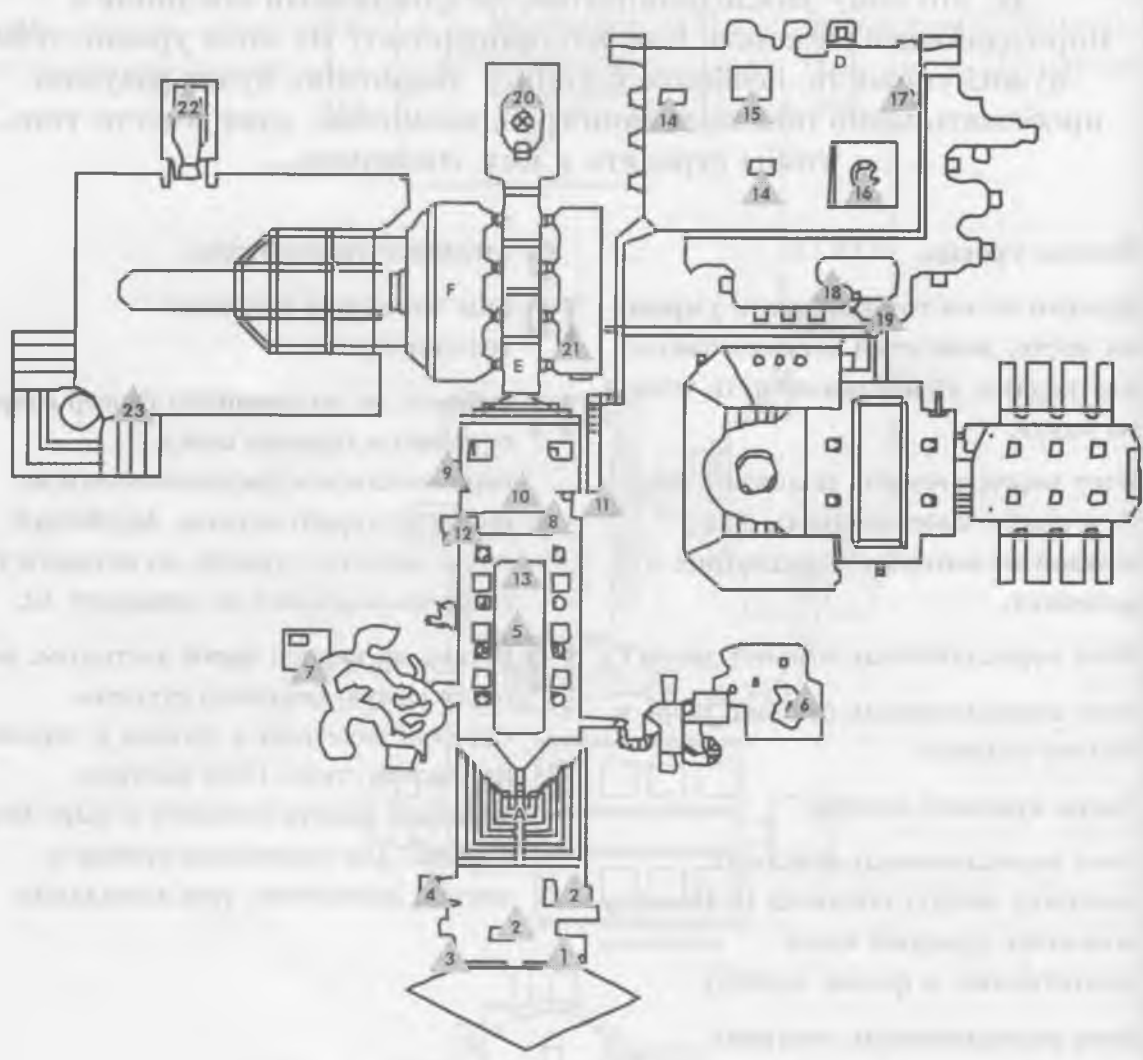
9 Смежные телепортеры.

10 Еще одна пара смежных телепортеров.

11 Заберись на поднявшийся барьер вокруг ступеней и прыгни перед переключателем, расположенным на стойке из серого металла. Задействуй его, и появятся ступени, по которым ты сможешь подняться на площадку 12.

12 Встань на верхней части лестницы, но не на самую верхнюю ступень. Стреляй ракетами в пролом в черепе на южной стене. Если выстрел успешен, ракета исчезнет в дыре без взрыва. Для окончания уровня и миссии достаточно трех попаданий.

ТОЧНОСТЬ



ФАРАОН

Если не нашел этого уровня, попробуй чит-код IDCLEV (см. главу "Чит-коды"). Необычно то, что у этого уровня два выхода. Рекомендуем воспользоваться выходом 22, так как там ты сможешь повысить свои параметры, а главное, потому, что только он ведет на следующий секретный уровень.

Начало уровня.

Переключатель опустит платформу с полезными предметами.

Барьер, требующий синего ключа, отделяет тебя от телепортера, смежного с телепортером С.

Переключатель откроет тоннель в А.

Не трать патроны зря. Арахнотроны неуязвимы, пока стоят на своих квадратах.

Переключатель откроет дверь В, внутри - телепортер, смежный с телепортером D.

За скрытой дверью - переключатель, открывающий конструкцию в той же комнате. Попробуй взять козлы в центре комнаты, и у тебя появится шанс быть раздавленным, так как потолок начнет опускаться.

Обладая желтым ключом, ты удалишь этот барьер.

Переключатель за барьером красного ключа удаляет каменную глыбу, обнажая еще один переключатель, который, в свою очередь, открывает дверь Е.

Если активизировать этот переключатель, рядом появится лестница.

Переключатель внутри этого тоннеля опускает платформу напротив входа, что позволяет тебе добраться до 12.

12 За этим переключателем - синий бронезильт.

13 Синий ключ. Пройди по коридору, где находится переключатель 11. Стена G - ложная. За ней найдешь скрытый тоннель. Воспользуйся переключателем 11 и поднимись на платформе. Оттуда прыгни к ключу.

14 Переключатели на колоннах опускают их. Собери то, что находится на вершинах.

15 Переключатель внутри комнаты удаляет ограждение вокруг 16.

16 На обелиске - красный ключ.

17 Этот переключатель опускает стену, на которой находится.

18 Этот переключатель откроет доступ к переключателю 19.

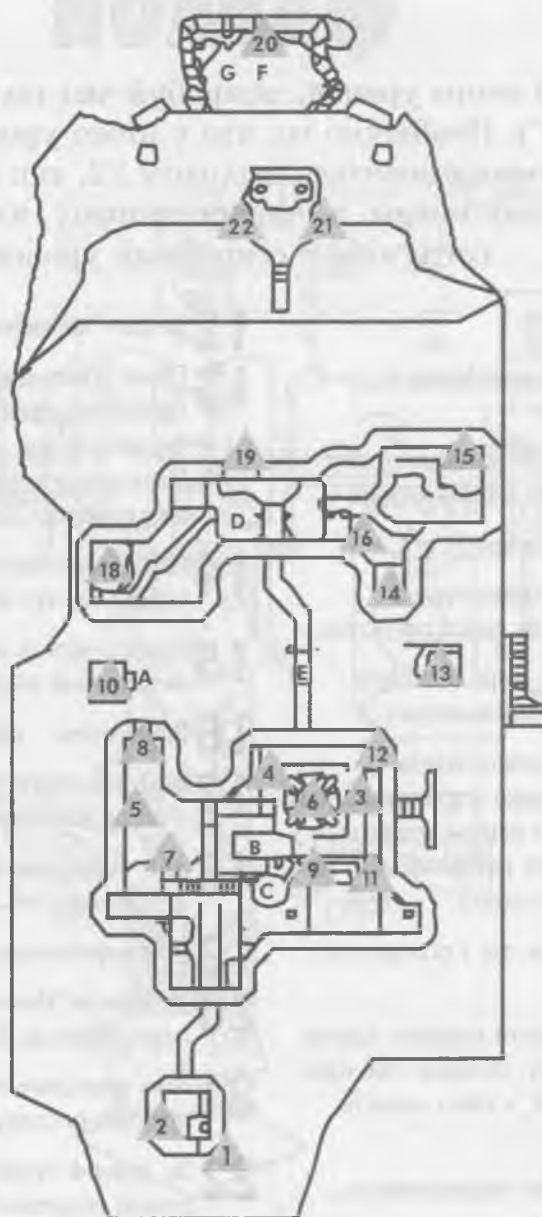
19 Этот переключатель разблокирует телепортер D.

20 Мегасфера! Переключатель откроет переключатель 21.

21 Этот переключатель даст возможность преодолеть стену F.

22 За дальней стеной этой комнаты - выход на второй секретный уровень, Уровень 32.

23 Можешь прыгнуть сюда и воспользоваться альтернативным выходом.



КАРИБЫ

Это сложный уровень. Разговоры бесполезны - лучше приступим к делу.

Начало уровня. Переключатель опускает пол.

Этот переключатель открывает дверь.

Этот переключатель опускает платформы по обе стороны от себя. Переключатель на другой стороне опускает лифты на севере и на юге, на которых ты можешь подняться к другим переключателям.

Между двумя узорами - замаскированная дверь.

Дверь в эту комнату открывается только с одной стороны.

Когда достигнешь южного выхода, опустится платформа со Сферой Души.

Желтый ключ-череп.

Этот переключатель открывает дверь, рядом с которой расположен.

Эта площадка откроется, как только ты возьмешь синий бронезилет. На ней найдешь переключатель, открывающий дверь А.

Этот переключатель устанавливает мост Е.

Переключатель откроет участок С, содержащий синий ключ.

Переключатель откроет участок В. Выйти отсюда можно через дверь Б.

Этот переключатель, требующий синего ключа, откроет близлежащую дверь. Внутри - переключатель, соединяющий секции моста Е и попутно вызывающий монстров.

14. Переключатель откроет дверь рядом с мостом.

15. Переключатель откроет дверь, ведущую в 16.

16 Переключатель в дальней комнате откроет дверь, ведущую в 17.

17 Этот переключатель откроет дверь в D. Рядом - красный ключ.

18 Этот переключатель опускает барьеры, препятствующие выходу из здания.

19 Хотя эта дверь и выглядит как дверь красного ключа, ее можно открыть и без него. Правда, в этом случае у тебя пропадет возможность вернуться назад или пойти на север, а также перестает работать карта.

20 Этот переключатель открывает площадки между входами в тоннель и между колоннами. Приготовься драться за свою жизнь.

21 Телепортер, переносящий в F.

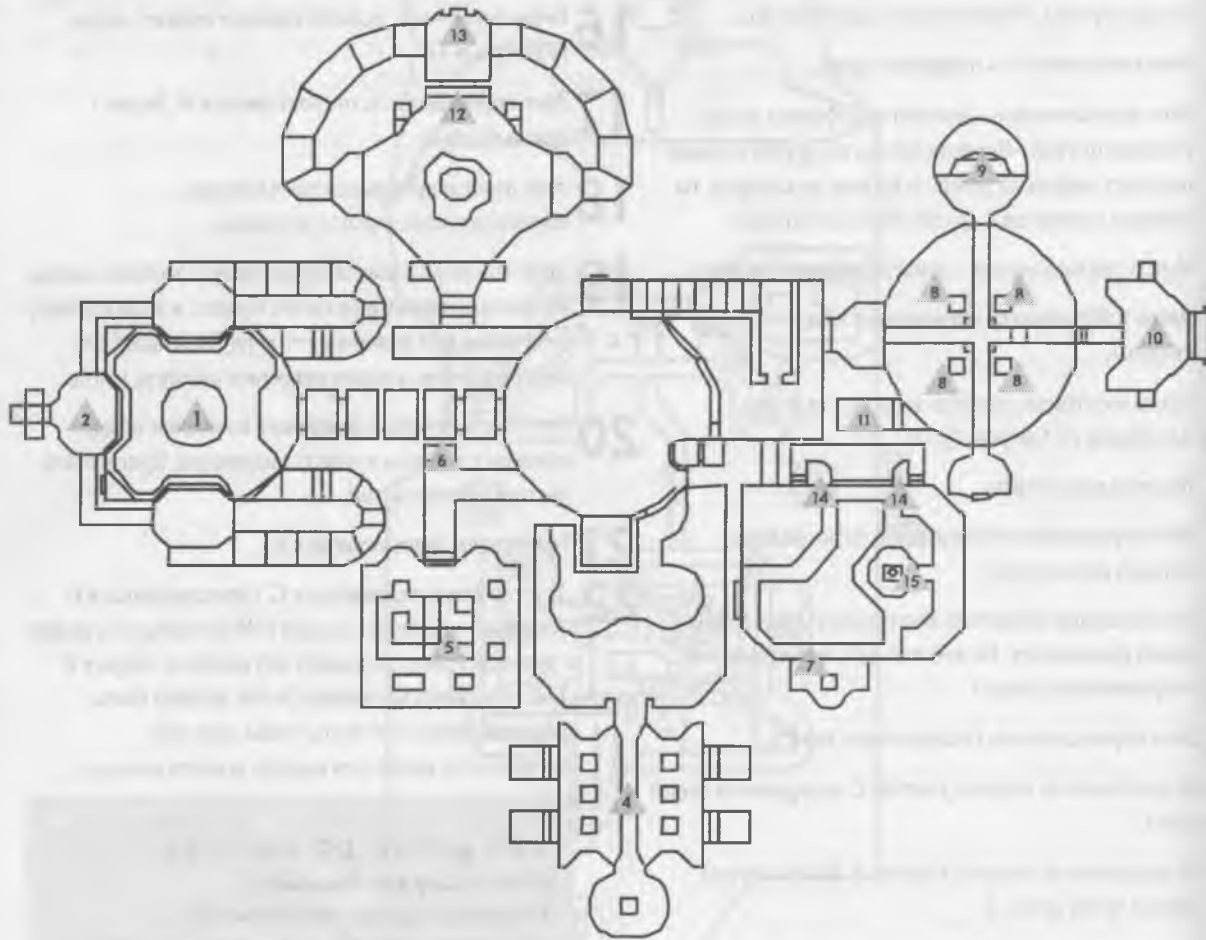
22 Двусторонний телепортер в G. Переключатель в G открывает внешнюю дверь в F. Переключатель рядом с телепортерами открывает внутреннюю дверь в F. Действие обоих временное, и оба должны быть активизированы для того, чтобы дать тебе возможность выбраться наружу и найти выход.

КАК ДОЙТИ ДО ВЫХОДА:

Воспользуйся белым телепортером. Нажми на переключатель в форме черепа, телепортируйся обратно и активизируй переключатель рядом с телепортерами. Затем сделай шаг на красный телепортер и беги вперед. По пути активизируй переключатель внутри комнаты F, и ты на свободе.

SECRET

SECRET



КОНГО

Не самый простой из начальных уровней, но и не самый сложный.

Для того, чтобы успешно его закончить, пополняй свой арсенал лучшим оружием так быстро, как это возможно, и старайся получить преимущество за счет удачного выбора позиции.

Начало уровня.

Дверь открывается переключателем.

С помощью переключателя опусти обелиск, и ты получишь аптечку.

Когда опустится обелиск (3), из маленьких комнаток выйдут ревенанты. Тяжелый бой, если у тебя только пистолет. Однако, ты получишь лучшее оружие, обыскав их трупы и комнаты.

Лифт.

Эта комната откроется автоматически, как только выйдешь из южной комнаты. Внутри нее - еще пара зомби.

Поднимись на лифте к телепортеру. Телепортируйся в А, окажешься рядом с дверью синего ключа.

Эти телепортеры переносят в центр комнаты, в место пересечения мостов.

9 Этот переключатель открывает дверь к 10 на востоке.

10 Красный ключ-череп.

11 Не пропусти секретную комнату (откроешь нажатием пробела).

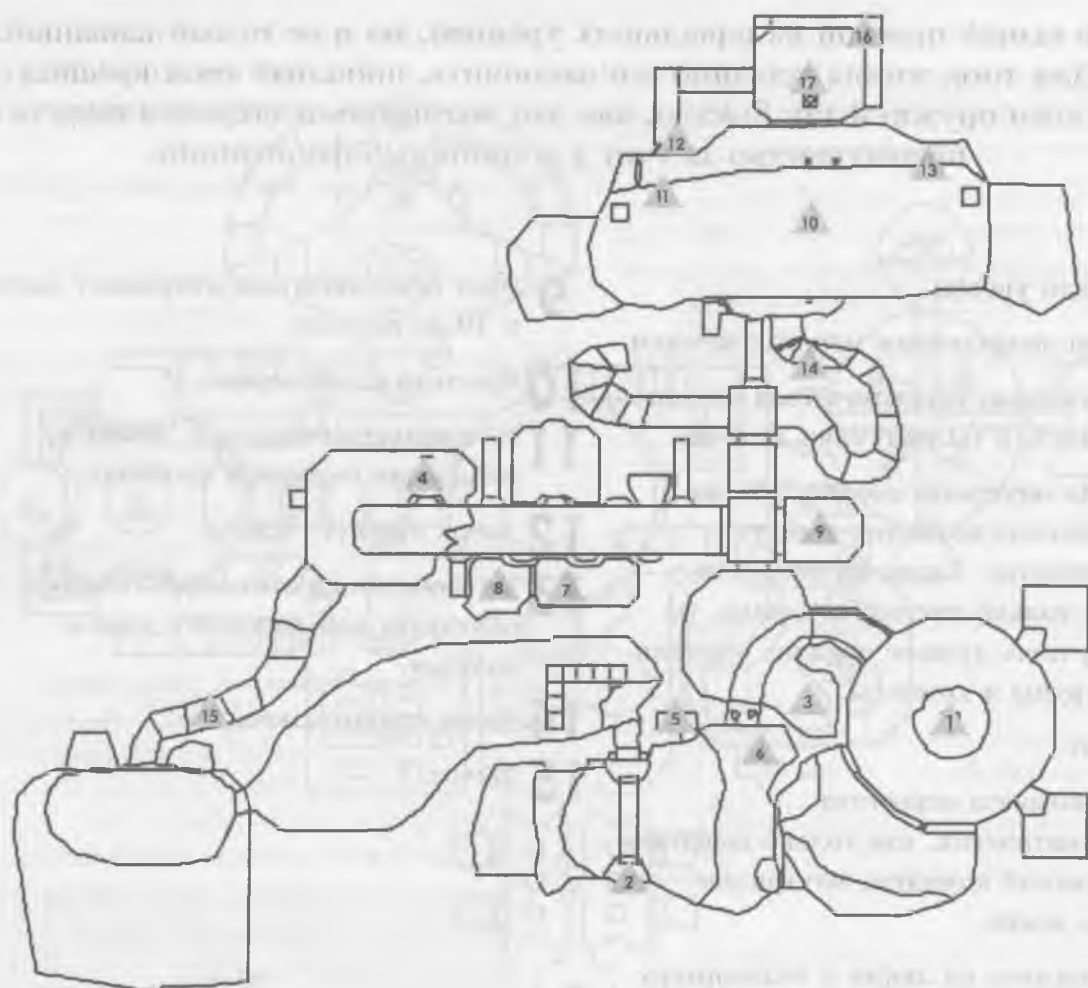
12 Дверь красного ключа.

13 По нажатии на этот переключатель опустится платформа В с синим ключом.

14 Дверь синего ключа.

15 Выход.

КОМНА



Плутония. Уровень 2

КОЛОДЕЦ ДУШ

Это всего лишь второй уровень Плутонии, но страсти уже накаляются. Самое сложное - 10й участок. Попробуй перейти тот невидимый мост и остаться живым. Начинай и не забывай смотреть на карту.

Здесь начинается твоя миссия. Активизируй переключатель на стене, и вода начнет уходить. Это откроет остальную часть уровня.

Желтый ключ. Перейти через мост не составит труда. Главное - убей монстров до начала движения.

Здесь ты найдешь некоторые предметы, которые помогут тебе в прохождении миссии: двустволка, две коробки патронов к ней и две аптечки.

Переключатель активизируется с помощью желтого ключа. Он открывает дверь в точке 7.

Если ты упал с моста во время попытки добраться до желтого ключа, то этот телепортер - единственный выход. Он перенесет тебя в 6.

Это место, в котором ты появишься после того, как воспользуешься телепортером 5.

Это дверь, которая откроется, когда ты применишь желтый ключ в точке 4.

Красный ключ. Приготовься атаковать. У входа тебя ждет зомби-коммандо.

Если твое здоровье пострадало во время поисков желтого и красного ключей, есть шанс его поправить: здесь ты должен найти пару аптечек.

10 Эта пропасть кажется непроходимой. Однако, ты можешь найти невидимый мост в точке 10. Аккуратно иди по карте, и ты не упадешь.

11 Переключатель, требующий красного ключа. Он откроет дверь в точке 12.

12 Это дверь, которая откроется, когда ты применишь красный ключ в точке 11. За ней - финальная часть уровня.

13 Этот переключатель можно использовать для того, чтобы открыть заново дверь 14 на другой стороне пропасти.

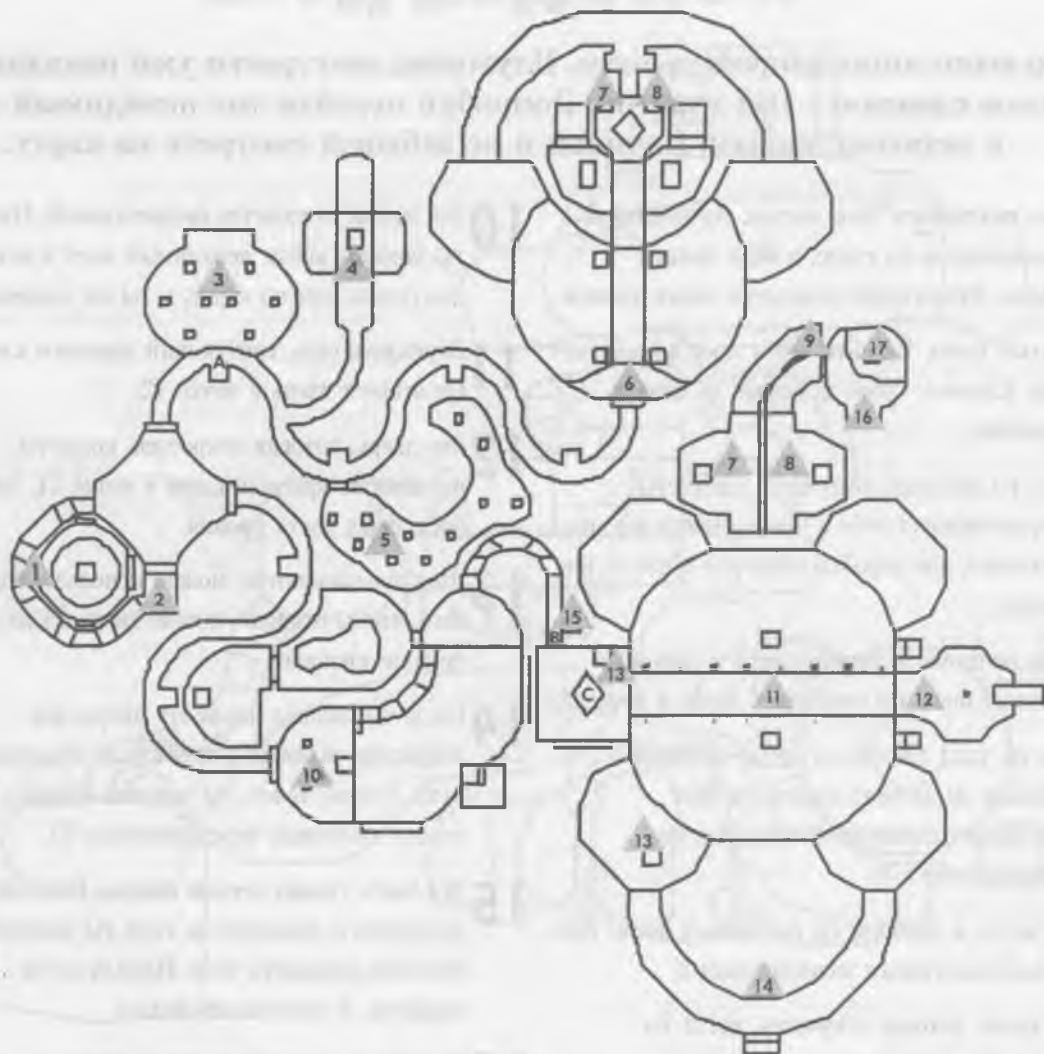
14 Когда ты прошел через эту дверь, она закрылась за тобой и перекрыла обратный путь. Тем не менее, ты можешь открыть ее снова с помощью переключателя 13.

15 Эта часть уровня весьма опасна. Потолок здесь находится в движении и, если ты зазеваешься, способен раздавить тебя. Пройди ее на скорости, и останешься целым.

16 Последняя комната уровня 2. У края платформы - аптечки и ранец, наполненный боеприпасами.

17 И наконец, ты у выхода. Прыгай в телепортер и готовься к следующему уровню.

КОМПАКТ ДВА



АЦТЕК

Здесь есть сильные враги, но от тебя зависит, кто выживет. Когда дойдешь до невидимого моста 11, беги через него и не трать патронов на арахнотронов - все равно они неуязвимы.

Начало уровня.

Зайди сюда за оружием, патронами и аптечкой. Сеть, прикрывающая дверь, - не препятствие. Пройди сквозь нее.

Ты провалишься сюда, как только наступишь на квадрат А. В этой комнате манкубус, несколько колб, боеприпасы, бензопила и колонны с черепами. Эти черепа - элементы интерьера, а не переключатели. Настоящий переключатель опускает платформу, которая снова доставит тебя в А.

Красный ключ охраняемый Злыднем, Бароном Ада и бывшими командо.

Дверью в эту комнату служит участок стены между двумя балками. Внутри Сфера Души, патроны и несколько монстров, самый серьезный из которых - ревенант.

Осторожнее с этим мостом! Иди по карте, и не ошибешься.

Пара смежных телепортеров. После телепортации тебе понадобится красный ключ.

8 Еще одна пара смежных телепортеров. Опять же, ключ, на этот раз синий, понадобится тебе только после телепортации.

9 Этот переключатель опускает дверь перед 16.

10 Лифт. Если отправишься к нему, провалишься в токсины.

11 Невидимый мост. Беги по нему в 12 к синему ключу.

12 Задействуй переключатель за синим ключом, чтобы опустить платформу. Взойди на нее. Прыгни к ключу. Переключатель над лифтом откроет телепортер 13.

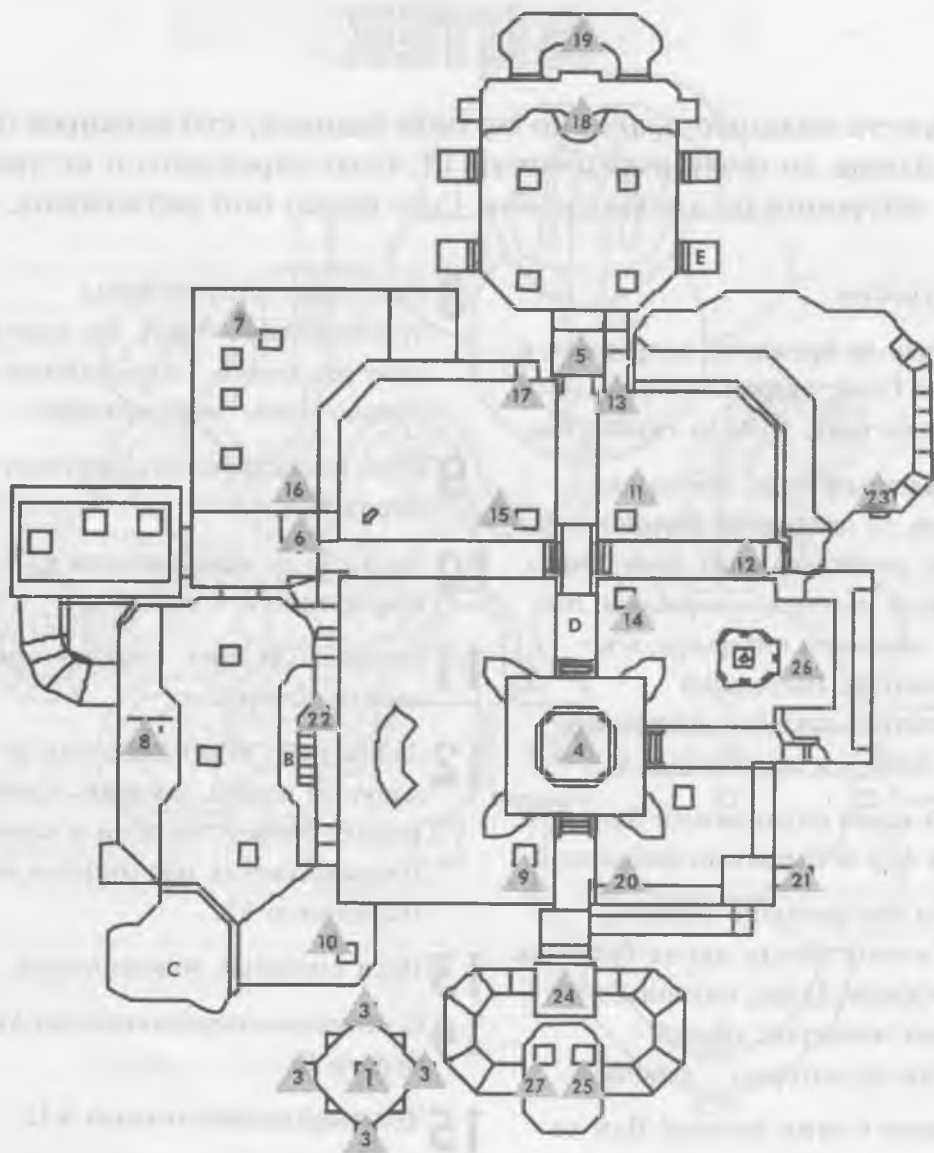
13 Пара смежных телепортеров.

14 С помощью переключателя убери барьер В.

15 Телепортируйся отсюда в С.

16 Этот переключатель открывает выход в 17.

17 Выход.



ПОЙМАН

Хитрый уровень. Обрати внимание на головокружительный прыжок (16), ключевой момент уровня.

Начало уровня.

Переключатель опустит телепортеры.

Этот телепортер переносит в 4.

Этот переключатель поднимет закругленную стену и предоставит тебе возможность отличиться в бою.

Дверь желтого ключа.

Этот переключатель поднимет барьер на востоке и откроет проход.

Этот телепортер переносит в 5.

С помощью переключателя установи лестницу В.

Этот телепортер переносит в D.

Этот телепортер переносит в 11.

Этот телепортер переносит в 5.

Дверь синего ключа.

Переключатель способствует опусканию близлежащей платформы.

Этот телепортер переносит в D.

Этот телепортер переносит в 5.

Прыгни через угол для того, чтобы попасть на карниз.

17 Желтый ключ. С прыжка (16) попадешь сюда.

18 Под действием этого переключателя откроется полукруглый тоннель за ним и четыре маленьких комнаты Е. Рыцари Ада!

19 Переключатель снова откроет дверь 5.

20 Этот проход откроется после того, как побываешь в комнате за дверью 5.

21 Этот переключатель установит телепортер в В. Удостоверься в том, что переключатель 8 активизирован.

22 Переключатель откроет участок С и Синий ключ.

23 Переключатель откроет дверь в 24. Прыгни с верхней ступени, чтобы вернуться на уступ.

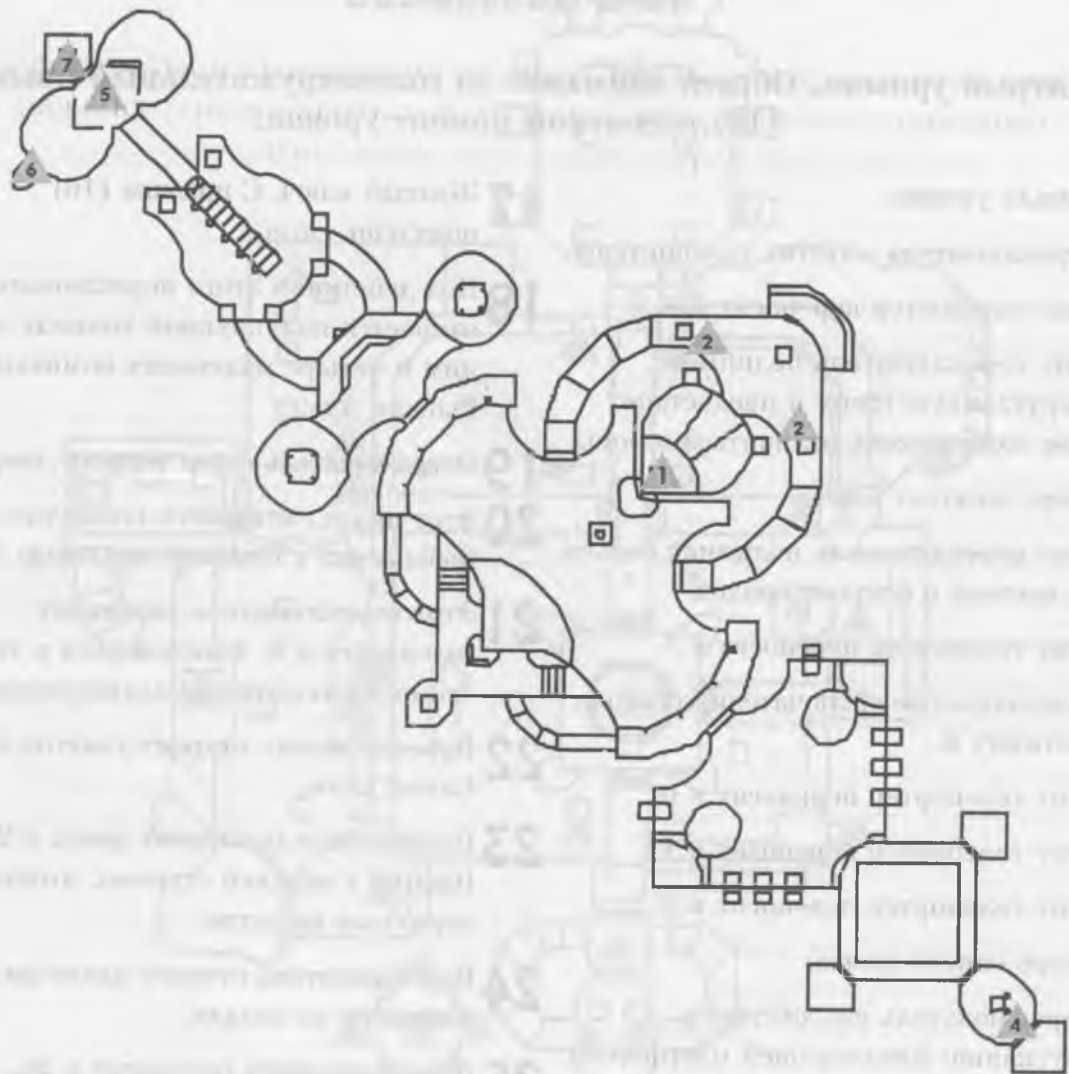
24 Переключатель откроет двери на востоке и на западе.

25 Этот телепортер переносит в 26.

26 Выход.

27 Этот телепортер переносит в Е.

РАМБО



ПРИВРАЧНЫЙ ГОРОД

Здесь нет ни запутанных лабиринтов, ни сложных прыжков, но не ожидай легкой прогулки. Здесь предостаточно самых сильных монстров, включая и Паукомозг.

Начало уровня.

Переключатель на одном из этих обелисков опускает оба из них, предлагая твоему вниманию двух Рыцарей Ада и такое же число проходов.

Телепортер, переносящий в А.
Прыгни за мегасферой.

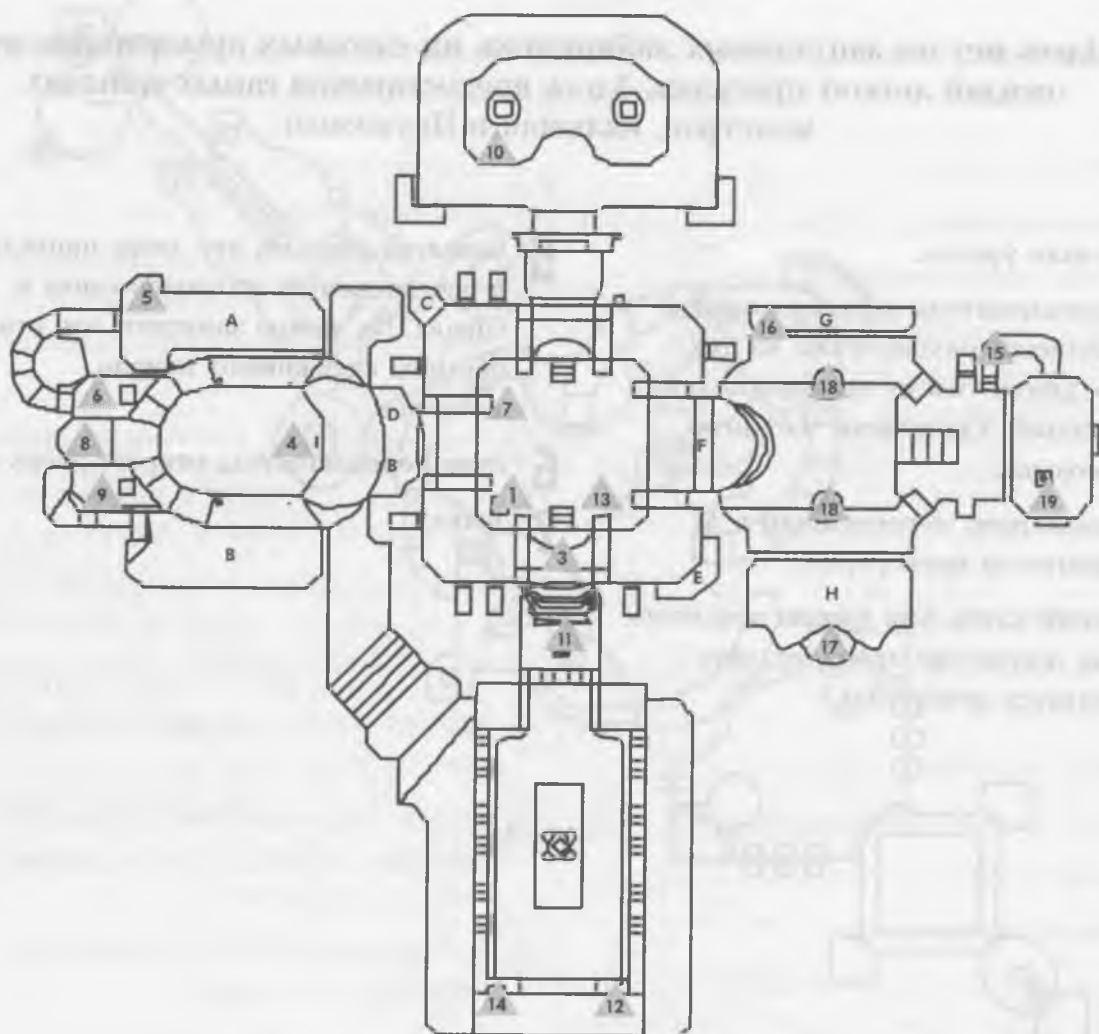
Синий ключ. Как только возьмешь его, освещение пропадет, зато появятся ревенанты.

5 Попытка открыть эту дверь приведет к исчезновению загоронок слева и справа. Не лишне заметить, что эти барьеры сдерживают немало монстров.

6 Этот переключатель откроет дверь 5.

7 Выход.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМНАТЫ



ЛОЖЕ БАРОНА

Еще одна радость для любителей пострелять, но придется и немного пошевелить мозгами, чтобы одолеть Барона. Справишься ли?

Начало уровня.

Дверь красного ключа.

Дверь синего ключа.

Переключатель откроет доступ в А.

Этот переключатель открывает две соседние двери.

Телепортер, переносящий в В.

Теперь здесь можно заметить переключатель. С его помощью попадешь в С, где среди прочего найдешь компьютерную карту.

Красный ключ.

Телепортер, переносящий в D.

Синий ключ.

Когда задействуешь этот переключатель, пол поднимется, а барьер опустится. Это позволит тебе пройти дальше на юг.

12 Этот переключатель откроет дверь синего ключа 3.

13 Этот переключатель даст возможность пройти в Е и взять там Мегасферу.

14 Этот переключатель опустит барьер F.

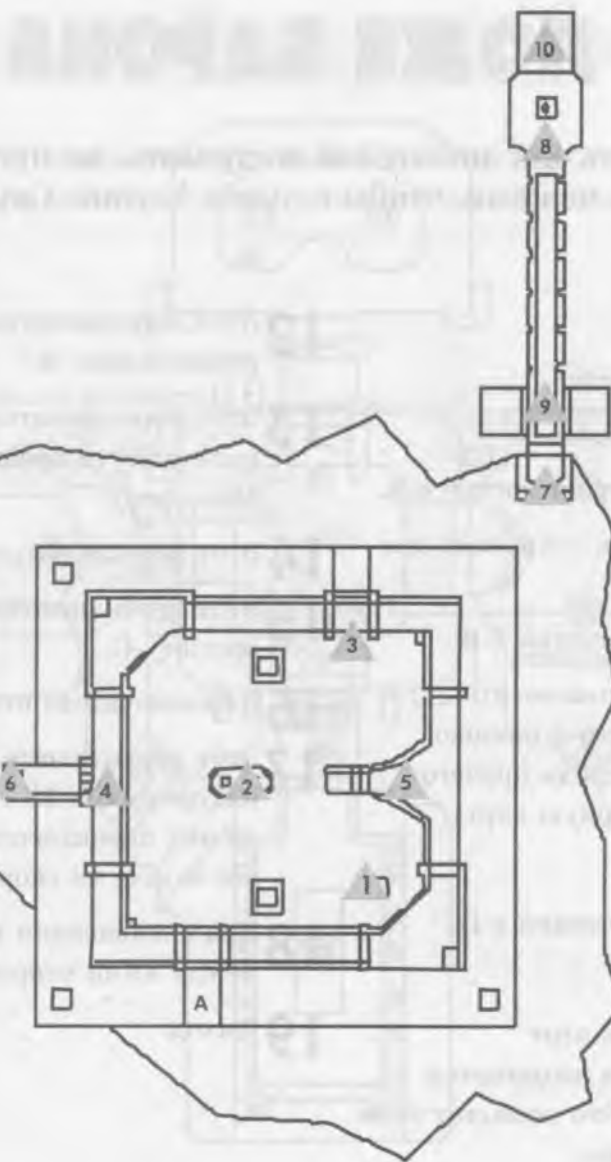
15 Этот переключатель откроет дверь в комнату G.

16 Переключатель откроет доступ в H.

17 Этот переключатель оперирует платформами 18 с установленными на них переключателями. Поспеши - это задача на скорость.

18 При активизации переключателей между ними открывается коридор в I.

19 Выход.



ЛОВУШКА

Здесь нечем занять твой мозг, зато сколько плохих парней! Возьми свое любимое оружие и надери им задницу!

Начальная точка. Тебя встречают три манкубусаили манкубухи? Какая разница! Разделайся с ними, пока они не разделались с тобой. примени то оружие, которое тебе более симпатично.

На возвышении - желтый ключ. Не пытайся достать его снизу - напрасная трата времени.

Лифт. Поднимись к зубчатой стене наверху. Если обратишь внимание на карту, то увидишь, что на другой стороне двора есть еще один лифт. Они абсолютно идентичны.

Эту дверь можно открыть желтым ключом.

Если встанешь на эту точку и с разбега прыгнешь со стены, то приземлишься на возвышение во дворе. Там можешь забрать Мегасферу и долгожданный желтый ключ-череп.

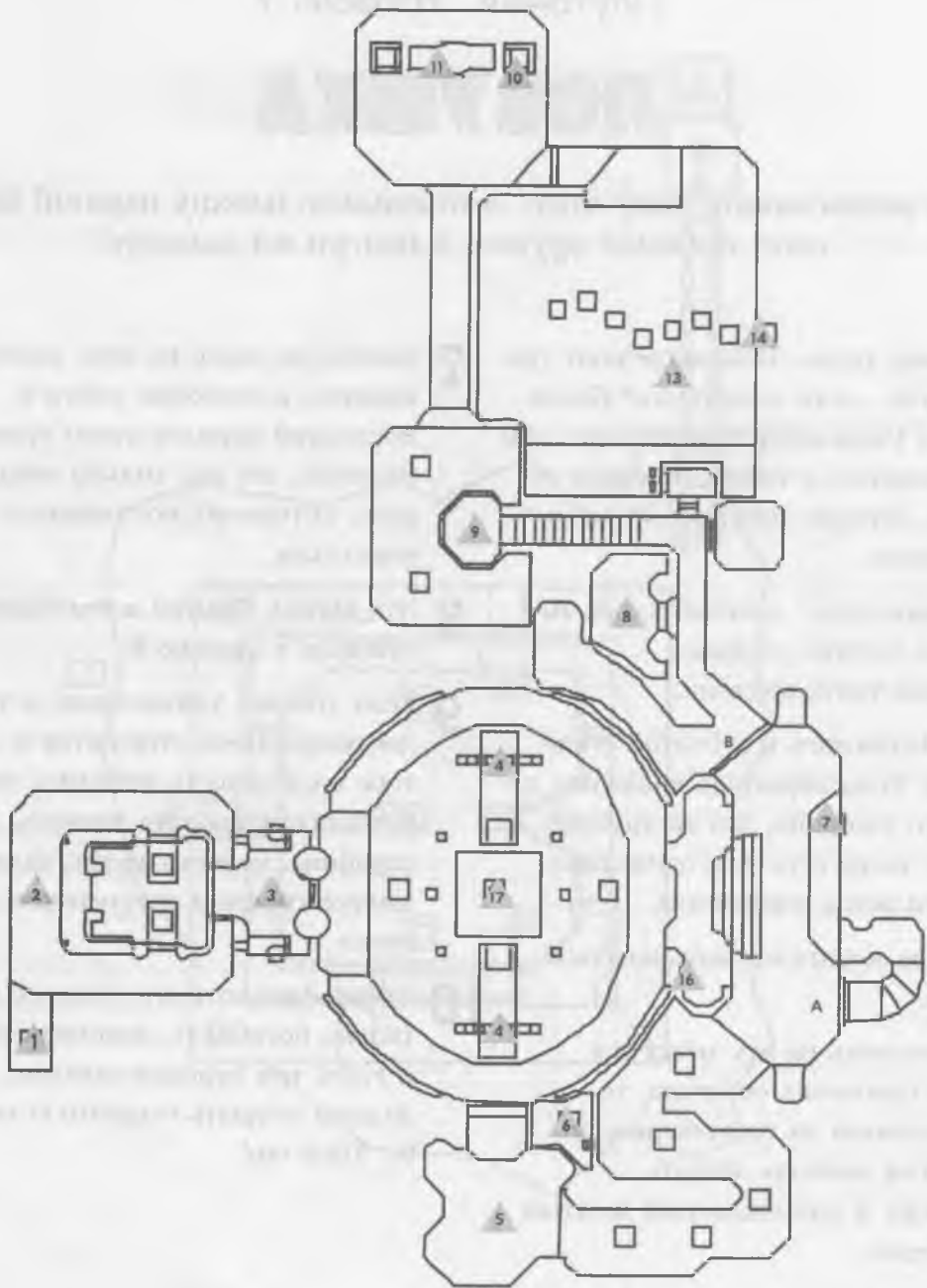
Как только откроешь дверь 4 желтым ключом, иди к этому переключателю. Воспользуйся им, и в точках А и В появятся мосты, по которым сможешь перейти ров.

7 Нажми на череп на этих железных воротах, и сможешь войти в последний коридор этого уровня. Заметим, что как только войдешь в него, потеряешь возможность вернуться.

8 Это выход. Прыгай в телепортер и готовься к уровню 8.

9 Если убьешь Арахнотрона в точке 10, две двери здесь откроются и дадут тебе возможность победить пару коммандо и собрать патроны для карабина, коробку ракет, шлемы, микроаптечки и энергетический заряд.

10 Этому Арахнотрону суждено не только погибнуть, защищая выход, но и стать тем переключателем, который должен открыть секретную комнату 9. Убей его!



КОРОЛЕВСТВО

Простой уровень. Несомненно, самое сложное здесь - пройтись по гряде камней (13). Тем не менее, судя по тому, что здесь целых 17 пунктов, тебе придется немного побегать.

Начало уровня.

Когда войдешь сюда, уровень воды начнет падать, и покажется дверь. Воспользуйся ей.

Здесь найдешь переключатель. Нажми, и по обе стороны от тебя появится по лифту. Войди в один из них и продолжи уровень.

Чтобы открыть эти ворота, тебе понадобится синий ключ.

Здесь масса духовной брони и бонусов здоровья. Собери все.

Используй этот переключатель для того, чтобы открыть дверь А.

Слегка подтолкни этот переключатель, и стена В рухнет. Берегись! За ней тебя ждут четверо ревенантов.

Эта комната наполнена дрянными бесами. Убей их из карабина и собери предметы по углам.

На этом небольшом участке три двери и столько же переключателей, тем не менее, нажатие на любой из них приведет к открытию всех дверей. Внимательнее - тебя ждут двое коммандо.

10 Любой из этих лифтов доставит тебя на верхнюю платформу.

11 Синий ключ-череп.

12 Теперь, когда у тебя есть синий ключ, ты можешь открыть им дверь 12. За ней комната, набитая плохими парнями. Расстреляй их всех, да побыстрее.

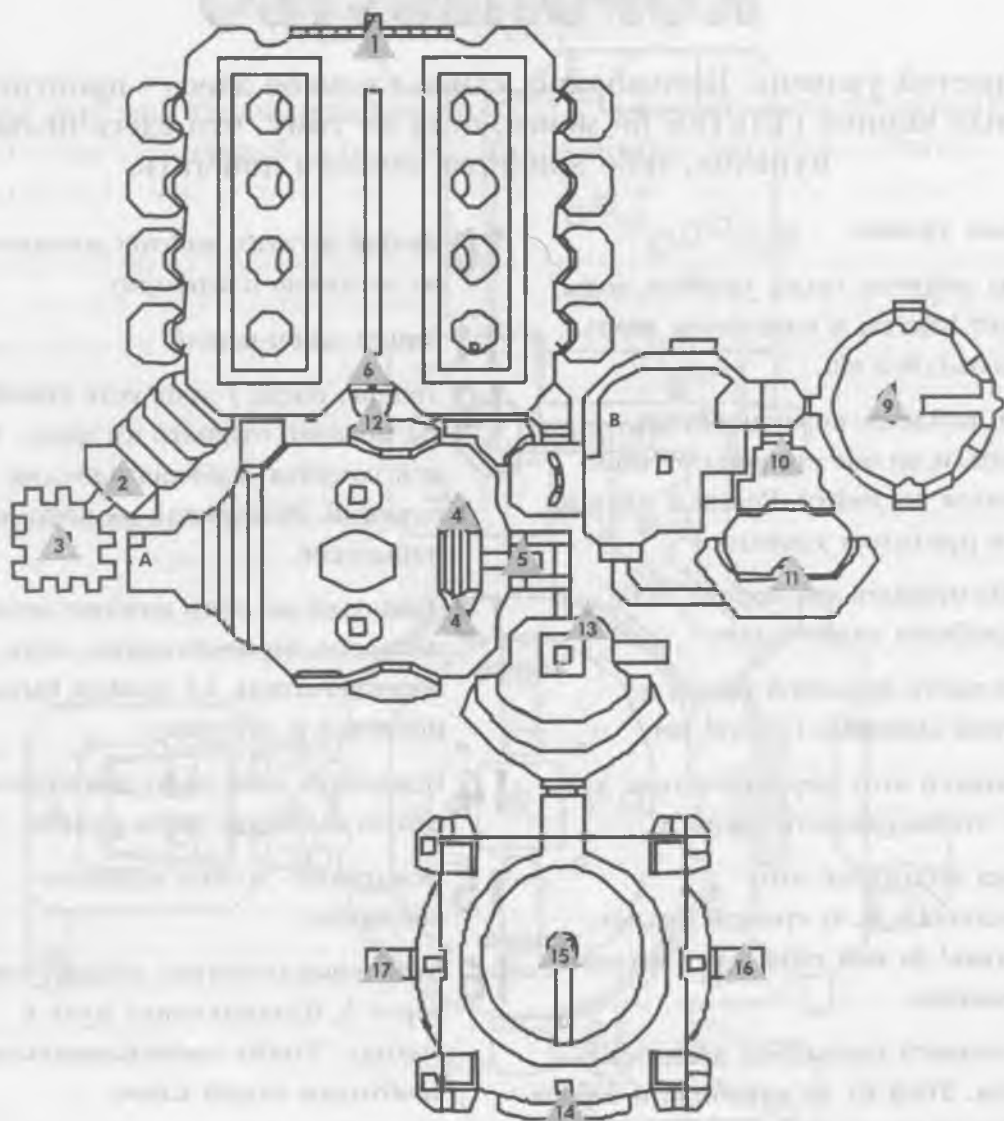
13 Двигаться по этим камням весьма непросто, но необходимо, ведь переключатель 14 должен быть приведен в действие.

14 Используй этот лифт для подъема на самую высокую часть уровня.

15 Осмотрись - в тени прячется коммандо.

16 Этот переключатель избавит тебя от ворот 4, блокирующих путь к выходу. Чтобы воспользоваться им, необходим синий ключ.

17 Наконец-то, выход.



АББАТСТВО

Навороченный уровень. Здесь необходимо найти все три черепа (ключа) для того, чтобы выйти. Самое сложное - в конце (15). Упасть с моста означает немедленную смерть. Будь осторожен!

Твоя миссия начинается здесь.

Возьми двустволку, а когда пол придет в движение, спустишься в нижнюю комнату.

Убей всех, кто прячется в этой комнате, и воспользуйся телепортером в ее центре. Окажешься в точке А.

Активизируй оба переключателя, и платформа Э опустится.

Когда переключатели 4 активизированы, отсюда можно забрать синий ключ.

Дверь ведет к концу уровня. Чтобы ее открыть, тебе понадобятся все три ключа.

Дверь синего ключа.

С помощью переключателя в этой комнате поднимешь платформу В, что позволит тебе перейти через яму.

В этой комнате - желтый ключ. Чтобы взять его, заберись на более высокую платформу и спрыгни оттуда.

10. Эта дверь открывается желтым ключом.

11 Комната полна бесов. Войди к ним во всем блеске своего оружия. Когда покончишь с ними, возьми красный ключ. (Ты обнаружишь его у дальней стены.)

12 Теперь, когда у тебя есть все ключи, зайди сюда и забери два энергетических заряда. Затем - в телепортер. Окажешься к точке С.

13 В этой секретной комнате весьма ценный артефакт - Сфера Души.

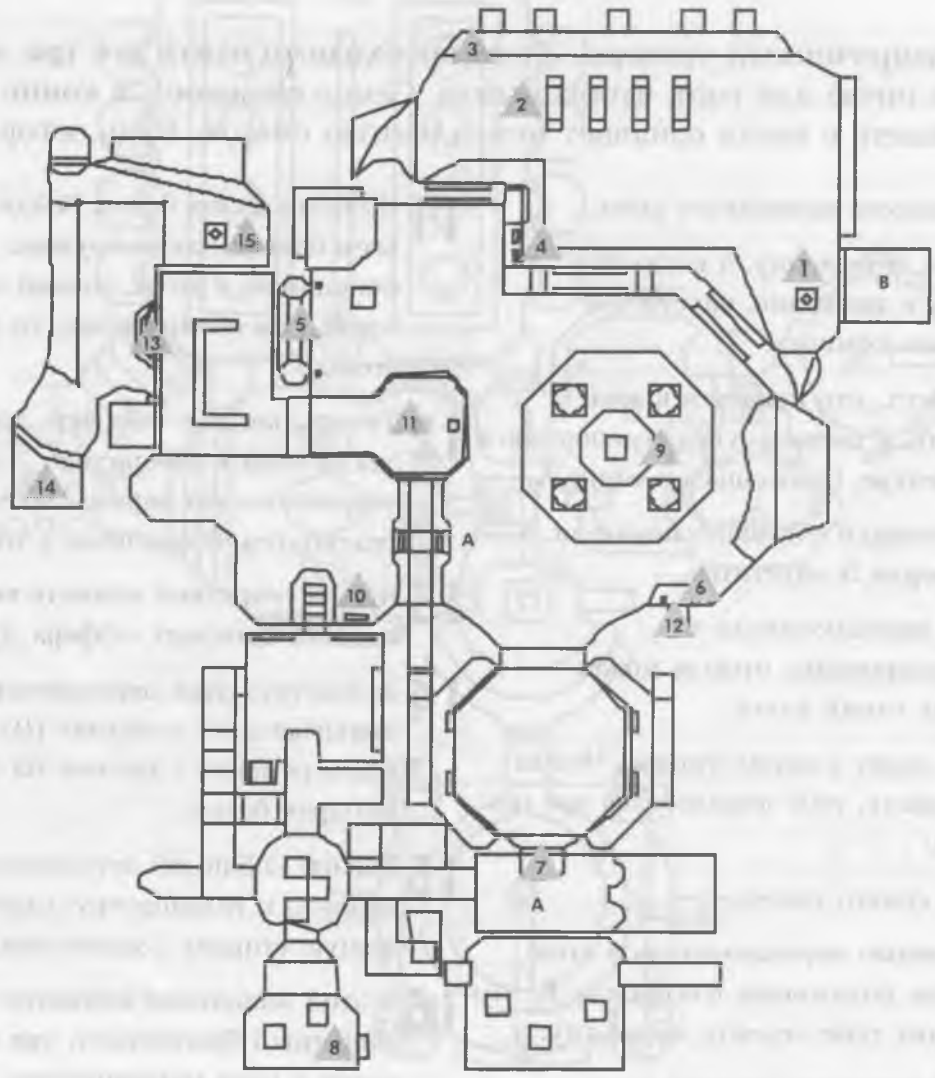
14 Задействуй этот переключатель, и появится мост к выходу (D). Одновременно с мостом ты заметишь четырех бесов.

15 Выход! Соблюдай осторожность при подходе к телепортеру: падение в любую сторону - мгновенная смерть.

16 В этой маленькой комнатке - защитный бронезильт, три коробки ракет и пара микроаптечек.

17 В этом зале - три коробки ракет для твоего гранатомета и несколько микроаптечек для тебя.

Уровень 9 Секретная



РЕЗНЯ

Этот уровень не сложно закончить, но все тут так разбросано, что нужно будет не раз вернуться на одно и то же место.

Твой путь по уровню 10 начнется здесь.

Синий ключ. Как только поднимешь его, на тебя набросится целая группа коммандо.

Очень ценное приобретение - ранец, наполненный боеприпасами. Вскоре они тебе понадобятся.

Для того, чтобы открыть эту дверь, нужен синий ключ.

Для открытия этой двери необходим желтый ключ.

Чтобы открыть эту тайную дверь, тебе необходим красный ключ.

Благодаря этому переключателю провалишься вниз (из точки А).

Этот переключатель опустит платформу 9.

Желтый ключ здесь. Для того, чтобы взять его, воспользуйся переключателем 8.

10 Переключатель уберет плиту в точке А и позволит тебе вернуться на основную часть уровня.

11 Здесь найдешь красный ключ.

12 Когда ты возьмешь красный ключ, откроется доступ к этому скрытому переключателю. Он открывает комнату В, содержащую массу полезных предметов.

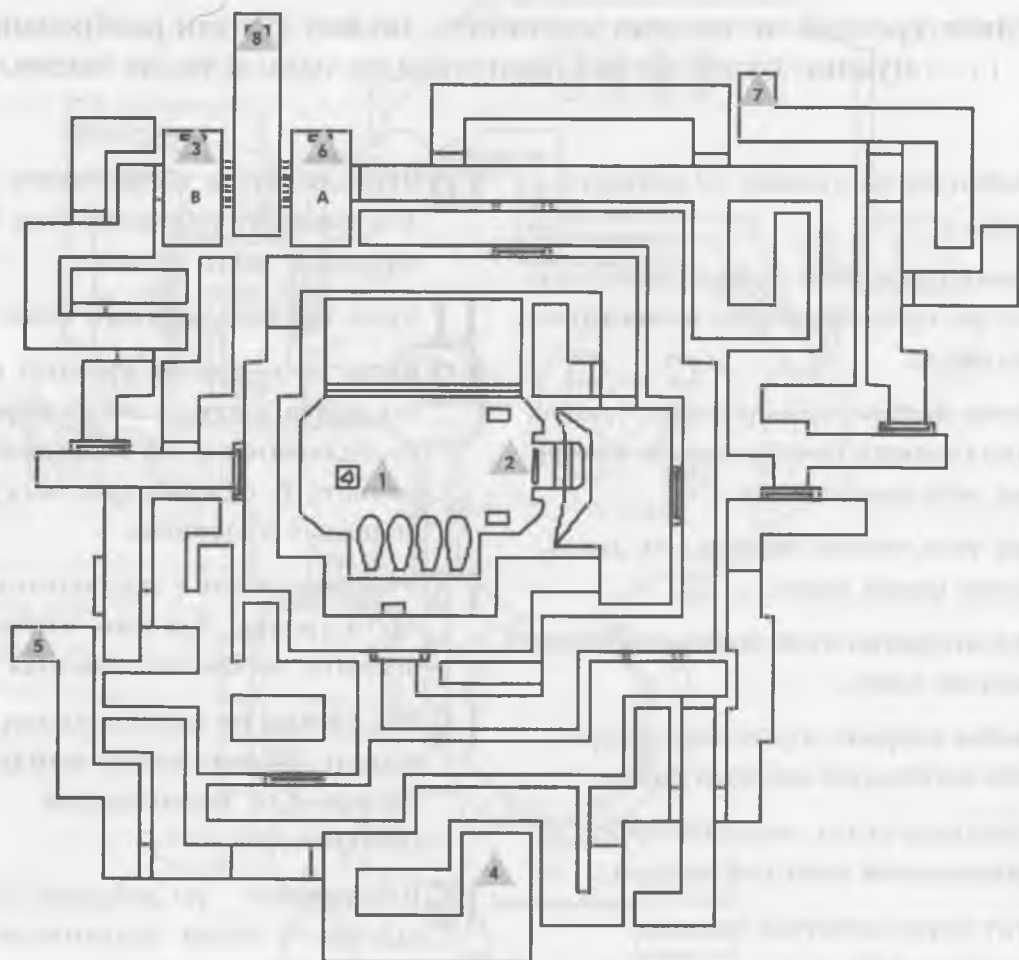
13 Эта дверь ведет к заключительной части уровня. Для того, чтобы ее открыть, необходим красный ключ.

14 Как только ты приблизишься к выходу, из этих пещер выйдут два Рыцаря Ада. Воспользуйся гранатометом.

15 Поздравляем - ты добрался до выхода. А теперь приготовься к уровню 11!

Секрет

Секрет 108



ДИЧЬ

Приготовься к самому запутанному уровню. Уровень 11 - лабиринт. Для того, чтобы закончить его, нужно уметь ориентироваться по карте.

Приключение начинается здесь.

Этот переключатель откроет дверь перед тобой, и еще одну дверь, из которой к тебе выйдут пятеро ревенантов.

Чтобы активизировать этот переключатель, открывающий дверь в А, тебе нужен желтый ключ.

Здесь ты сможешь пополнить свой запас карабинных патронов.

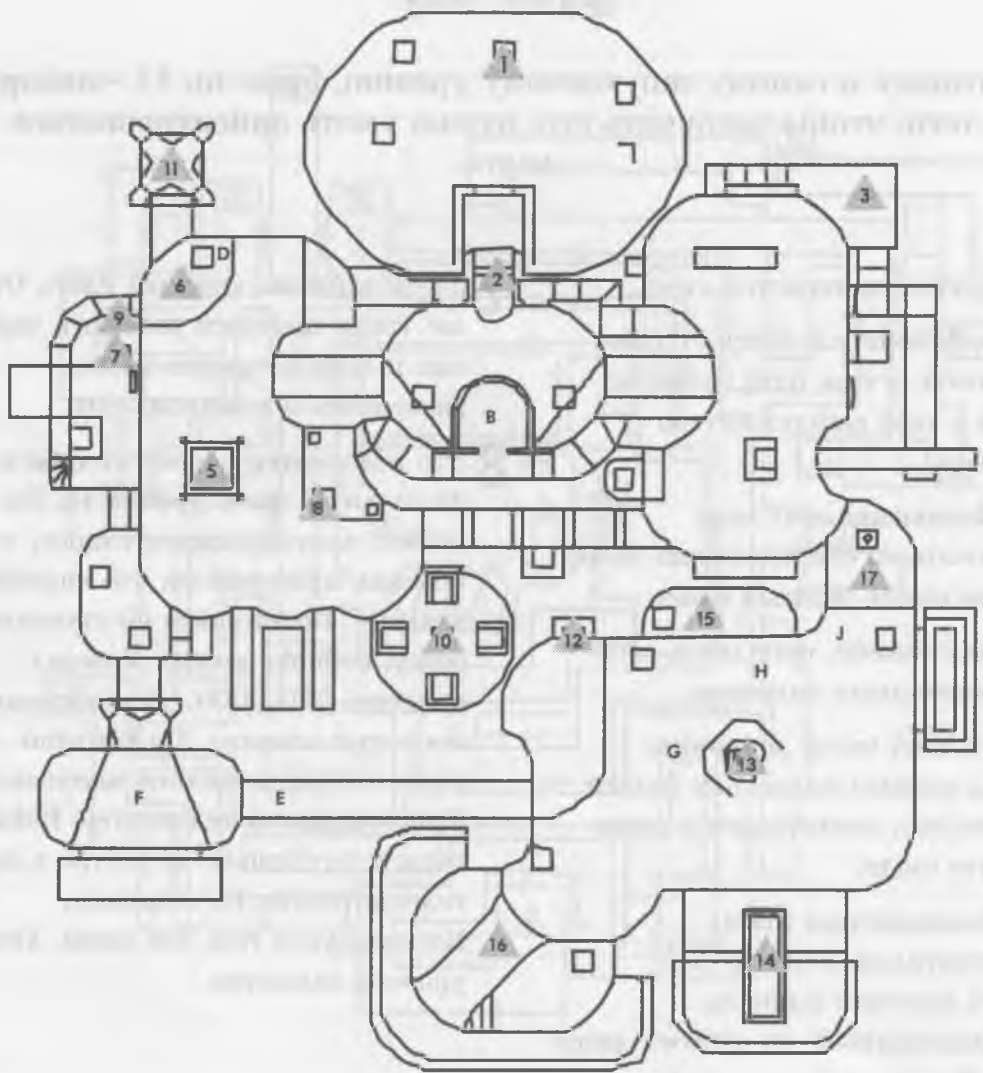
В этой тайной части лабиринта найдешь желтый ключ. Как только возьмешь его, приготовься к атаке ревенанта сзади.

Чтобы пользоваться этим переключателем, необходимо обладать красным ключом.

Активизированный, он откроет дверь в точке В.

7 Здесь найдешь красный ключ. Опять же, сзади появится ревенант, так что, как только возьмешь ключ, развернись и уничтожь его.

8 Это телепортер перенесет тебя в финальную часть уровня 11. На карте ее нет, поэтому внимательнее, чем обычно, прочитай то, что написано дальше. Поднимайся по ступеням на север, собирая колбы. Наверху найдешь BFG 9000. Затем спрыгни и посмотри направо. Ты увидишь, как из-за отодвигающегося массивного блока появится телепортер. Войди туда, и очутишься на уступе с двумя телепортерами по сторонам. Воспользуйся тем, что слева. Теперь уровень закончен.



СКОРОСТЬ

Особенность этого уровня - обилие телепортеров, потеряться среди которых не составляет особого труда. Смотри на карту на соседней странице внимательно и точно следуй указаниям. Сделаешь - и покончишь с этим непростым уровнем.

Здесь начинается 12 уровень.

Переключатель откроет дверь на уровень.

Желтый ключ-череп.

Телепортер перенесет тебя в А.

Прыгни оттуда на платформу.

На выступе - красный ключ.

Достаточно перепрыгнуть яму, чтобы он стал твоим.

Этот телепортер перенесет тебя в С.

Еще один телепортер. Воспользуйся, и вернешься в В.

И еще один телепортер. Этот переносит в D.

Гретый и последний ключ-череп. Как только возьмешь синий ключ, развернись и сделай два шага вперед и очутишься в 10.

Убей четырех Злыдней, которые одновременно начнут тебя атаковать. Когда сделаешь это, активизируй 4 переключателя, которые находились под их охраной. Это откроет проход в точке E.

11 Задействуй переключатель, и в гигантском черепе откроется дверь (F). Осторожно, два ревенанта ждут тебя.

12 Открой эту дверь синим ключом. Когда сделаешь это, подними платформу G с помощью переключателя, который найдешь внутри.

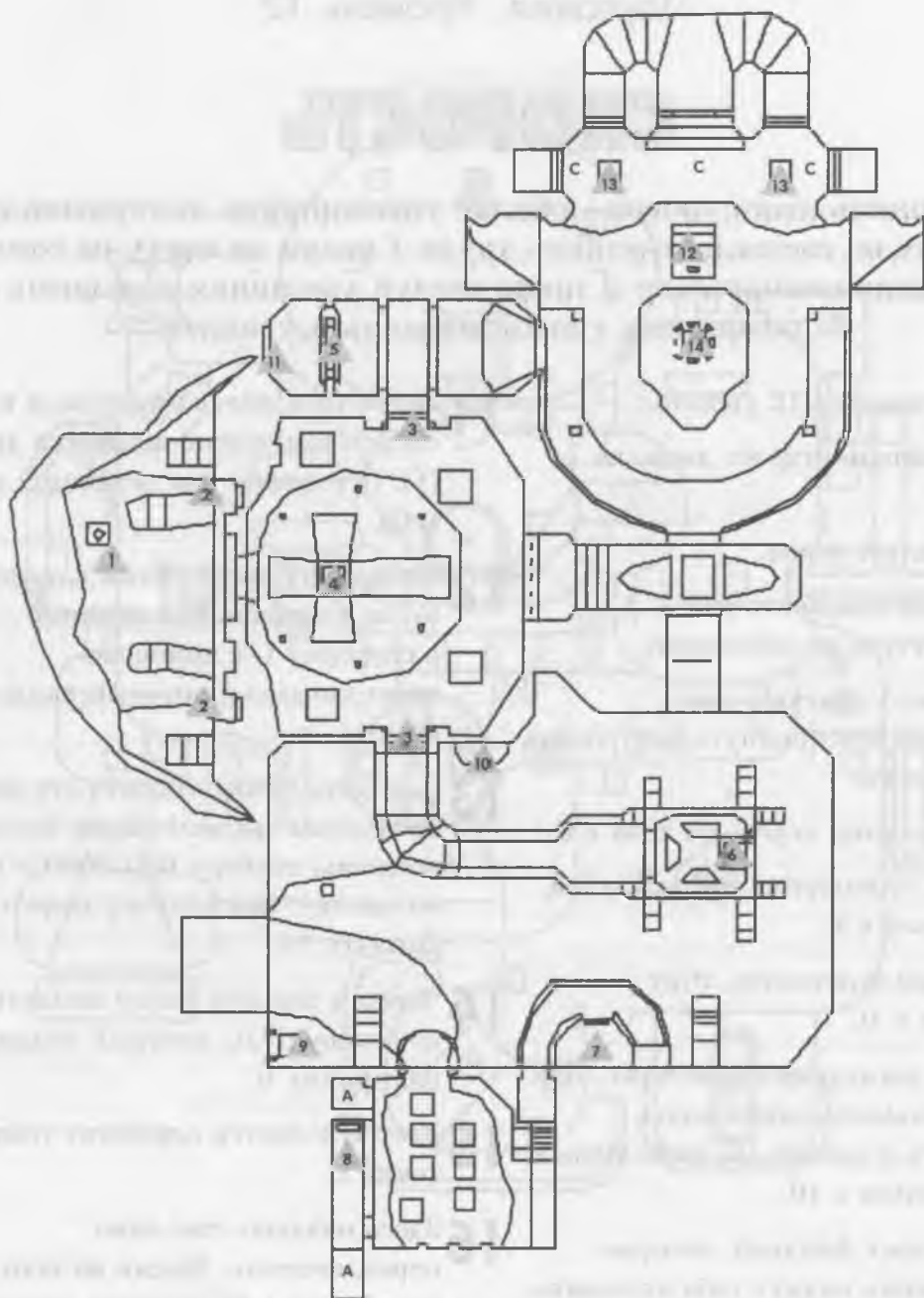
13 Для того, чтобы открыть эту дверь, необходим красный ключ. Когда войдешь, подбери BFG 9000 и нажми на кнопку. Она откроет дверь в комнату 14.

14 Череп в дальнем конце комнаты - это переключатель, который поднимет платформу H.

15 Этот телепортер перенесет тебя в точку I.

16 Здесь найдешь еще один переключатель. Нажми на него, и платформа J поднимется, позволяя тебе благополучно дойти до выхода.

17 Поздравляем, это выход.



СКЛЕП

На этом уровне имеется несколько фальшивых телепортеров. Не будь уверен в том, что очутишься в другой части карты, когда собираешься шагнуть на незнакомую пентаграмму. Держи это в памяти, и уровень покажется тебе простым.

Начало уровня.

Эти переключатели открывают между собой дверь, ведущую на север.

Дверь желтого ключа.

Не верь своим глазам. То, на чем лежит желтый ключ-череп - не телепортер.

Дверь синего ключа.

Это не телепортер, а лифт.

Переключатель к северу опустит его.

Поднимись по этой лестнице.

Этот переключатель сделает доступными комнаты А и телепортер 9.

9 Телепортер, переносящий в 10. Работает под действием синего ключа.

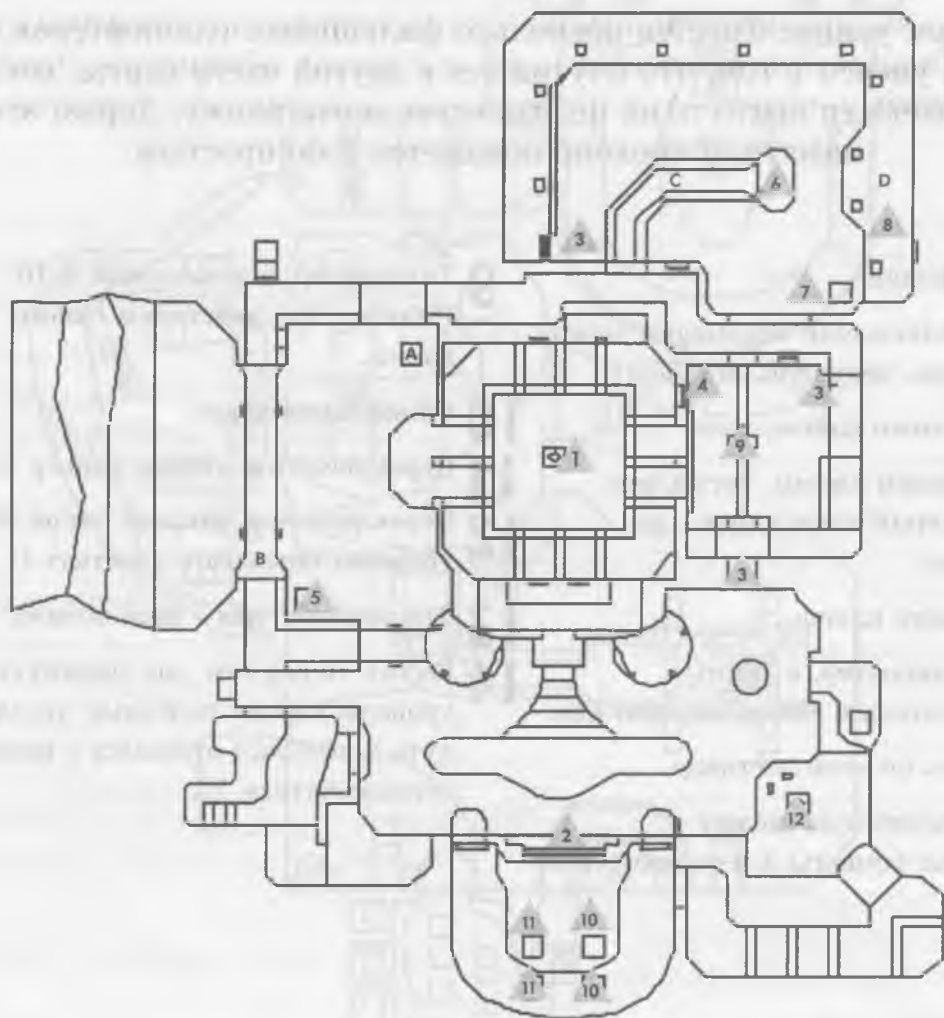
10 Синий ключ-череп.

11 Переключатель уберет барьер В.

12 Переключатель откроет двери и устранил барьеры в участках С.

13 Эти телепортеры - фальшивые.

14 Выход. Перед тем, как покинуть уровень, собери полезные предметы, путь к которым открылся с помощью переключателя 12.



ПРОИСХОЖДЕНИЕ

Еще один уровень, где нужно честно идти вперед. Поначалу он может показаться жутковатым, но внешность обманчива. Наконец, обязательно возьми Артефакт Тумана в 6, даже если он тебе не нужен, без этого не добраться до выхода.

Начало уровня.

Дверь желтого ключа.

Лифт.

Телепортер, перекидывающий в А.

Телепортер, перекидывающий в В.

Как только доберешься до Артефакта Тумана, галерея С опустится, и на ее месте откроется пространство, наполненное монстрами.

7 Телепортер, перекидывающий в 6.

8 Переключатель поднимет обратно галерею С, а вместе с ней и мосты к желтому ключу 9. Прыгни с 6 обратно из D.

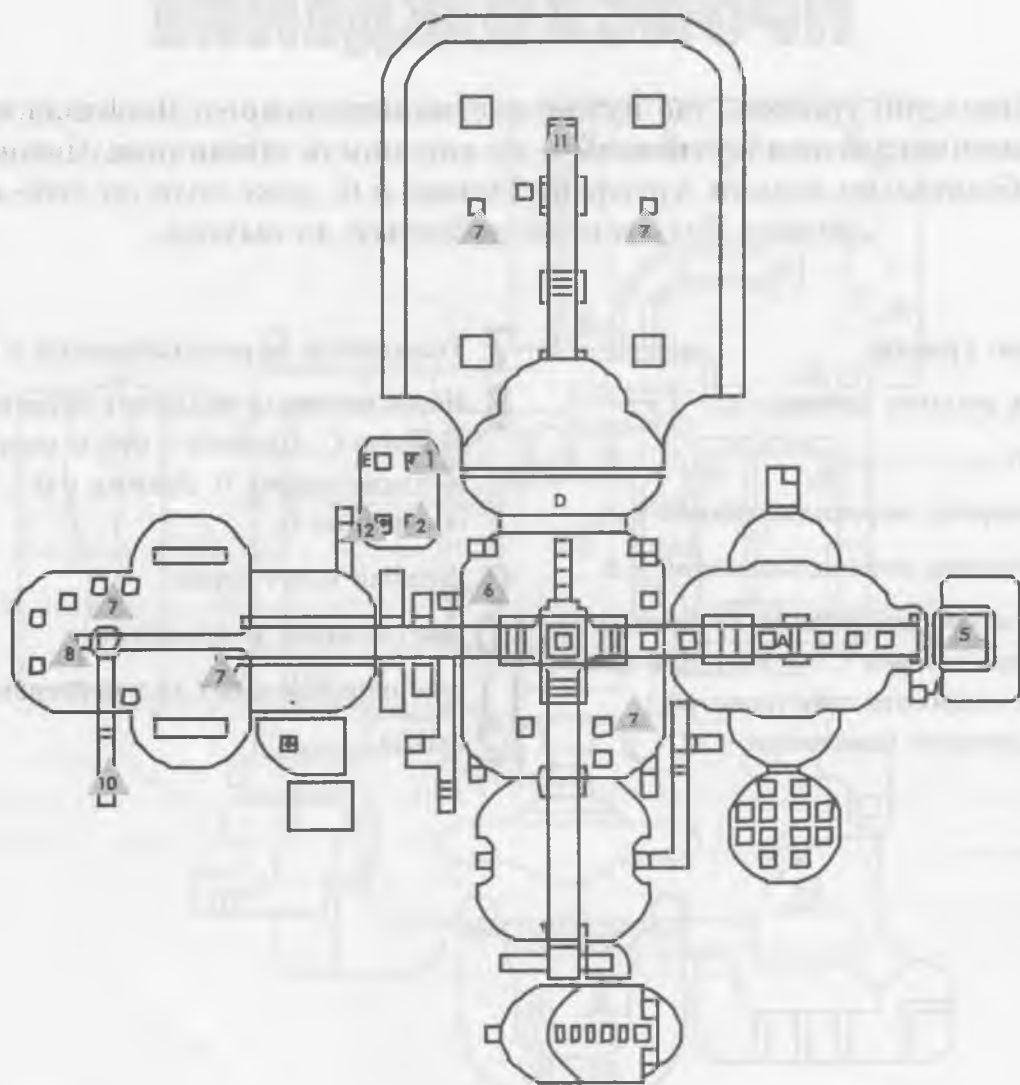
9 Желтый ключ-череп.

10 Два смежных телепортера.

11 Еще пара смежных телепортеров.

12 Выход.

УРОВЕНЬ 14



СУМЕРКИ

Этот уровень был бы пустяком, если бы не монстры. Никаких лабиринтов, ровное пространство, но Они лезут из всех щелей. Сражайся!

Начало уровня.

Телепортер, перекидывающий в 3.

Этот переключатель опускает пол, предоставляя тебе возможность продвинуться на запад.

Этот телепортер, перекидывающий в А, спрятан за ложной стеной.

Сделай прыжок к желтому ключу. Если упадешь, воспользуйся телепортером 4.

Телепортер, переносящий в В, где сможешь найти телепортер, ведущий в С.

7 Телепортер, переносящий в С.

8 Приближение к этому переключателю откроет комнатки с зомби-командо, а активизация его поднимет мост 9.

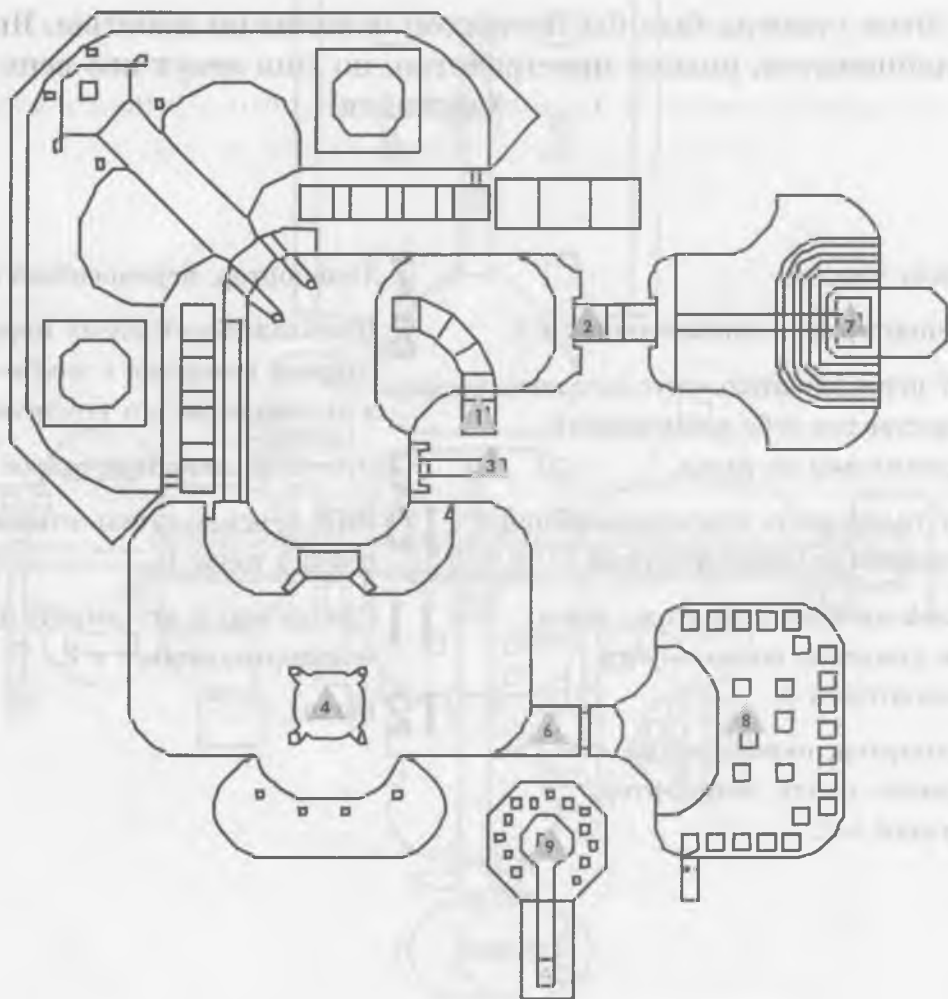
9 Этот переключатель откроет путь в 10.

10 Этот переключатель откроет путь на север в точке D.

11 Сделай шаг в эту дырку, и телепортируешься в Е.

12 Выход.

УРОВНИ



ПРЕДЗНАМЕНОВАНИЕ

Это короткий уровень. Ты выберешься отсюда довольно быстро. Тем не менее, врагов тут много. Они не так сильны, как на предыдущем уровне, но могут одолеть количеством. Убивай на бегу.

Начало уровня.

Дверь синего ключа.

Не пройди мимо Сферы Души.

Синий ключ-череп.

Опускающаяся и поднимающаяся платформа. Если хочешь пойти на юг или на север, пробегни через нее, либо поднимись на ней, если тебе нужно исследовать карнизы.

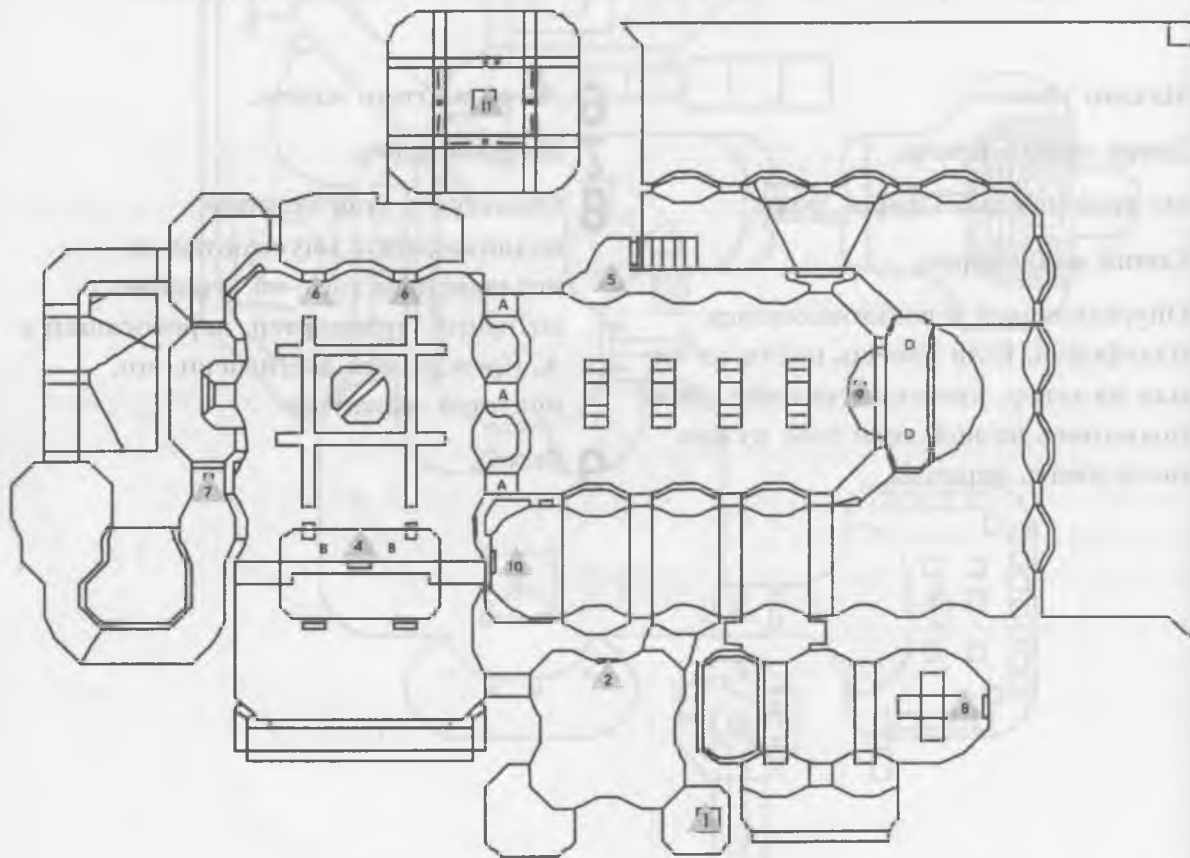
6 Дверь желтого ключа.

7 Желтый ключ.

8 Обелиски в этой комнате поднимаются и опускаются, за исключением того, на вершине которого - телепортер, переносящий в А. Прежде, чем достигнешь его, придется сражаться.

9 Выход.

1



ЛАГЕРЬ

Двигайся урывками. На этом уровне много бега и прыжков. Не отпуская клавишу "бега" во время прыжка. Старайся точно попадать на желаемые площадки - ведь внизу, скорее всего, токсины.

Начало уровня.

Этот переключатель открывает выходы из комнаты.

Эти переключатели опустят скрещенные карнизы, давая тебе возможность выбраться отсюда.

Эта кнопка откроет порталы А.

Дверь красного ключа.

Чтобы попасть сюда, прыгни из точки В. Беги на север по карнизу С и оттуда прыгни в С. Можешь использовать любой из двух предложенных путей.

7 Красный ключ-череп.

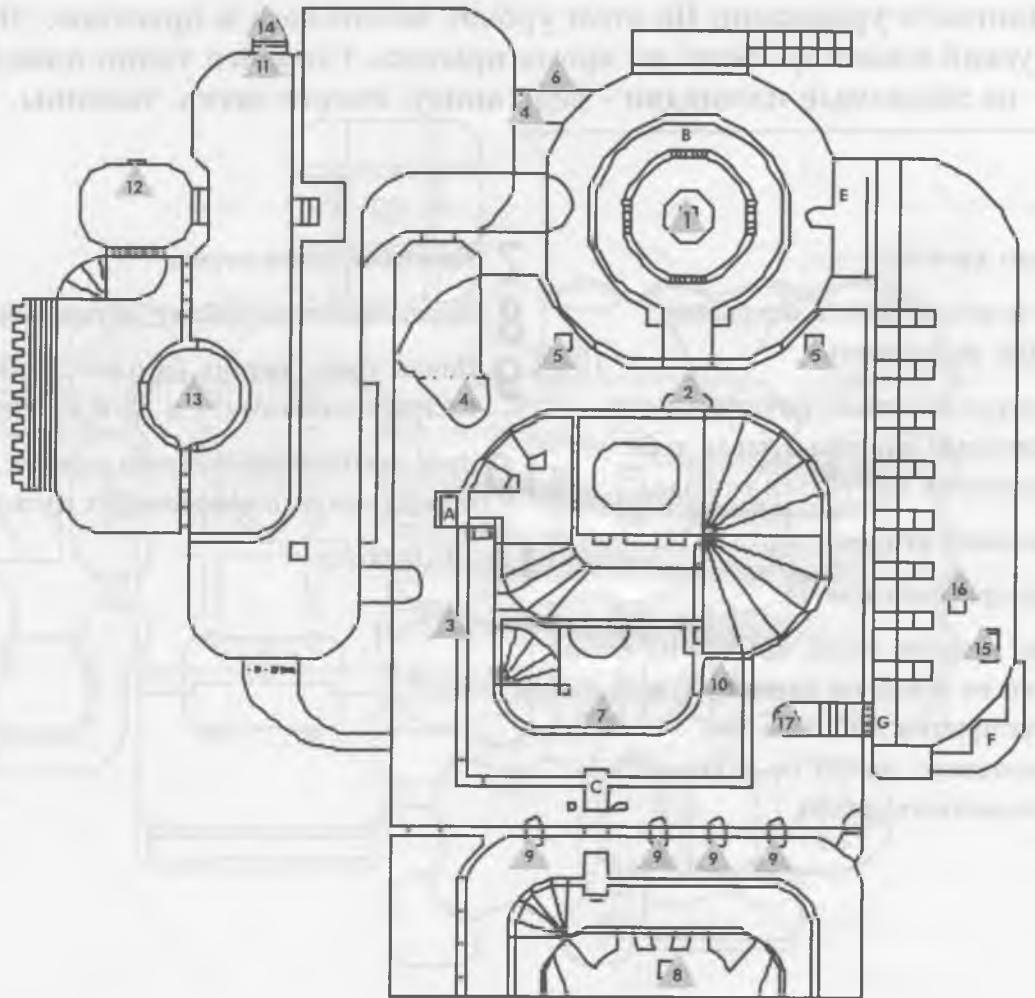
8 Переключатель удалит заграждения D.

9 Начав здесь, встань на одну линию с желтым ключом (E) и беги к нему.

10 Этот требующий желтого ключа переключатель освобождает путь к 11.

11 11. Выход.

МАЯК



НЕЙРОСОФ

Несуразный уровень. Даже имея полную компьютерную карту, можно с легкостью пропустить поворот или место, где нужно прыгнуть. Если ты в затруднении, подумай, как же можно попасть в не исследованный тобой кусок карты. Или прочитай эти подсказки.

Начало уровня.

Перепрыгни эту щель. Полукруглая платформа - лифт.

Прыгни сюда, а затем в А за мегасферой.

Решетка красного ключа.

Лифт. Отсюда можно прыгнуть в северный портал.

Телепортер, переносящий в В.

Беги на юг, прыгая в точках С и D.

Красный ключ-череп.

Лифты.

10 Дверь откроется, если воспользуешься переключателем красного ключа.

11 Дверь синего ключа.

12 Переключатель устранил решетку, блокирующую южный коридор.

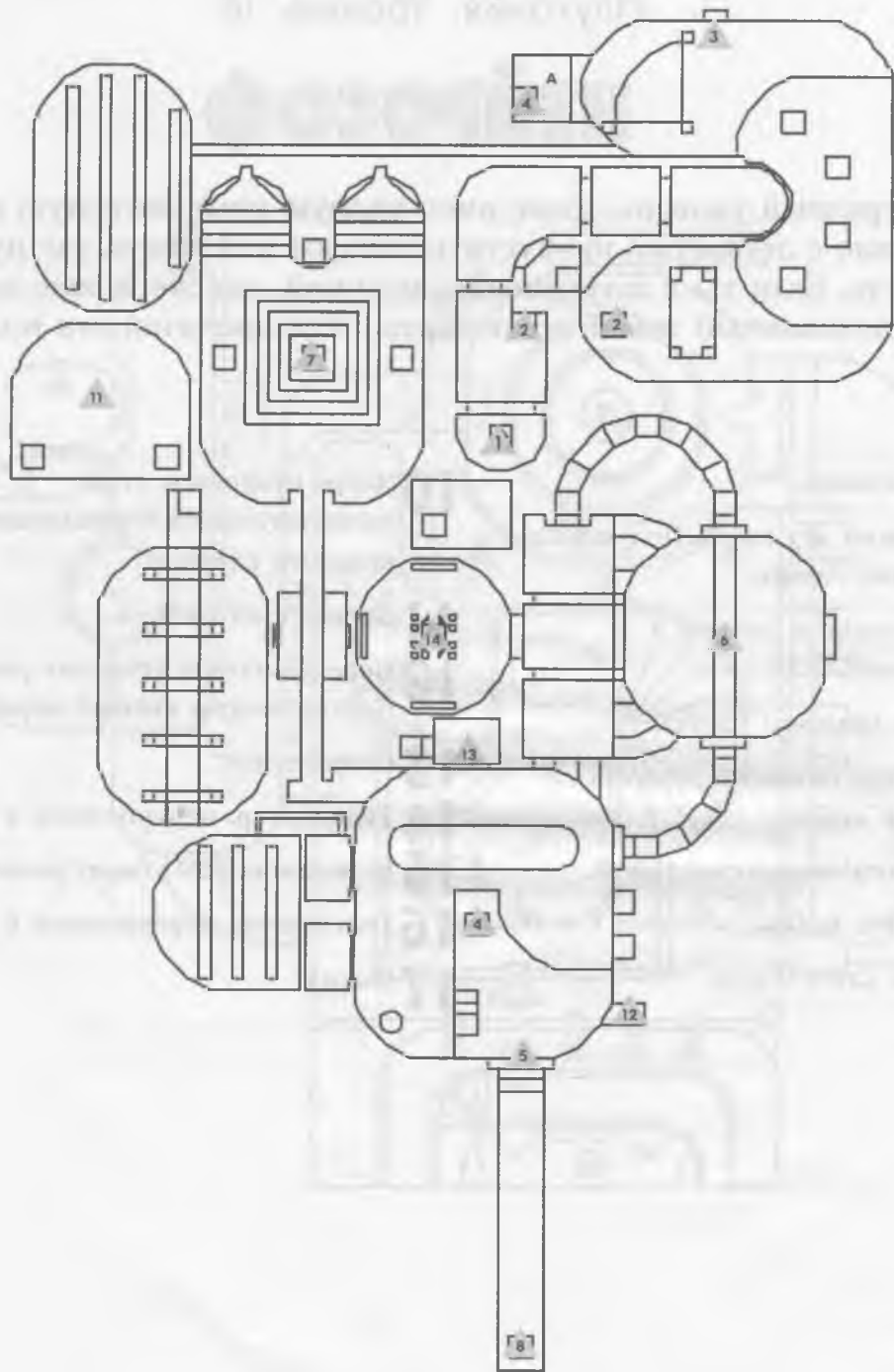
13 Синий ключ.

14 Телепортер, переносящий в Е.

15 Переключатель уберет решетку G.

16 Телепортер, переносящий в F.

17 Выход.



Плутония. Уровень 19

NME

Ужаснись! В конце этого динамичного уровня тебя поджидает для смертельного поединка кибердемон. Удостоверься, что у тебя достаточно патронов - потратить придется немало.

Начало уровня.

8 Телепортер, переносящий в В.

Пара смежных телепортеров.

9 Телепортер, переносящий в 10.

Этот переключатель откроет портал А.

10 Телепортер, переносящий в 4.

Еще одна пара смежных телепортеров.

11 С помощью переключателя откроешь себе путь в 13 и 12, а также он представит твоему вниманию обещанного кибердемона.

Дверь желтого ключа.

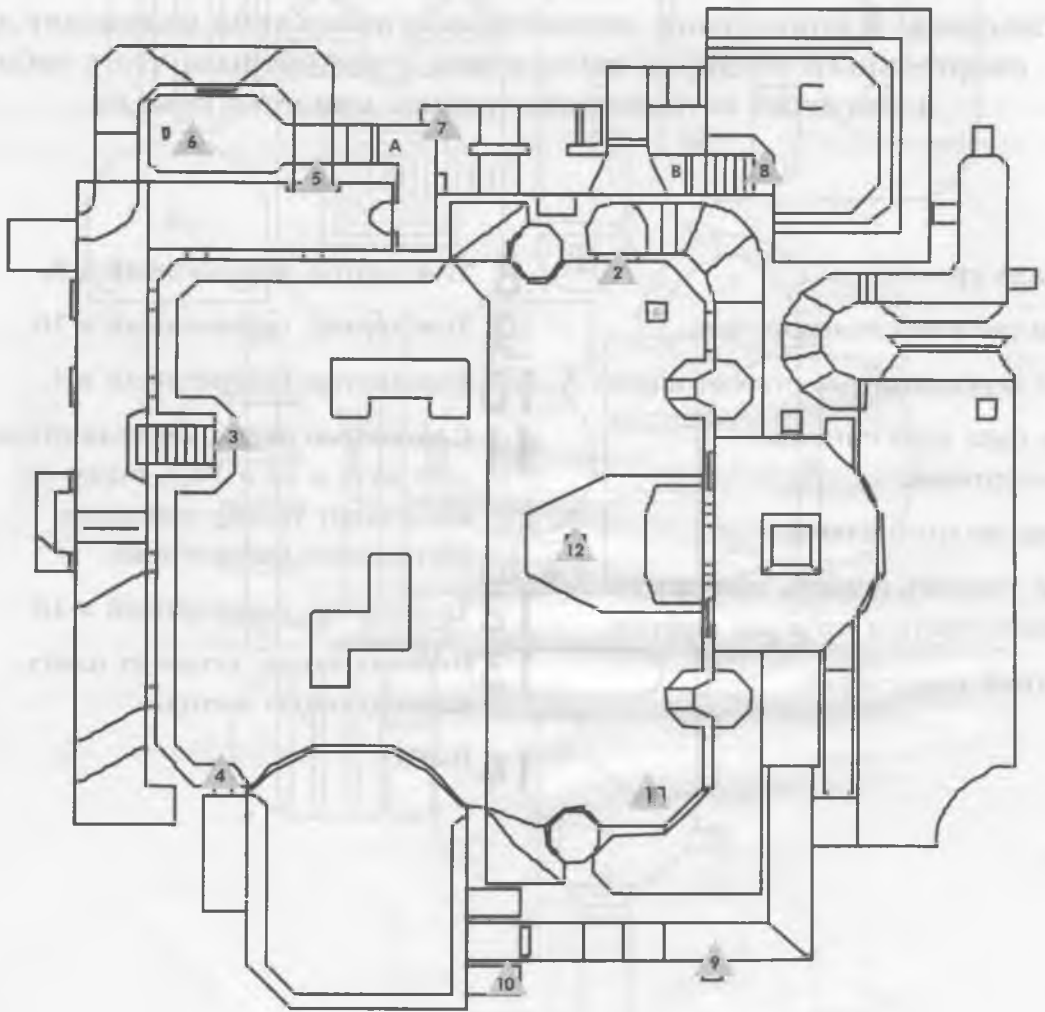
12 Телепортер, переносящий в 13.

Если упадешь с моста, можешь воспользоваться им и как лифтом.

13 Переключатель устранил плиту, блокирующую выход.

Желтый ключ-череп.

14 Выход.



ЦАРСТВО СМЕРТИ

Основа уровня - переключатели. Многие из них здесь временные, то есть время их действия ограничено. Это значит: как только заметишь опускающуюся платформу, беги, пока она не поднялась снова.

Конечно, если не успеешь, то сможешь сделать еще попытку.

Начало уровня. По соседству - компьютерная карта.

Дверь синего ключа.

Этот переключатель создаст рядом лестницу.

Дверь желтого ключа.

Этот переключатель опускает платформу. Пересеки ее, если хочешь двигаться на север, либо поднимись на ней к переключателям 6.

Этот переключатель опускает барьер А.

Этот переключатель открывает дверь В, но ненадолго. Поспеш.

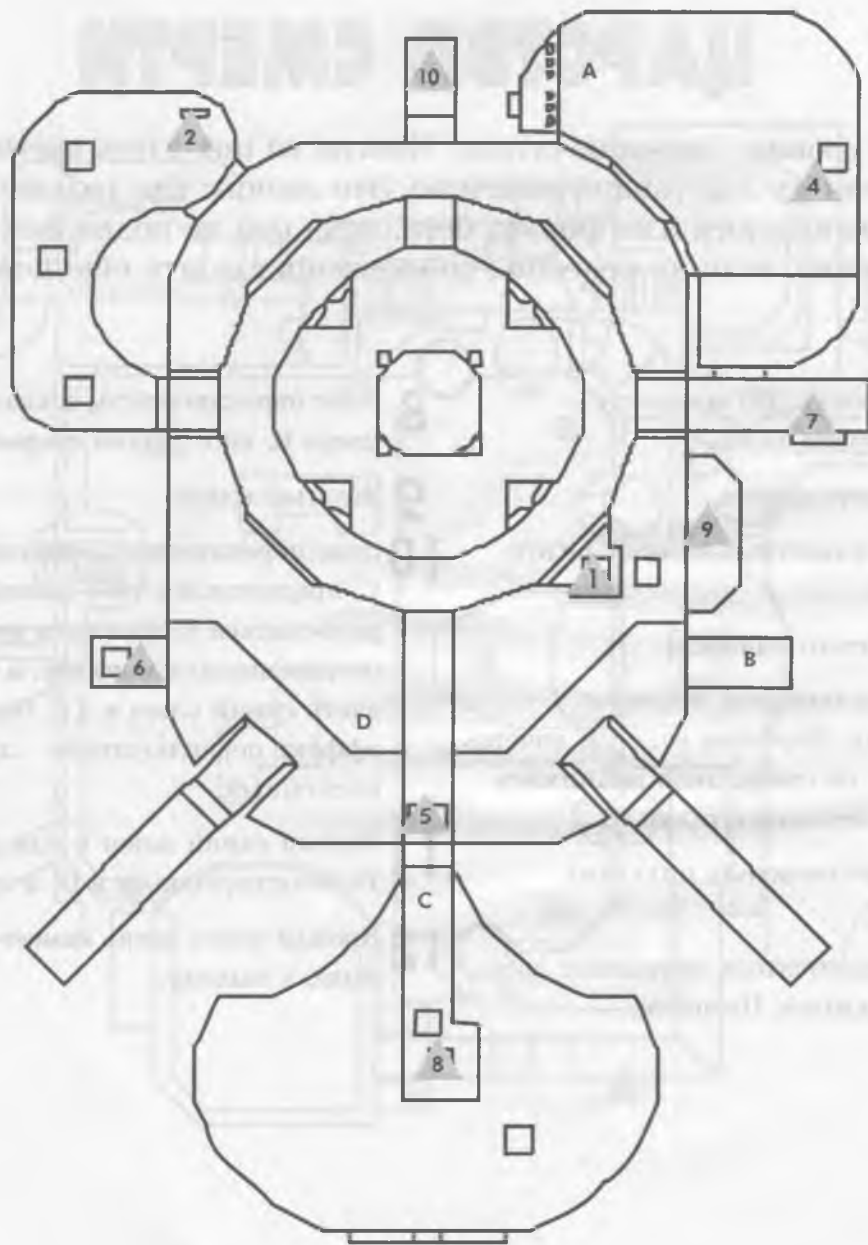
8 Этот переключатель также открывает дверь В, но с другой стороны.

9 Желтый ключ.

10 Этот переключатель опускает барьер С, предоставляя тебе возможность разбежаться и прыгнуть вниз на огороженную площадку, а затем взять синий ключ в 11. Поспеш - эффект переключателя - лишь временный.

11 Возьми синий ключ и иди вперед. Телепортируешься в D, а оттуда в E.

12 Пройди через дверь синего ключа (2) сюда, к выходу.



УБИЙЦА

Еще один уровень, чрезвычайно простой относительно работы мозга. Правда, полчища монстров несколько осложняют жизнь. Используй все свои умения для того, чтобы расправиться с ними по одному, но не трать зря ни одного заряда: ведь их так мало.

Начало твоей миссии здесь.

Этот переключатель откроет дверь в А, где ты найдешь, вероятно, нужный тебе бронезилет.

Этот переключатель поднимет платформу D.

Этот телепортер перенесет тебя в В. Там соберешь целый мешок пользы.

На этом возвышении ты найдешь одно из этих мощных устройств - мегасферу. Оно сочетает в себе и свойства Сферы Души и свойства боевого бронезилета.

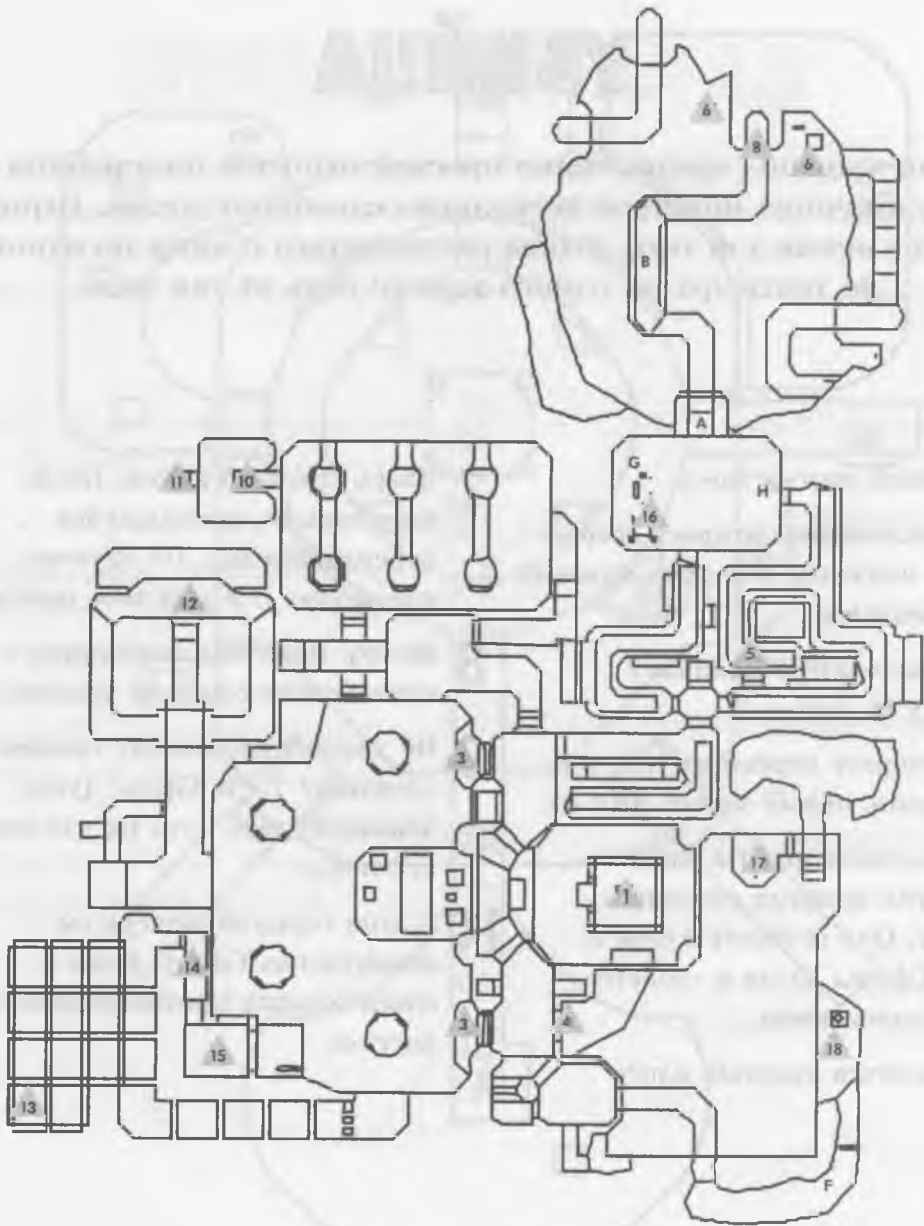
Здесь находится красный ключ.

7 Дверь красного ключа. Когда откроешь ее, воспользуйся переключателем. Он опустит платформу B и даст тебе пройти.

8 Выход. Прыгни в телепортер и приготовься к новому уровню.

9 Не хватает нескольких процентов здоровья? Тогда Сфера Души, лежащая здесь - это то, что доктор прописал.

10 В этой скрытой пещере ты обнаруживаешь Сферу Души и спасительный противорадиационный костюм.



НЕВЕРОЯТНАЯ МИССИЯ

Этот уровень был бы смертельно скучен, если бы на каждом шагу не попадался какой-нибудь серьезный монстр. Итак, возьми свое любимое оружие и попробуй прорваться к выходу.

Начало уровня.

Чтобы открыть эту дверь, нужен желтый ключ.

Чтобы открыть эти двери, требуется синий ключ.

Если у тебя есть красный ключ, то ты откроешь эту дверь.

С помощью переключателя открой обе двери Н.

Этот телепортер перенесет тебя в А.

Этот переключатель поднимет платформу В.

Здесь возьмешь желтый ключ.

Активизировав переключатель, откроешь лифт в точке А.

Здесь найдешь синий ключ.

Еще один телепортер. Он перенесет тебя в С.

Этот переключатель откроет дверь D, ранее преграждавшую тебе путь.

13 Этот переключатель откроет дверь 14.

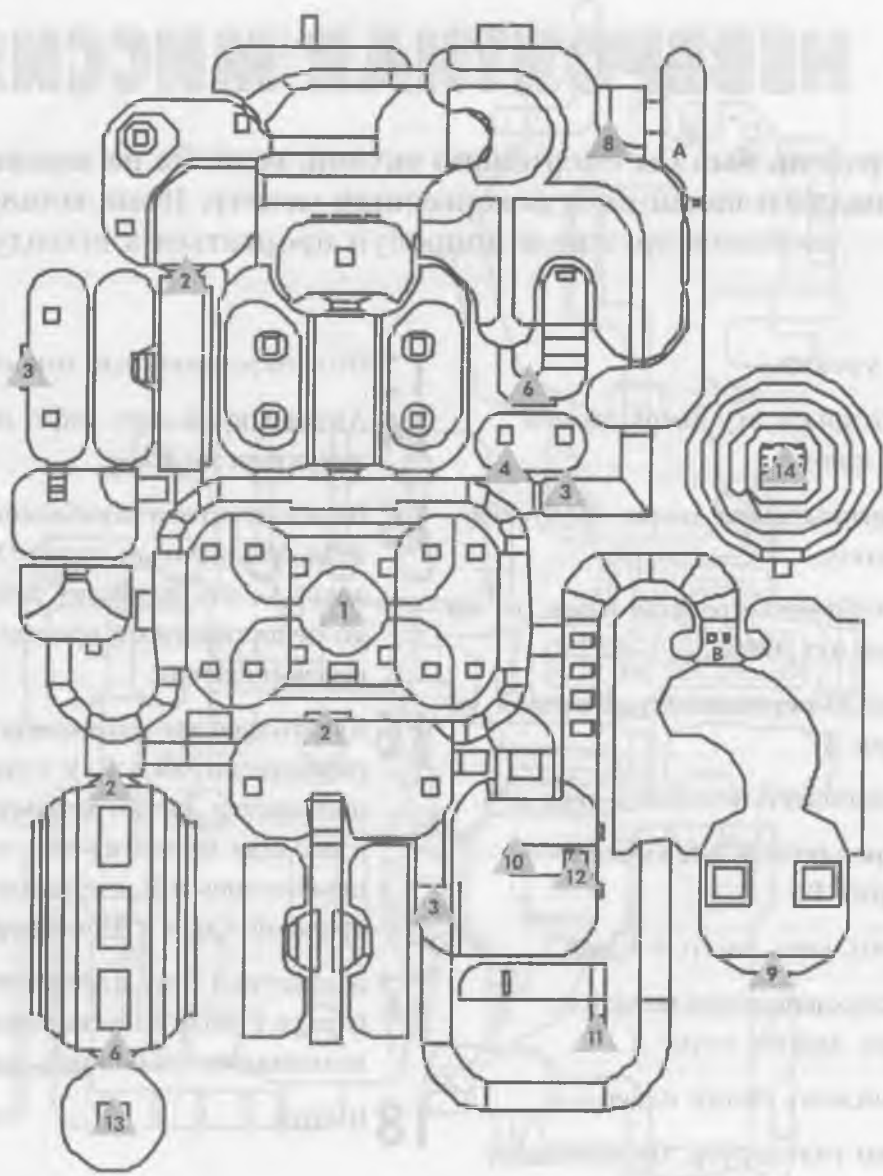
14 Активизируй этот лифт, и сумеешь добраться до 15.

15 Переключатель заработает, если у тебя есть желтый ключ. Он откроет дверь G, что позволит тебе добраться до недостижимого прежде переключателя.

16 Как только ты активизировал переключатель в G, у тебя появляется доступ к телепортеру 16, благодаря которому ты сможешь перенестись в E, где найдешь красный ключ и Мегасферу.

17 Задействуи этот переключатель, и барьер F поднимется, что даст тебе возможность закончить уровень.

18 Выход.



МОГИЛЬНЫЙ КАМЕНЬ

Этот уровень достаточно сложен, и здесь необходимо собрать все три ключа. Точно следуя этим советам, и сможешь его оценить.

Начало уровня 23.

Чтобы воспользоваться этим переключателем или этими дверями, тебе необходимо найти синий ключ.

Чтобы воспользоваться этим переключателем или этими дверями, тебе нужно обладать желтым ключом.

Здесь найдешь секретную дверь, за которой - среди прочего, ранец, наполненный боеприпасами.

Здесь найдешь синий ключ.

Чтобы воспользоваться этим переключателем или этими дверями, тебе необходимо найти красный ключ.

7 Активизируй этот переключатель, и дверь в А откроется.

8 В этой точке ты найдешь желтый ключ.

9 С помощью этого переключателя сможешь пройти через В.

10 Красный ключ здесь.

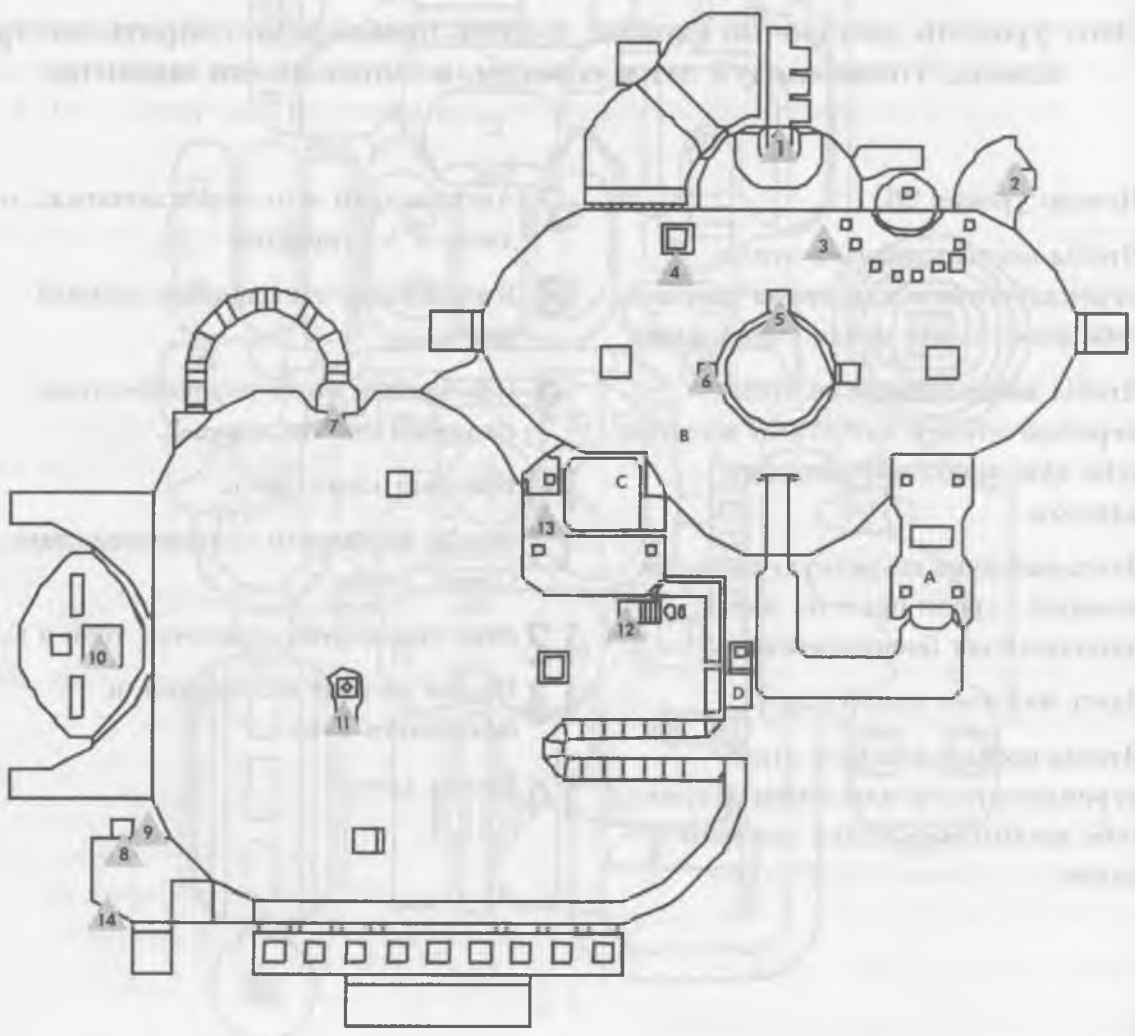
11 Отрада уставшего путешественника - Сфера Души.

12 Этот телепортер перенесет тебя в С.

13 Шагни на этот телепортер, и окажешься в 14.

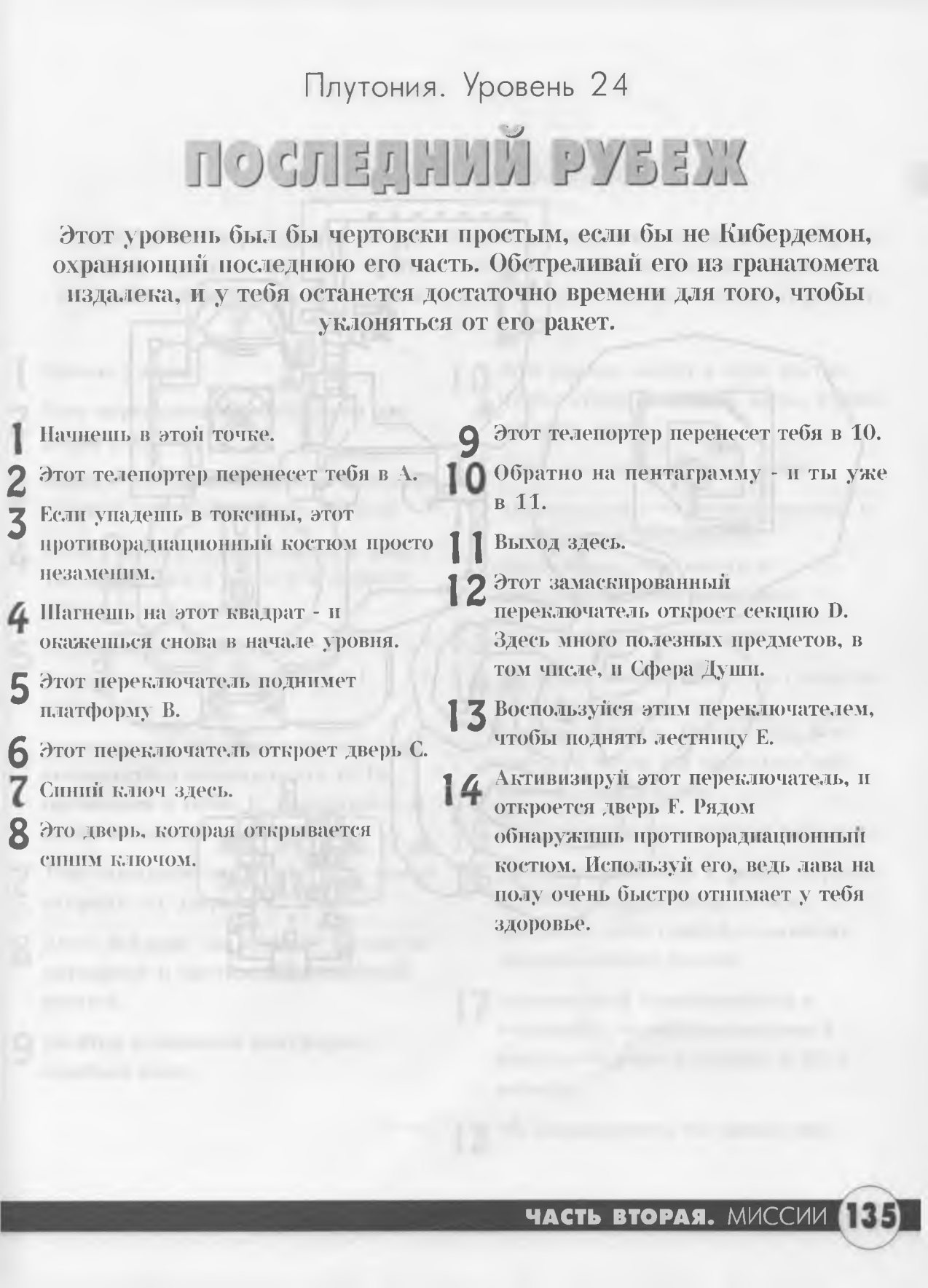
14 Выход здесь.

SECRET

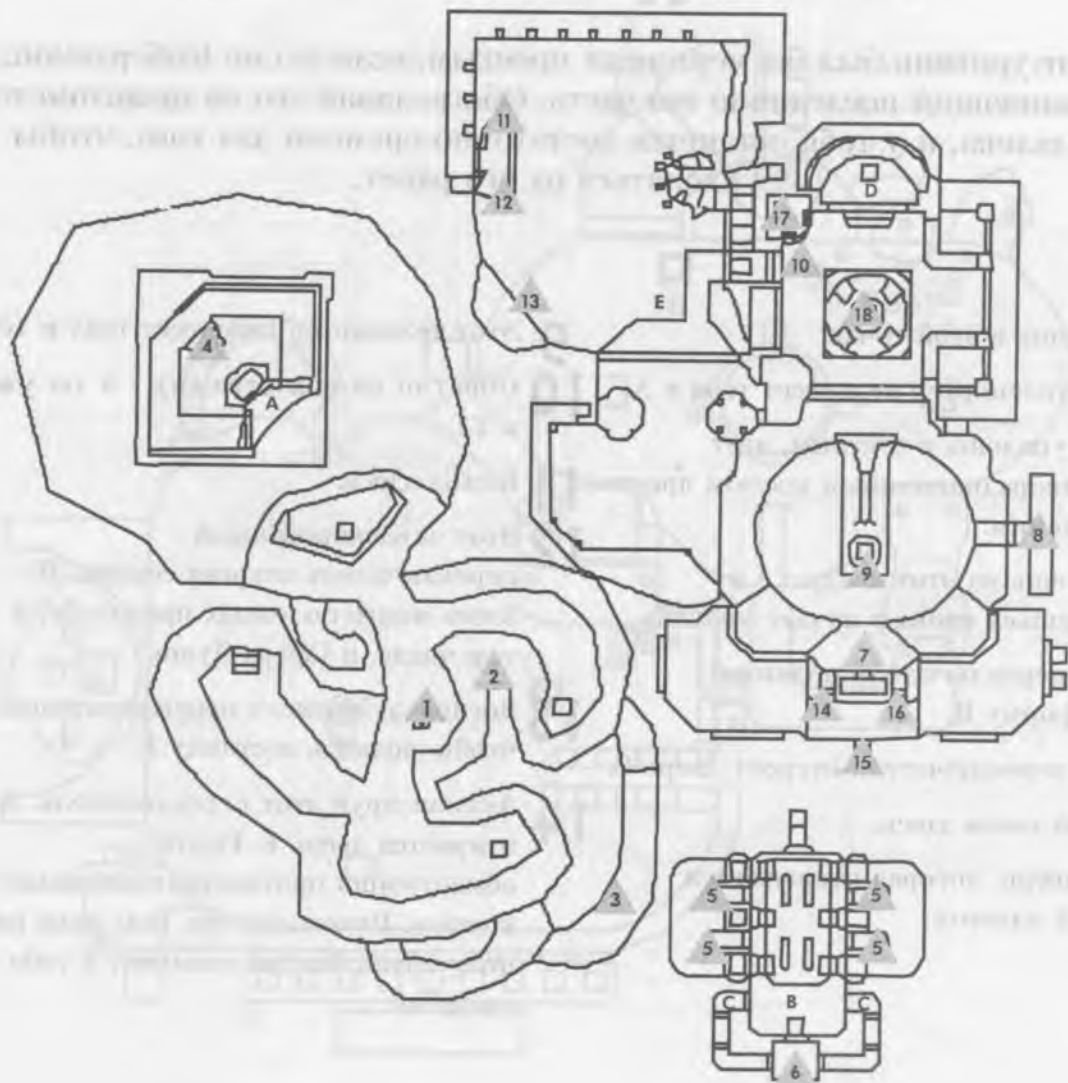


ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ

Этот уровень был бы чертовски простым, если бы не Кибердемон, охраняющий последнюю его часть. Обстреливай его из гранатомета издали, и у тебя останется достаточно времени для того, чтобы уклоняться от его ракет.

- 
- 1 Начнешь в этой точке.
 - 2 Этот телепортер перенесет тебя в А.
 - 3 Если упадешь в токсины, этот противорадиационный костюм просто незаменим.
 - 4 Шагнешь на этот квадрат - и окажешься снова в начале уровня.
 - 5 Этот переключатель поднимет платформу В.
 - 6 Этот переключатель откроет дверь С.
 - 7 Синий ключ здесь.
 - 8 Это дверь, которая открывается синим ключом.
 - 9 Этот телепортер перенесет тебя в 10.
 - 10 Обрати на пентаграмму - и ты уже в 11.
 - 11 Выход здесь.
 - 12 Этот замаскированный переключатель откроет секцию D. Здесь много полезных предметов, в том числе, и Сфера Души.
 - 13 Воспользуйся этим переключателем, чтобы поднять лестницу E.
 - 14 Активизируй этот переключатель, и откроется дверь F. Рядом обнаружишь противорадиационный костюм. Используй его, ведь лава на полу очень быстро отнимает у тебя здоровье.

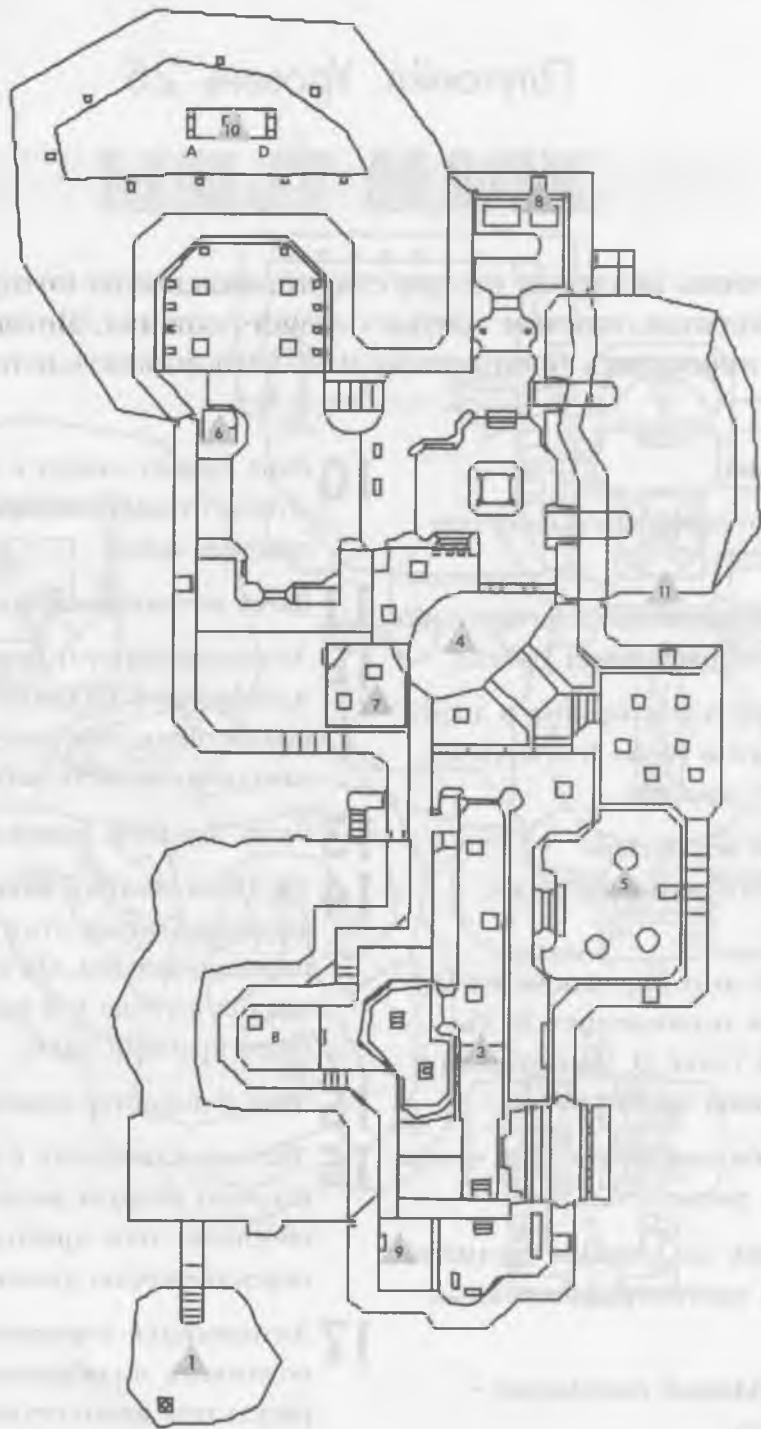
ТОЧКА НА ВРЕМЕНИ



ХРАМ ТЬМЫ

Этот уровень разделен на три стадии, каждая из которых требует своего подхода, причем третья - самая сложная. По этой причине старайся экономить боеприпасы и не забудь взять в точке 3 ранец.

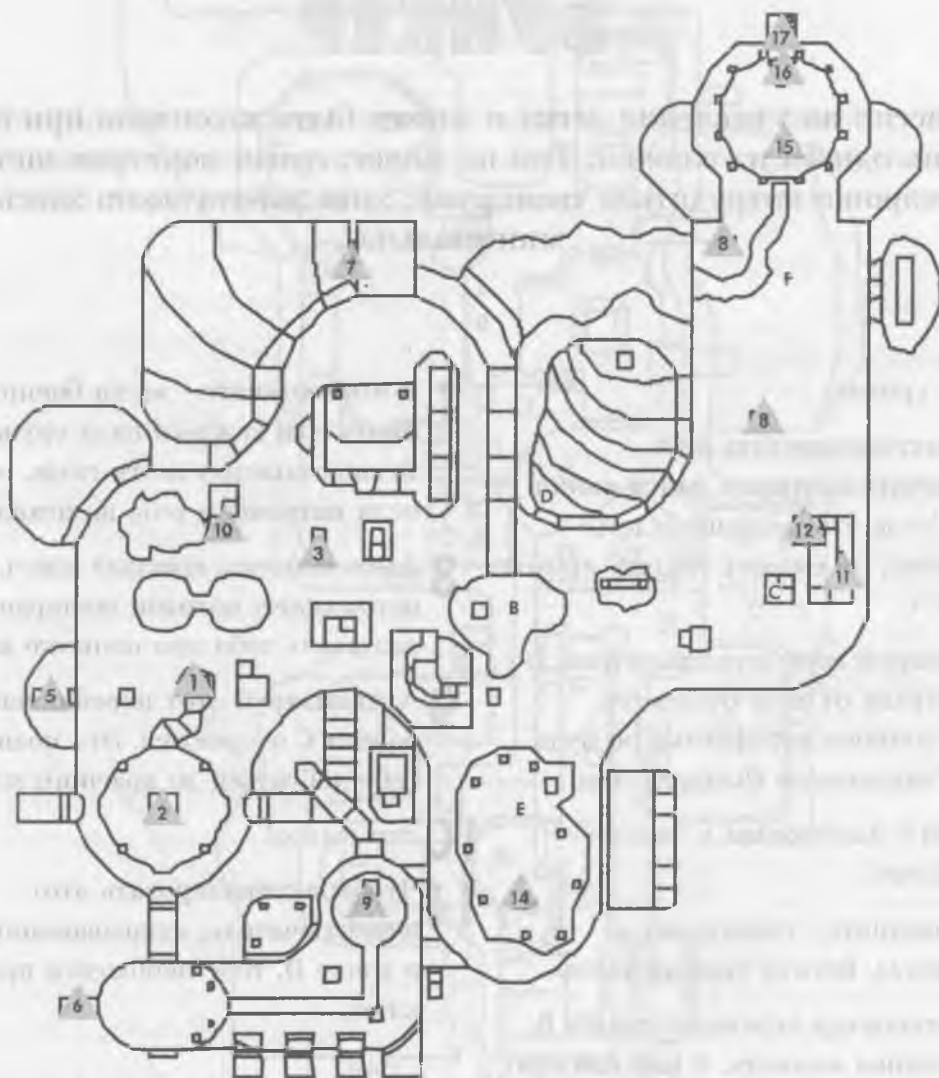
- 1 Начало уровня.
- 2 Этот переключатель открывает две двери в А.
- 3 Ранец с боеприпасами. Замечательная подмога для прохождения уровня!
- 4 Убей Рыцарей Ада и прыгни в дыру. Ты окажешься в точке В и начнешь вторую треть уровня.
- 5 Активизируй все четыре переключателя, и две двери в С откроются.
- 6 Активизируй этот переключатель и воспользуйся телепортером В. Ты окажешься в точке D. Приготовься к заключительной части уровня.
- 7 Тебе понадобится синий ключ, чтобы открыть эту дверь.
- 8 Здесь найдешь два ценных предмета: мегасферу и противорадиационный костюм.
- 9 На этой небольшой платформе - красный ключ.
- 10 Этот проход заперт в двух местах. Чтобы открыть первую дверь, нужен красный ключ.
- 11 Здесь возьмешь желтый ключ.
- 12 Активизируй этот переключатель, и платформа Е поднимется, предоставив тебе доступ в следующую часть лабиринта.
- 13 Здесь найдешь синий ключ.
- 14 14. Имея желтый ключ, ты сможешь воспользоваться этим переключателем. Он освобождает проход в точке 9 и позволяет тебе взять красный ключ.
- 15 Этот телепортер перенесет тебя в D.
- 16 Два переключателя в форме черепов откроют вторую дверь в 10 и обеспечат тебе проход к главному переключателю уровня.
- 17 Активизируй переключатель и поднимись по образовавшимся в результате этого ступеням в 18, к выходу.
- 18 18. Поздравляем, ты сделал это!



БУНКЕР

Эта миссия на удивление легка и может быть закончена при наличии лишь одного из ключей. Тем не менее, сотни монстров заставят хорошо потрудиться твою руку, хотя работа мозга здесь - минимальна.

- 1 Начало уровня.
- 2 Чтобы активизировать этот переключатель, нужно найти синий ключ. Когда это условие будет выполнено, он сможет создать проход в точке А.
- 3 Активизируй этот переключатель, и дверь справа от тебя откроется. Теперь собирай артефакты, но будь готов к появлению Рыцарей Ада.
- 4 Спрыгни с платформы и возьми синий ключ.
- 5 В этой комнате - гранатомет и боеприпасы. Весьма своевременно.
- 6 Этот телепортер перенесет тебя в В. Это потайная комната. В ней найдешь немало аптечек и боеприпасов.
- 7 В этой комнате - масса боеприпасов почти для каждого вида оружия. Весьма полезно зайти сюда, особенно, если патроны у тебя на исходе.
- 8 Здесь найдешь красный ключ, но осторожнее: потолок постарается раздавить тебя при попытке взять его.
- 9 Активизируй этот переключатель, и ворота С откроются. Это позволит тебе добраться до красного ключа.
- 10 Это выход!
- 11 Чтобы активизировать этот переключатель, открывающий проход в точке D, тебе необходим красный ключ.

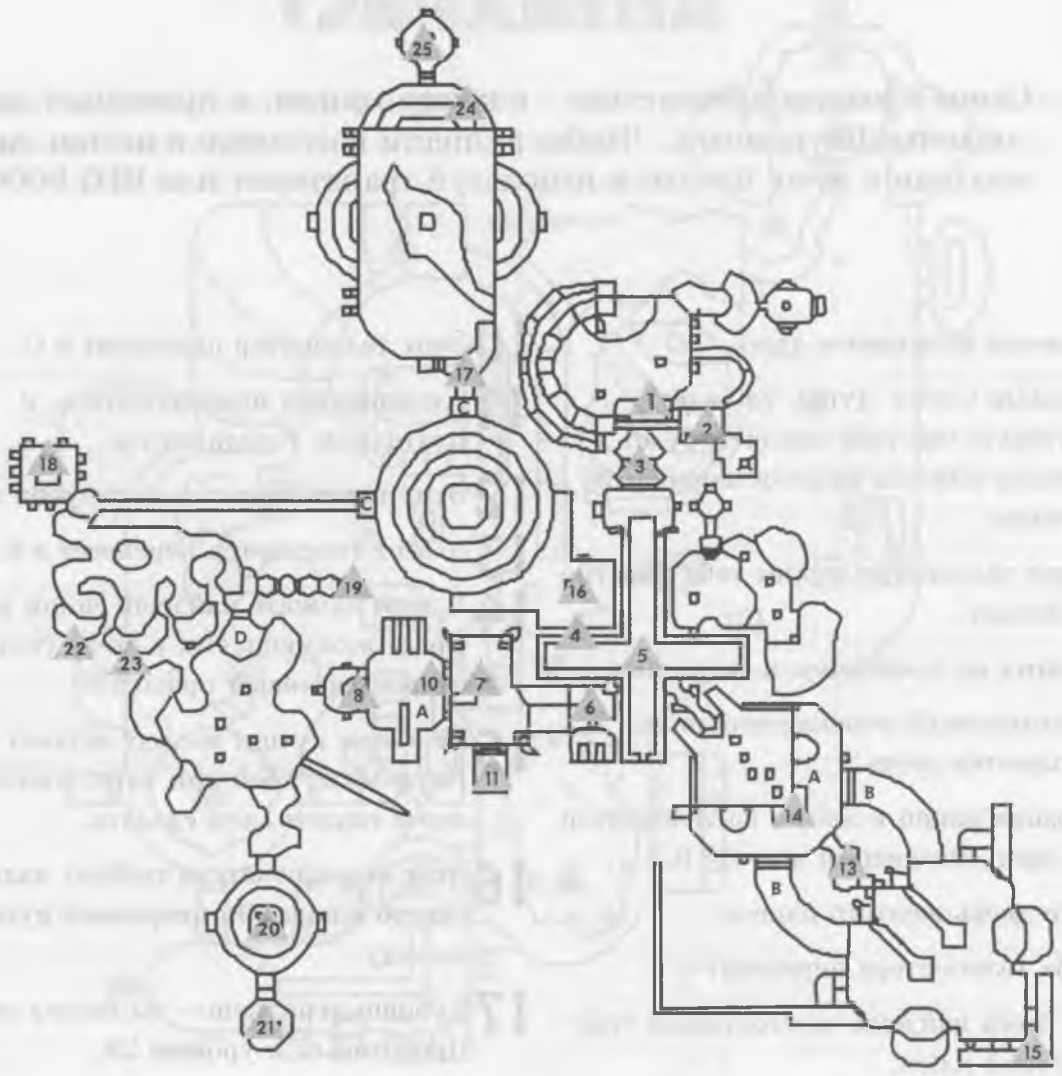


АНТИХРИСТ

Самое сложное препятствие - в конце уровня, и принимает оно обличье Паукомозга. Чтобы разнести насекомое в щепки, не подходи к нему близко и используй гранатомет или BFG 9000.

- 1 Миссия начинается здесь.
- 2 Возьми Сферу Души. Та сила, которую она тебе придаст, будет весьма полезна на этом непростом уровне.
- 3 Этот телепортер вернет тебя обратно к началу.
- 4 Шагни на телепортер, и окажешься в 5.
- 5 Активизируй переключатель, и в А откроется дверь.
- 6 Возьми ранец и шагни на телепортер за ним. Окажешься в точке В.
- 7 Это дверь желтого ключа.
- 8 Оба телепортера переносят в В.
9. Здесь найдешь необходимый тебе желтый ключ.
- 10 Этот телепортер переносит в С.
- 11 Активизируй переключатель, и платформа F поднимется.
- 12 Этот телепортер перенесет тебя в D.
- 13 А этот телепортер перенесет в Е.
- 14 В этой комнате найдешь синий ключ. Когда возьмешь его, в степе (точка G) откроется новый проход.
- 15 На твоём пути к выходу встанет Паукомозг. Убей его, хотя, конечно, легче сказать, чем сделать.
- 16 Этот переключатель требует наличия синего ключа. Он открывает путь к выходу.
- 17 Хорошо исполнено - ты нашел выход. Приготовься к уровню 28.

АТЛАНТИДА

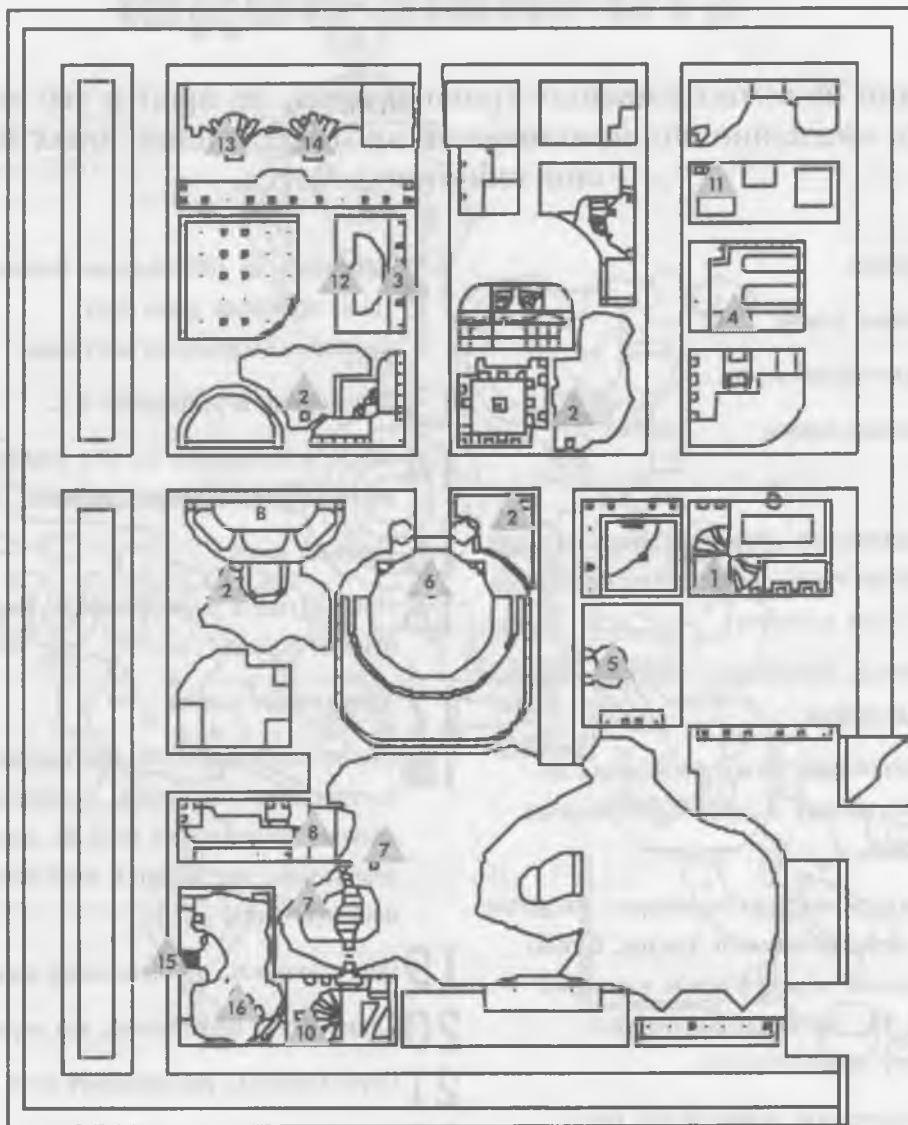


СТОЧНЫЕ ВОДЫ

Это один из самых сложных уровней игры, но пройти его возможно. Обрати внимание на расположение противорадиационных костюмов - они тебе понадобятся.

- 1 Начало уровня.
- 2 Дверь желтого ключа.
- 3 Две компьютерные карты.
- 4 Дверь красного ключа.
- 5 Лифт.
- 6 Этот переключатель открывает дверь на запад. Черная секция стены по соседству также открывает путь в комнату.
- 7 Переключатель временного действия. Опускает барьеры на западе.
- 8 Этот переключатель опускает барьеры на севере и платформу А, на которой найдешь желтый ключ.
- 9 Переключатель опускает платформу, открывая еще один переключатель и Злыдня. В свою очередь, второй переключатель управляет обелиском 10, предоставляя доступ к следующему переключателю.
- 0 Этот переключатель делает то же, что и переключатель 7, и тоже временно.
- 1 Эта комната спрятана за книжными полками. Там находится манкубус и полезные предметы, среди которых - синий бронезилет.
- 12 Повернись на 180 градусов, благодаря этому ты не пройдешь мимо двух противорадиационных костюмов.
- 13 Телепортер, переносящий в А.
- 14 После телепортации из 13 с помощью этих переключателей открой двери В.
- 15 Красный ключ.
- 16 Сфера Души и переключатель. Переключатель откроет портал С.
- 17 Дверь синего ключа.
- 18 Эта комната заполнена противорадиационными костюмами и аптечками. Догадайся, что дальше? Возвращайся сюда из зараженных территорий, как только в этом возникнет необходимость.
- 19 Переключатель, открывающий дверь D.
- 20 Синий ключ. Естественно, под охраной.
- 21 Переключатель разблокирует путь на север.
- 22 Переключатель откроет ранец с боеприпасами.
- 23 Переключатель откроет синий бронезилет.
- 24 Дверь желтого ключа.
- 25 Выход.

MAP OF THE MAPS

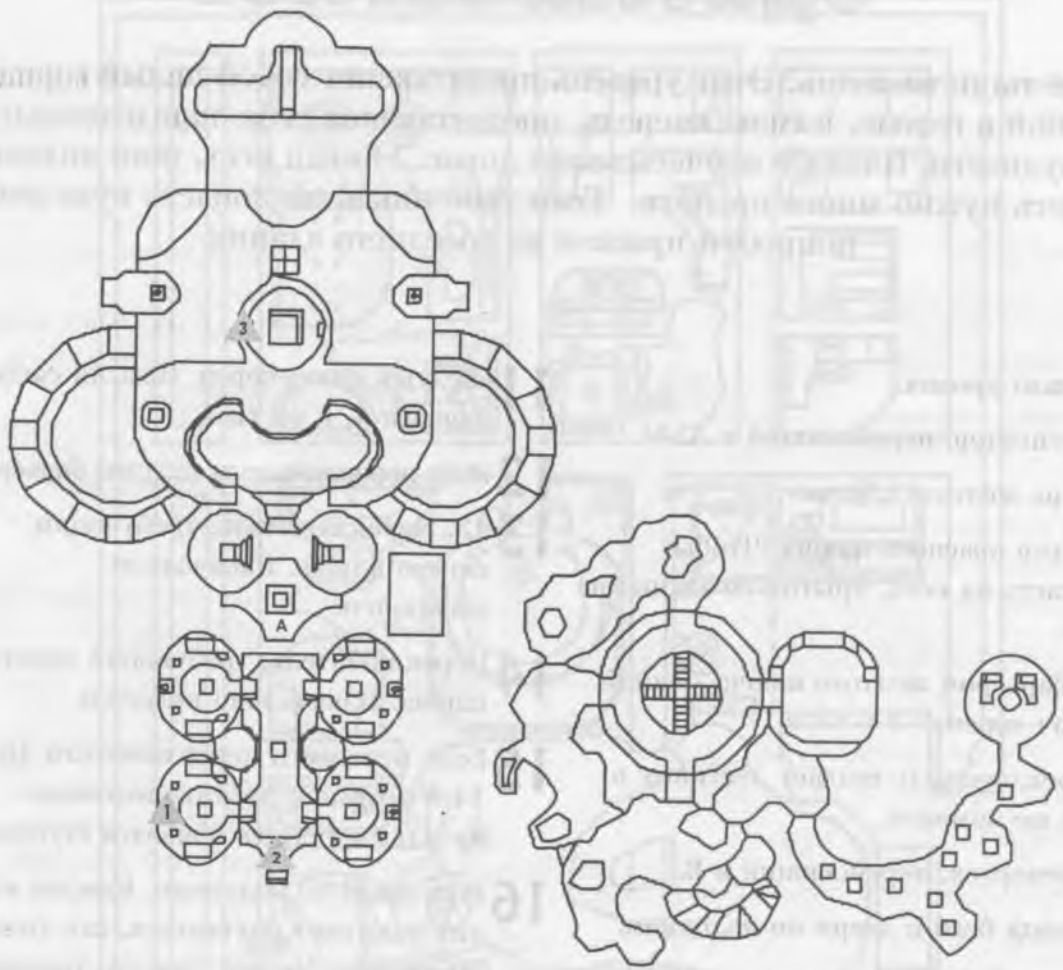


ОДИССЕЯ ЗВУКОВ

Где ты начинаешь? Этот уровень представляет собой целый город, а бой в городе, в свою очередь, предоставляет тебе определенные трудности. Начни с прочесывания дорог. Убивай всех, кого видишь. Здесь нужно много прыгать. Если тебе никак не попасть куда-либо, попробуй прыжок из соседнего здания.

- 1 Начало уровня.
- 2 Телепортер, переносящий в А.
- 3 Дверь желтого ключа.
- 4 Барьер красного ключа. Чтобы попасть на него, прыгни со здания на юге.
- 5 За барьером желтого ключа - синий ключ-череп.
- 6 Переключатель создает лестницу в той же комнате.
- 7 Телепортер, переносящий в В.
- 8 Отсюда беги к двери по колоннам.
- 9 Красный ключ-череп.
- 10 Этот переключатель опускает барьер 4.
- 11 Желтый ключ-череп. Прыгни сюда с барьера 4, и он твой.
- 12 Этот переключатель опустит барьер 5.
- 13 Переключатель, требующий синего ключа. Изначально выключен.
- 14 Переключатель, требующий синего ключа. Изначально включен.
- 15 Если перевести переключатели 13 и 14 в позиции, противоположные начальным, здесь появятся ступени.
- 16 Беги сюда по колоннам. Каждая из них начинает опускаться, как только ты встаешь на нее, так что двигайся быстро - и ты у выхода.

SECRET LEVEL



ВРАТА АДА

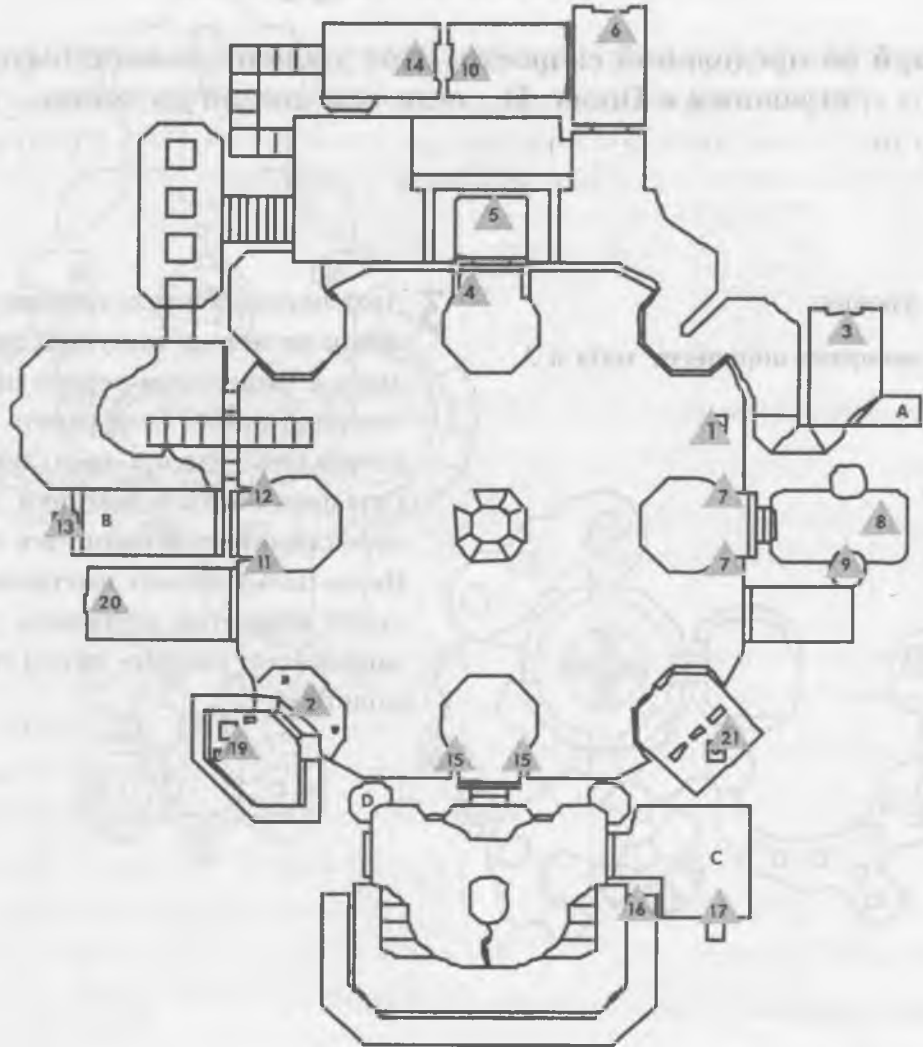
Действуй на предельной скорости. Этот уровень должен быть знаком игравшим в Doom II - если они дошли до конца.

1 Начало уровня.

2 Этот телепортер перенесет тебя в А.

3 Этот переключатель опускает лифт. Зайди на него и выпускай ракеты в дыру в гигантском черепе на северной стене. Если ракета взорвалась - ты промахнулся. Спрыгни, опять задействуй переключатель и начни все сначала. Несколько удачных выстрелов - и череп взорвется, и уровень закончится. Спешите - череп создает монстров.

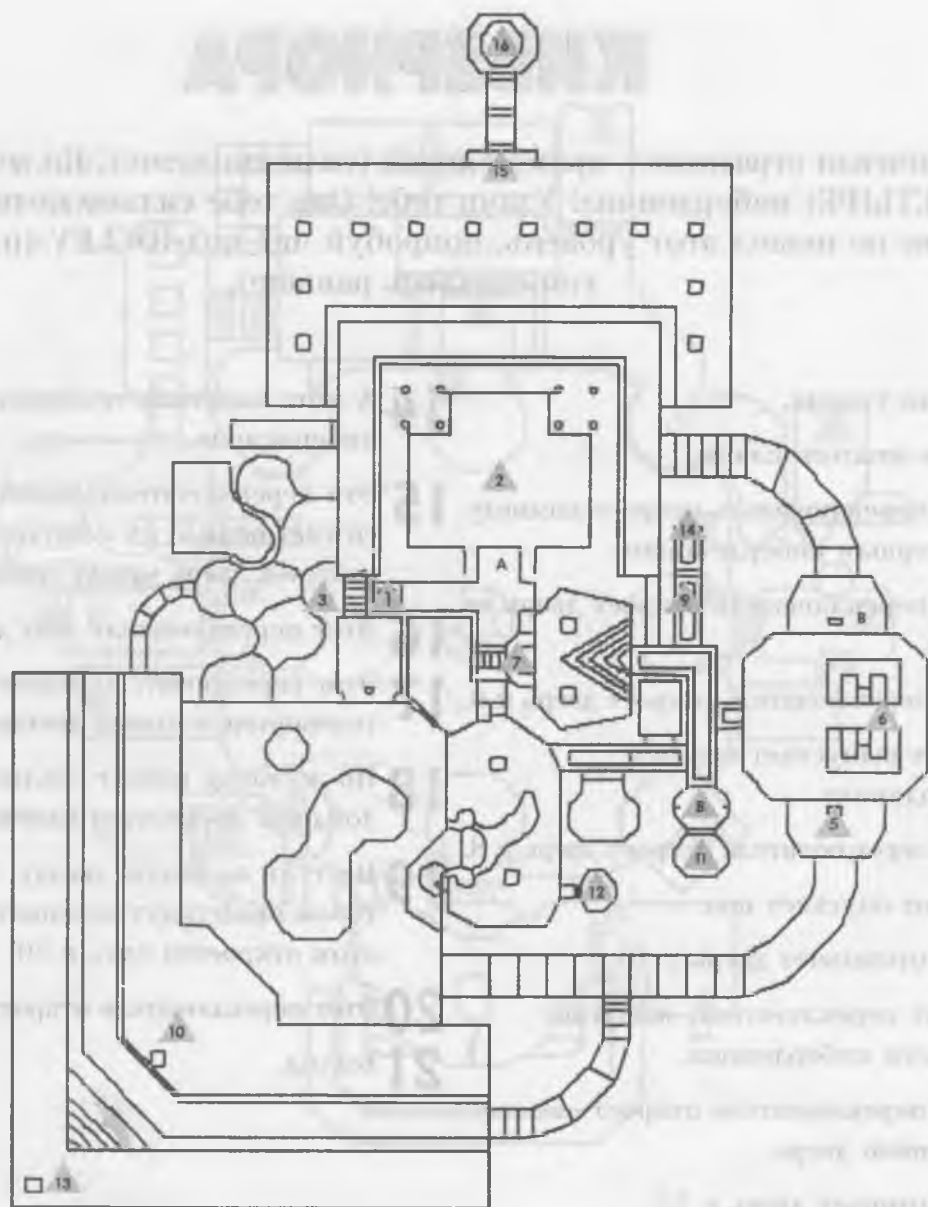
МАПА АРА



КИБЕРНОРА

Ключевая стратегия - прямо вперед (если сможешь). Но монстры! 4 (ЧЕТЫРЕ) кибердемона! Удачи тебе! Она тебе сильно понадобится. Если не нашел этот уровень, попробуй чит-код IDCLEV (о нем уже упоминалось раньше).

- 1 Начало уровня.
- 2 Дверь желтого ключа.
- 3 Этот переключатель откроет комнату А с первым кибердемоном.
- 4 Этот переключатель откроет дверь на север.
- 5 Этот переключатель откроет дверь к 6.
- 6 А этот выпускает второго кибердемона.
- 7 Этот переключатель откроет дверь к 8.
- 8 8. Этот опускает пол.
- 9 Этот открывает дверь к 10.
- 10 А этот переключатель выпустит третьего кибердемона.
- 11 Этот переключатель откроет соседнюю дверь.
- 12 Этот откроет дверь к 13.
- 13 Этот переключатель позволит добраться до 14.
- 14 А этот выпустит четвертого кибердемона.
- 15 Эти переключатели, равно как и симметричные им с другой стороны, откроют дверь между собой.
- 16 Этот переключатель даст доступ в С.
- 17 Этот переключатель откроет телепортер, который доставит тебя в D.
- 18 По лестнице вокруг обелиска дойдешь до желтого ключа.
- 19 Наступи на белую звезду, и перед тобой предстанут ревенанты. При этом откроется путь к 20.
- 20 Этот переключатель откроет путь к 21.
- 21 Выход.



ИДИ К НИМ

Ты влип, и серьезно. Эти пещеры наполнены легионами самых смертоносных врагов. Если ты пройдешь его на уровне Hurt Me Plenty (или более сложном) без чит-кодов, то либо ты гений, либо проклятый лжец.

- 1 Начало уровня.
- 2 Эта комната перегороджена манкубусами. Покажись им, выстрели, и быстро - назад. Скорее всего они перестреляют друг друга после того, как ты их покнишь. Платформа А - лифт.
- 3 Кибердемон.
- 4 Комната, перегородженная паукообразными. Опять выстрели и спрячься, предоставив им убивать друг друга.
- 5 Этот переключатель опускает лифт за собой и выпускает демонов.
- 6 Этот переключатель опускает пол, предоставляя тебе допуск в В. Там найдешь переключатель, который позволит тебе вернуться.
- 7 Лифт.
- 8 Кибердемон охраняет дверь желтого ключа и мегасферу.
- 9 Дверь синего ключа.
- 10 Переключатель опустит обелиск с желтым ключом и мегасферой, опуская при этом стену, за которой - немало ревенантов. Убей их, и за тобой придут четыре кибердемона. Надеюсь, что твои штанишки еще сухие.
- 11 Красный ключ. Под охраной кибердемона.
- 12 Не верь надписи EXIT. Это не выход, а всего лишь возможность опустить стену 4 и попасть в еще один зал, заполненный монстрами всех мастей.
- 13 Синий ключ.
- 14 Кибердемон и мегасфера. Переключатель откроет участок С, заполненный Баронами Ада, среди которых затесалась и четверка кибердемонов.
- 15 Дверь синего ключа, за ней - дверь красного ключа, и наконец - дверь желтого ключа.
- 16 Выход

ПОЗДРАВЛЯЕМ!

Теперь ты сделал это.

64 уровня позади, пролиты реки крови, и все закончено. Это был Final Doom. Но правда ли, наслаждаясь прогулкой?

МОРСКОЙ ПИЩЕВОЙ ЦЕПОЧКИ

Важнейшим звеном в цепи питания является фитопланктон, который производит органические вещества из неорганических. Фитопланктон служит пищей для зоопланктона, который в свою очередь поедается хищниками. В морских экосистемах важную роль играют также моллюски, ракообразные и рыбы.



ИГРА ПО СЕТИ И МОДЕМУ

Никогда не играл в Final Doom в многопользовательском режиме?
Да ты никогда и не жил!

Есть проблемы?

Final Doom работает в любой сети с драйверами ODI/IPX, причем другие сетевые приложения не могут поддерживаться одновременно с ним. Необходимо усвоить несколько важных фактов относительно игры в многопользовательском режиме. В отличие от обычного режима, вызов меню и активизация какого-либо его пункта не останавливает игру. Остальные игроки продолжают как ни в чем не бывало. Так что, перед тем, как отрегулировать звук, изменить размер экрана и т.д., удостоверься в том, что ты в безопасном месте. А лучше, настрой все параметры до начала игры. Установленная кем-либо пауза создает паузу для всех игроков, при этом любой из них может завершить ее. И наконец, прохождение по оружию не только дает возможность взять его одному из игроков, но оно остается и для других. Единственное исключение - карабин, который исчезает после того, как его берут. Для того, чтобы начать сетевую игру,

войдите в каталог DOOM на вашем жестком диске и введите команду setup. После этого останется лишь правильно установить конфигурацию.

Записывание и считывание

Если один из игроков записывается, то это делают автоматически и все остальные, причем все используют для записи одну и ту же позицию, о номере которой полезно договориться до начала игры. Единственный способ считаться - всем выйти из игры и начать заново с записанного места. Чтобы сделать это, нужно либо воспользоваться setup, либо ввести соответствующие параметры с командной строки.

Пользуйся ушами

Звук - важный аспект состязания в DOOM. Причины этого были приведены в разделе, посвященном тактике. Для озвучивания достаточно иметь простую 8ми или 16ти-битную звуковую карту, желательно стерео. Музыка подчеркнет атмосферу, но

без нее жить можно, поэтому наличие музыкальной карты не имеет такого значения, как звуковой.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Создание команды

В Final Doom может играть одновременно до четырех человек. Возможны два типа сетевой игры. Один из них - корпоративный, где главная идея - создание команды против монстров. В этом случае игроки способны видеть друг друга на карте, и каждый имеет возможность переключаться со своего экрана на экран любого из партнеров нажатием F12. Если при таком переключении ты видишь, что экран начинает краснеть, это значит, что стреляют в тебя, а не в того, чьим видом ты воспользовался. Кроме того, следует заметить, что игроки не могут передавать друг другу снаряжение, даже если находятся на соседних клетках.

Задача поединка - стереть соперника с лица карты. В этом случае ты не знаешь абсолютно ничего о том, где твои оппоненты или что они делают, однако дал бы много за эти сведения. Также нельзя переключаться на экран другого игрока - тебе неизвестны ни положение соперника на карте, ни его текущие параметры. Монстры и предметы в данном

режиме остаются, но каждый игрок начинает уровень, имея все необходимые ключи. Очки подсчитываются в конце каждого раунда. В корпоративном режиме все достижения делятся между всеми игроками. В счете поединка сообщается о том, кто кого убил, и выводится общий счет.

ТЕЛЕУБИЙСТВО

Если два игрока один за другим телепортируются, и первый не успевает переместиться до прибытия второго, то второй морской пехотинец телепортируется на первого, убивая его на месте. Этот метод известен, как телеубийство. Так что, перед телепортацией удостоверься, что успеешь убежать.

ПЕРЕГОВОРЫ

Чтобы послать сообщение на экраны всем игрокам, нажми T, введи свое сообщение и нажми ENTER. Если сообщение предназначено только одному игроку, идентифицируй его (или ее) по цвету униформы. Нажми R для выбора красного игрока, B - для коричневого, I - для индиго, G - для зеленого. Затем, как и в предыдущем случае, введи сообщение и нажми ENTER. Тогда сообщение будет отправлено только указанному игроку.

Рейтинг убийцы

Очко дается игроку, убившему своего оппонента в режиме поединка.

Общий счет можно увидеть среди прочих показателей на экране. В Final Doom игроку позволено также убить себя (например, для того, чтобы оказаться на следующем уровне с лучшими показателями здоровья или количества боеприпасов). Самоубийство имеет и весьма неприятный побочный эффект: твой рейтинг убийцы уменьшается на 1.

ИГРАЙ, ЧТОБЫ ВЫИГРАТЬ

Выигрышная тактика

Поединок с другим человеком требует тактики, весьма отличной от тактики стандартной игры. Теперь ты встречаешься не только с врагами, управляемыми компьютером, поведение которых вполне предсказуемо, но и с такими же игроками, как ты. Эти оппоненты могут превосходить тебя и в скорости, и в здоровье, и в защите, и (что самое главное) в огневой мощи. Естественно, игрок, знакомый с территорией, имеет преимущество перед своими оппонентами. Постарайся запомнить все входы и выходы, особенно секретные, и переключатели. Кроме того, полезно знать места нахождения различных предметов. Кстати, в

многопользовательском режиме они могут не совпадать с аналогичными местами в сольной игре, т.к. для сетевой игры изначально предусмотрено большее количество боеприпасов и, кроме того, часто вид оружия, находящегося в какой-либо точке, зависит от выбранного уровня сложности.

Смотри и учись

Не теряй бдительности. Постоянно осматривай территорию на наличие врагов. Если не смог сделать удачный прыжок, то перед тем, как сделать вторую попытку, осмотрись еще раз. Это особенно важно, если ты выдал свою позицию, открыв дверь или выстрелив.

О движении

Нет смысла даже думать о том, чтобы выиграть поединок, если ты еще не овладел искусством бега. В многопользовательском режиме просто идти почти также плохо, как стоять на месте. И в том, и в другом случае ты предлагаешь себя в качестве мишени. Держи клавишу бега постоянно нажатой. Конечно, бег может сослужить и плохую службу, например, помешав удержаться на стене, или завернуть в нужную дверь. Но хороший игрок должен уметь изменять направление движения, не снижая при этом скорости.

Если бежишь по открытой местности, двигайся не напрямик, а зигзагами. Этому непросто научиться, но попасть в тебя будет в этом случае сложно.

Стреляй на бегу

Никогда не останавливайся, даже для того, чтобы выстрелить. Самое глупое, что можно придумать - это выстрелить несколько раз и перестать, чтобы проверить самочувствие врага. Лучше всадить пару пуль в уже мертвое тело, чем пропустить возможность добить врага, или, того хуже, дать ему нанести ответный удар.

Конечно, не всегда просто попасть, особенно из BFG 9000, который стреляет только через секунду после нажатия курка. В этом случае все же следует остановиться, выстрелить, а затем бежать снова. Ты станешь прекрасной целью на секунду, но риск можно минимизировать, если не останавливаться, когда враг прямо перед тобой, или подождать его промаха, если он использует нескорострельное оружие.

Движение боком

Чтобы иметь даже небольшой успех в поединках, необходимо усвоить этот прием. Осуществляется он с помощью ALT, в сочетании с левой и правой стрелками курсора. Когда ALT нажат, герой шагает в сторону

вместо того, чтобы поворачиваться, и ты, таким образом, получишь возможность перемещаться и стрелять, при этом не теряя врага из вида. Это хороший способ поразить врага, не останавливаясь. Кроме того, эффективно бывает выйти из-за укрытия, выстрелить в оппонента и шагнуть обратно. Это хороший способ послать во врага что-нибудь типа ракеты или заряда BFG, не особо рискуя при этом (реальная опасность в данном случае - попасть в стену).

Обращение с дверями

Как уже упоминалось, открывая дверь, ты оповещаешь оппонентов о месте твоего нахождения. Если ты встанешь перед очередной дверью и станешь ждать, когда она откроется, с некоторой вероятностью за ней может оказаться желающий выпустить тебе кишки. Чтобы не предоставить ему такой возможности, вместо того, чтобы стоять, пока дверь открывается, подвинься в сторону или отойди назад, а когда дверь откроется полностью, можешь входить.

Хождение по кругу

Если встретился с оппонентом на открытом пространстве, можно попробовать повертеться вокруг него, стреляя. Это легко сделать при наличии мыши или трекбола, но сложнее с помощью клавиатуры - для

этого нужно плавно нажимать и отпускать ALT, чтобы чередовать шаги в сторону с небольшими поворотами, тогда появляется возможность описать круг. С джойстиком подобные манипуляции фактически невозможны. При этом маневре следует использовать скорострельное оружие. Если он не получается, попрактикуйся в сольном режиме на неподвижном предмете.

Движение спиной вперед

Этот навык весьма полезен. Если ты отступаешь спиной вперед, то видишь врага и даже имеешь возможность стрелять по нему. Для того, чтобы успешно применять эту тактику, необходимо хорошо знать уровень. При движении спиной вперед предусмотрены повороты (соответственно левая стрелка - поворот направо, правая - налево). Когда освоил движение спиной вперед и повороты при нем, научись быстро переключаться от нормального движения к обратному. Для этого беги вперед, резко повернись на 180 градусов и продолжи движение в том же направлении, но спиной вперед. Этот маневр исключительно полезен, если ты заметил врага и хочешь нагнать его.

Пользуйся ушами

Устанавливай на поединках постоянную громкость. Если

слышишь выстрел, оцени, на каком расстоянии от тебя он прозвучал. Конечно, не обязательно ты являешься целью, вполне возможно, что твой оппонент стрелял в монстра, секретную дверь или в другого игрока. Такой метод оценки позволит тебе определить, как далеко от тебя враг, а если звуковая карта - стерео, то и примерное направление. Различные двери также издают различные звуки. Если ты хорошо знаешь уровень, то сможешь определить, какая дверь открылась, по этому звуку и его громкости. Остерегайся! Твой оппонент может открыть дверь, а сам спрятаться в укрытии поблизости и поджидать тебя. Остальные звуки - это крик, раздающийся, когда кто-нибудь падает с высоты, и боевые (или предсмертные) кличи монстров.

Просчитывай варианты

Если ты работаешь и головой, тебе легче узнать, где находится противник, и предугадать его дальнейшие действия. Если он прошел через дверь или прыгнул с карниза, куда бы он мог направиться? Если угадаешь, то сможешь прибыть туда первым и преподать врагу кровавый урок. Только что убитый и возрожденный персонаж нуждается прежде всего в оружии, так что походи вокруг менее удачливого игрока и собери все

более-менее приличные пушки перед тем, как это сделает он. Если убил только что, перед тем, как идти за боеприпасами, выстрели еще несколько раз в своего соперника, пока он уязвим.

Самый лучший способ определить место нахождения противника - запомнить все стартовые позиции, а затем с самого начала уровня отследить, где враг начал, и куда он пошел.

Возвращайся

В режиме Altdeath почти все предметы появляются вновь через 30 секунд после того, как их возьмут.

Исключения - Артефакты Неуязвимости и Тумана, которые не появятся заново. Учти это. Если тебе, к примеру, необходимо несколько энергетических зарядов, можешь взять один, а через 30 секунд вернуться на то же место за новым. Только не стой на месте - лучше мишени не придумаешь.

КОДЫ-ОТМЫЧКИ

Застрял на какой-нибудь стадии Final Doom? Не можешь прорваться к выходу с уровня? Не беспокойся, спасение близко. Приведенные ниже коды могут быть введены в любой момент игры (помимо специально отмеченных). Некоторые коды способны сосуществовать друг с другом, например, неуязвимость может быть совмещена с полным набором оружия и боеприпасов (коды нужно вводить раздельно). На уровне сложности Nightmare и в сетевых играх коды не работают. Помни, что тебе вовсе не обязательно использовать все эти коды. Если это не твой стиль, или если ты считаешь, что они только испортят игру, перелистни страницу и перейди к следующей главе.

НЕУЯЗВИМОСТЬ: IDDQD

Если правильно ввести этот код, на верхней строке экрана появится сообщение "Degreeless mode on", здоровье увеличится до 100%, и глаза на портрете приобретут желтую окраску. С этого момента ничто не может повредить тебе: ни монстры, ни токены, ни взрывы, ни ловушки. Чтобы выйти из этого режима, достаточно еще раз ввести тот же код.

КОД КАРТЫ: IDDT

Этот код может быть введен только в режиме карты (перейти к которому можно нажатием Tab). При первом вводе этого кода появляется полная карта со всеми комнатами и дверями. Если же ввести тот же код повторно, то на карте будут показаны также

все предметы и враги. Третий набор этого кода вернет карту в первоначальное состояние.

Хотя данный код безусловно полезен, вывешивание неисследованных территорий может ввести в заблуждение. Не бойся снова перейти к обычной карте, которая поможет тебе разрешить эту проблему.

КЛЮЧИ, БОЕПРИПАСЫ И ЗАЩИТА: IDKFA

Этот код предлагает все семь видов оружия, максимальное количество патронов к каждому из них, показатель защиты в 200% и все три ключа. Боеприпасов дается ограниченное количество, но возобновить запас можно повторным вводом этого кода. Начало его работы

подтверждается сообщением "Very happy ammo added".

БОЕПРИПАСЫ И ЗАЩИТА (БЕЗ КЛЮЧЕЙ): IDFA

То же, что и предыдущий код, но не дает ключей. Подтверждается сообщением: "Ammo (no keys) added".

АРТЕФАКТЫ: IDVENOLD*

Введи этот код, вместо звездочки поставив букву, соответствующую желаемому артефакту. На верхней строке экрана можно заметить сообщение "Invuln, Str, Inviso, Rad, Allmap or Lite-Amp?" Введи одну из перечисленных ниже букв для того, чтобы выбрать нужный предмет.

V: Артефакт Неуязвимости (INVULN)

S: Аптечка-Берсеркер (STR)

I: Артефакт Тумана (INVISO)

R: Противорадиационный костюм (RAD)

A: Компьютерная карта (ALLMAP)

L: Очки Почного Видения (LITE-AMP)

После нажатия выбранной клавиши, последует сообщение "Power-up toggled".

ИГНОРИРОВАНИЕ ПРЕПЯТСТВИЙ: IDCLIP

Введи этот код, и ты сможешь проходить сквозь стены, двери и прочие твердые преграды. Правда, при этом ты не можешь брать какие-

либо предметы, а если зайдешь слишком далеко, это может привести к сбою в программе. Чтобы выключить этот код, нужно повторно ввести его. Правильный ввод сопровождается следующим сообщением: "No clipping mode - on/off".

ПЕРЕХОД НА ЛЮБОЙ УРОВЕНЬ: IDCLEV**

Замени звездочки в этом коде на номер уровня (не забудь поставить 0 перед однозначным номером), и ты попадешь туда. Единственный недостаток - то, что попадешь туда со следующими начальными параметрами: здоровья 100%, защиты 0%, из оружия - только пистолет и 50 патронов к нему. Однако, ничто не мешает получить недостающее с помощью других кодов. Этот код не сопровождается никаким сообщением.

ВЫВЕСТИ КООРДИНАТЫ: IDMYPOS

По этому коду узнаешь угол, под которым идешь, и свои координаты X/Y в шестнадцатеричной системе. Этот код имеет пользу скорее при отладке программы, чем при игре.

БЕНЗОПИЛА: IDCHOPPERS

Этот код выдает сообщение "....doesn't suck - GM" и меняет оружие номер 1 (кулаки) на бензопилу.

ВОЗМОЖНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

Проблемы при загрузке или инсталляции Final Doom? Игра виснет? Посмотри эту главу, возможно, у нас есть решения для твоих проблем.

ОБЩИЕ ПРОБЛЕМЫ

Файл readme.txt можно обнаружить в каталоге Final Doom для Windows95 либо в каталогах Plutonia и TNT для DOS версии. Посмотри сначала его: информация, полученная из этого файла, может оказаться весьма полезной.

ОШИБКИ ЗАПИСИ

В: При распаковке Final Doom выдается ошибка записи.

О: Попробуй стереть ненужные файлы, освободив пространство на своем жестком диске. Особенно полезно, если используешь STACKER или DOUBLESPACE, которые могут неправильно оценивать свободное пространство на винчестере.

НЕ РАБОТАЕТ МЫШЬ

В: Моя мышь не работает в Final Doom.

О: Возможно, ты случайно удалил из AUTOEXEC.BAT команду, запускающую драйвер мыши, или закомментировал ее. Посмотри документацию к своему компьютеру,

чтобы найти там инструкции по установке драйвера мыши. Можно попробовать набрать MOUSE в командной строке DOS и нажать Enter. В большинстве случаев это поможет.

НИКАКИХ ПРИЗНАКОВ РАБОТЫ

В: Нет ни звука, ни изображения, ни музыки, игра не запускается, а индикаторы сети, турбо и жесткого диска не горят.

О: Попробуй включить компьютер.

ПРОГРАММА ВИСНЕТ

В: Моя копия Final Doom виснет, когда я пытаюсь запустить ее.

О: Выключи опцию Hidden Refresh в CMOS. Если используешь RAMBIOS.SYS, убери его из CONFIG.SYS. Удостоверься в том, что Hardware Video Shadowing (еще одна из установок CMOS) выключена.

ВО ВРЕМЯ ИГРЫ ГАСНЕТ ЭКРАН

В: Во время игры мой экран вдруг становится черным. При этом звук и музыка не выключаются.

О: Это особенность компьютера, из-за которой после некоторого периода бездействия у монитора отключается питание в целях экономии ресурсов и предотвращения взрыва. О том, как преодолеть это, можно узнать у продавца или изготовителя.

ИЗОБРАЖЕНИЕ СЛИШКОМ ТЕМНОЕ

В: Краски слишком темные, и из-за этого трудно разглядеть детали.

О: Видимо, проблема монитора. Нажми F11, чтобы сделать изображение ярче. Доступны пять степеней такой коррекции.

Однако, помни, что в некоторых зонах и должно быть темно, так что это может быть и натуральный туман. Если тебя это не устраивает, можешь вызвать себе Очки Ночного Видения (код IDVENHOLDL).

ПРОГРАММА ВИСНЕТ

В: Инсталляция прошла успешно, но при загрузке I_Startup Timer машина виснет.

О: Налицо работа Windows в фоновом режиме. Перезапусти компьютер и перед тем, как запустить Final Doom, выйди из Windows.

НЕКАЧЕСТВЕННАЯ АНИМАЦИЯ

В: Анимация медленная и отрывочная, что затрудняет ведение боя.

О: Возможно, твоя машина слишком

медленна для того, чтобы поддерживать приемлемую скорость игры. Попытайся отрегулировать размер окна (клавиши + и - без нажатия Shift).

ВТОРЖЕНИЕ WINDOWS

В: После инсталляции запускается SETUP Windows.

О: Игра не была установлена правильно, возможно, из-за недостатка дискового пространства. Смотри следующий вопрос.

НЕДОСТАТОК ПАМЯТИ

В: При попытке запустить Final Doom появляется указание на недостаток памяти, или игра просто не запускается.

О: Нет свободного пространства RAM, необходимого для запуска игры. Для этого нужно около 3.7Mb RAM, таким образом, эта проблема часто возникает на машинах с 4Mb. Если установленная версия DOS 6.0 и выше, перезапусти систему и жми на левый Shift, когда появится сообщение "Starting MS-DOS". Эта операция позволит не запускать драйверы и тем самым освободить память. Затем войди в нужный каталог (для этого надо набить CD\PLUTONIA Enter или просто PLUTONIA Enter - или TNT, если выбрал эту миссию) и запусти Final Doom.

О том, по какому принципу сделать в

CONFIG.SYS меню для игры в DOOM, можно узнать из руководства по DOS 6.0. Если на компьютере DOS версии 5.0 и ниже, то остается создать специальную загрузочную дискету. Не используй менеджеры верхней памяти, такие как EMM386 или QEMM, и кэширующие программы, такие как SMARTDRV.

ПРОБЛЕМЫ СО ЗВУКОМ

НЕТ МУЗЫКИ И ЭФФЕКТОВ

В: Совсем нет звука - ни музыки, ни эффекта.

О: Возможно, программа не обладает правильной информацией о звуковой карте. Проверить это можно, запустив SETUP.

Final Doom поддерживает прерывания до седьмого включительно. Посмотрев документацию к звуковой карте, можно выяснить, каким образом изменить прерывание. Особенно важно это для Gravis Sound Card, которая по умолчанию имеет 11ое прерывание.

ПРОБЛЕМЫ С GRAVIS ULTRA SOUND

В: Не похоже на то, что мой Gravis Ultra Sound работает правильно.

О: Gravis Ultra Sound имеет по умолчанию 11ое прерывание. Final Doom не поддерживает прерываний выше 7ого. Изменить ситуацию можно программно с помощью Gravis Ultra Sound Setup.

СТАТИЧЕСКАЯ ИНТЕРФЕРЕНЦИЯ

В: Мой Sound Blaster (или 100% совместимая карта) выдает статический шум.

О: Установи линейную и микрофонную громкость на ноль согласно документации. Как правило, это можно сделать через микширующую программу, прилагающуюся к карте.

ЦИФРОВОЙ ЗВУК

В: Никкак не извлечь цифрового звука из Sound Blaster - совместимой карты.

О: Ты наблюдаешь конфликт DMA. Твой CD-ROM или жесткий диск занимает канал DMA, определенный в программе SETUP Final Doom.

Поменяй канал DMA у звуковой карты или у конфликтующего с ней устройства.

КАРТА ATI STEREO FX

В: Моя ATI Stereo FX не дает звука.

О: Свяжись с ATI и попроси замены BIOS на более новый.

МОДЕМЫ И СЕТИ

СООБЩЕНИЕ "LOOKING FOR PLAYER"

В: При запуске Final Doom виснет на сообщении "Looking for player".

О: Введенное число игроков больше, чем реальное их количество. Если в битве участвуют три человека, а введенная цифра - 4, программа ждет появления четвертого. Нажми на ESC

для выхода и перезапусти игру с правильными установками.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ В СЕТИ

В: Почему мне не запустить Final Doom в многопользовательском режиме?

О: Еще кто-нибудь пробует это сделать? Если так, то возможен конфликт с сетевым портом. Из программы SETUP попробуй запустить Final Doom с другим сетевым портом. Свяжись с тем, кто управляет сетью, и получи от него правильный адрес порта.

СОВМЕСТИМОСТЬ МОДЕМА

В: Мой модем не включен в список модемов в SETU. Могу ли я использовать его для игры в Final Doom?

О: Вероятно. Если твоего модема нет в списке, попробуй выбрать совместимый. Если это не помогает, свяжись с производителем этого модема и узнай, какую инициализационную строку надо ввести, чтобы выключить сжатие данных и исправление ошибок. Затем в файле MODEM.CFG из каталога Final Doom замени первую строку на полученную от производителя. Теперь модем можно использовать.

"IPX NETWORK NOT DETECTED"

В: Постоянно выдается сообщение

"IPX NETWORK NOT DETECTED".

О: В настоящий момент Final Doom поддерживает только сети, использующие протокол IPX. Узнай у сетевого менеджера или из документации, использует ли ваша сеть этот протокол.

РАЗЛИЧНЫЕ ВЕРСИИ FINAL DOOM

В: Я получил сообщение "DIFFERENT VERSIONS OF Final Doom CANNOT PLAY A NET GAME".

О: Для усовершенствования Final Doom Id Software выпустила новые версии, улучшенные по совместимости и другим параметрам. Многопользовательская игра возможна только если у всех ее участников одна и та же версия Final Doom. Если это не так, замените более старые версии на более новые до полного совпадения.

"CONSISTENCY FAILURE"

В: Во время игры я получил сообщение: "CONSISTENCY FAILURE".

О: Это значит, что во время многопользовательской игры в одной из систем произошел некий процесс, отличный от тех, что имели место в остальных системах. Единственный выход из этого положения - выйти из игры и начать заново.

ГОРЯЧИЕ ПРОВОДА INTERNET

На этих site'ax счастливицы, имеющие доступ к Internet, найдут массу полезной информации. Все, что там есть написано фанами DOOM для фанов DOOM. Там можно посмотреть на новые уровни, найти последние подсказки, поделиться новостями, найти новых партнеров для сетевых игр и даже решить некоторые проблемы с железом.

Как уже было упомянуто, Final Doom сравнительно недавно попал на прилавки, и поэтому большая часть материала базируется на Doom, Doom II, Ultimate Doom, Hexen и Heretic, но накопление материалов именно по Final Doom - это только вопрос времени. Проверь эти адреса: если там ничего для тебя нет сейчас, то появится скоро.

И наконец, site'ы время от времени мигрируют и даже пропадают. Те адреса, что приведены здесь, достаточно достоверны. Но все же, если ты попробовал дозвониться до какого-нибудь из них и ничего там не обнаружил, соболезнуем - информация верна на время написания. Но, как известно пользователям сетей, как правило, site имеет связь с другими site'ами схожей тематики. Так что достаточно добраться до одного, и вся информация уже почти у тебя в кармане.

[HTTP://DOOMGATE.GAMERS.ORG/DOCS](http://DOOMGATE.GAMERS.ORG/DOCS)

В изобилии - статьи о поединках, использовании BFG 9000 и т. д.

[HTTP://WWW.NETCLUB.RU/ANDY/DOOM-SITEZ.HTML](http://WWW.NETCLUB.RU/ANDY/DOOM-SITEZ.HTML)

Много адресов.

[HTTP://WWW.NETCLUB.RU/ANDY/DOOM-SITEZ.HTML](http://WWW.NETCLUB.RU/ANDY/DOOM-SITEZ.HTML) WADS

Составленные игроками уровни для большинства игр Doom-клона.

[FTP://FTP.CDRROM.COM/PUB/IDGAMES/DOCS/FAQS/](ftp://ftp.cdrrom.com/pub/idgames/docs/faqs/)

Много всего разного - стоит посмотреть.

[HTTP://NIC2/HAWAII.EDU/DEMOND/DOOM.HTM](http://NIC2/HAWAII.EDU/DEMOND/DOOM.HTM)

Вотчина Doom. Замечательно!

[HTTP://MEMBERS.AOL.COM/MREED3015/INDEX.HTML](http://MEMBERS.AOL.COM/MREED3015/INDEX.HTML)

Страница Майка Рида, посвященная Doom II. Кое-что забавное.

[HTTP://WWW.GAMERS.ORG/WTF](http://WWW.GAMERS.ORG/WTF)

Замечательный фан-клуб Doom II.

[HTTP://WWW.NEOSOFT.COM/WATZKE/DOOM2.HTM](http://WWW.NEOSOFT.COM/WATZKE/DOOM2.HTM)

Родной дом Doom II, наполненный уровнями и адресами.

[HTTP://MOOSE.ERIE.NET/MRDOOM](http://MOOSE.ERIE.NET/MRDOOM)

Mr. Doom: много интересного, в том числе - страничка для начинающих.

[HTTP://WWW.CNW.COM/VIPER/DOOM2.HTML](http://WWW.CNW.COM/VIPER/DOOM2.HTML)

Много самодельных уровней

[HTTP://WWW.GAMESDOMAIN.CO.UK](http://WWW.GAMESDOMAIN.CO.UK)

Владения Игр, отличное времяпрепровождение для любителей компьютерных игр.

ИСТОРИЯ DOOM

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ.

ИСТОРИЯ

ИСТОРИЯ DOOM

Doom настолько популярен, что уже все знают, что это такое. Игра, породившая десятки подобных, развивалась от примитивного насилия Wolfstein к сверхбыстрой анимации и сверхкачественной графике Final Doom, и будет развиваться дальше, но уже в виде Quake. Как же появилась сага Doom? Предлагаем Вашему вниманию историю игры в прошлом, настоящем и будущем...

ДЕРЖИ ИХ В НАПРЯЖЕНИИ...

Когда-то давно в сентябре 1990 команда программистов, тех, что потом станут называть себя id Software, создала первую игру из серии Commander Keen под названием Invasion of the Vorticons. Имея в руках лишь безотказную дубинку, бьющее врага по нервам ружье да самодельную мегоракету, герой (в который раз!) должен спасти Землю от ужасного нашествия мерзких инопланетян. Реализованная на рынке shareware 14 декабря 1990, эта игрушка оказалась настолько успешной, что программисты Джон Кармак, Джон Ромеро и Адриан Кармак оставили свою работу в Softdisk Publishing и основали собственную фирму по производству игр. Так появилась id Software. Вскоре вышел второй Commander Keen, Goodbye Galaxy (был реализован в shareware-варианте в

декабре 1991). Третья часть серии, Aliens Ate My Baby-sitter, вышла только в коммерческом варианте.

ВОЛК В ВОЕННОЙ ФОРМЕ

Такого еще не бывало до мая 1992 года, когда появился первый из трехмерных эпиков id. Очередной продукт Apogee, Wolfstein 3-D вызвал бурю в мире компьютерных игр. Этот предшественник Doom собрал в себе трехмерную виртуальную реальность, впервые предложенную в играх Incentive Freescape (Driller, Total Eclipse и т.д.), панорамный вид и сюжет типа "убей их всех" (Operation Wolf), положив тем самым начало новому направлению. Используя различное оружие, игрок (солдат союзных войск) должен был задать хорошую трепку нацистам, кульминацией которой служил поединок с самим Гитлером. Миллионы играли в shareware-версию

игры, а продажи полной версии достигли отметки в 250.000. Позже эта игра была выпущена также для Atari Jaguar и Super Nintendo.

ЕЩЕ БОЛЬШЕ КРОВИ

Продолжение Wolfenstein 3-D, Spear of Destiny, было реализовано как коммерческий продукт через FormGen. Твоя миссия здесь - захватить легендарное Копье Судьбы, которым римские легионеры пронзили тело Христа после распятия. Оно хорошо охраняется, и владеет им не кто иной, как уже раз побежденный Гитлер. Сможешь ли добраться до него?

УРОВНИ "С ПЫЛУ С ЖАРУ"

Парни из id Software великодушно оставили начинку Doom настолько доступной, насколько это возможно, дав возможность любителям "взломать" базу данных и создавать свои уровни (WAD). Многие из последних можно найти в Internet, который является для истинных поклонников Doom почти неисчерпаемым источником новых миссий. Некоторые программисты отнеслись к подобному занятию с юмором. Один из них написал миссию на основе мультфильма The Simpsons, заменив монстров его героями. Другой сделал уровень с Мики Маусом, вызвав на себя гнев Диснея. Фаворит одного из основателей id Джона Ромеро - миссия, основанная на "Звездных Войнах".

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В АД

Пока мир играл в Wolfenstein, id уже вынашивала планы по созданию следующей трехмерной игры. Монументальному эпичу, в котором герой должен сразиться с легионами ада, предназначалось стать большим шагом вперед по сравнению с предыдущей игрой. Но по какому пути пойдет id? Сделают ли они ставку на строгую сюжетную линию и интерактивность, или зададут побольше работы мощному бластеру? Наконец, этот вопрос был решен (не без конфликтов внутри id), и началась серьезная работа над игрой. Этой игрой, конечно же, был Doom. Эта игра, первый самостоятельный продукт id Software, имела феноменальный успех. Со времени ее выхода 10 декабря 1993 года продано 250 000 только зарегистрированных копий, в shareware же версию играло порядка 15 миллионов человек. С тех пор игра была переведена в другие форматы, такие, как Sony PlayStation, Atari Jaguar, Sega 32X и Super Nintendo. А наши герои тем временем не почивали на лаврах, а готовили продолжение.

СУДНЫЙ ДЕНЬ

10 октября 1994 останется в памяти преданных фанов как "Судный День". Именно тогда появился долгожданный Doom II - Hell on Earth. Игра представляла 30 уровней

непрерывного действия. Частота смены кадров стала выше, чем в предыдущей части, равно как и детализированность графики. Звук также был существенно улучшен. Это был безусловный хит, проданный тиражом в 1.6 миллиона копий. Он хорошо продается до сих пор. Для тех, кто живет, дышит и питается только Doom, были написаны screensaver по мотивам Doom II.

ДАВНЫМ-ДАВНО...

В декабре 1994 появился Heretic, вдохновленная средневековым игрушка на базе Doom. В создании графики приняла участие Raven Software, в результате чего в игру была привнесена мрачная магическая атмосфера. Опять же, игра распространялась как shareware, но GT Software продавала и коммерческие копии и продала их порядка полумиллиона. Эта битва продолжилась в Hexen - Beyond Heretic, реализованной в октябре 1995. Представленная в Deathmatch'95, одним из крупнейших сетевых турниров, эта игра имела значительный коммерческий успех. Следующее приключение Хексена - Deathkings of the Dark Citadel - было реализовано в двух вариантах - для Macintosh и для Windows. Оно может похвастаться еще двадцатью смертоносными уровнями.

ТОЧНЫЙ УДАР

Старые игры не согласны умирать. Вышли в свет 20 ранее не реализованных авторских миссий Doom II, собранных вместе независимыми дизайнерами. К ним прилагался также Maximum Doom - коллекция из 3 000 "доморощенных" уровней, собранных вместе поклонниками Doom.

СМЕРТНЫЙ ГРЕХ

Ultimate Doom, предпоследний продукт из серии Doom, был составлен из новой миссии - Thy Flesh Consumed - и двух первоначальных версий Doom. В первый раз заслуженная старая игра продавалась только в коммерческом варианте.

ИСКРЕННИЙ ОБМАН

Искренний обман? Как большинство классических игр, Doom породил целую толпу подражаний. Некоторые хороши, некоторые не очень. Владельцы Amiga могут поиграть в так называемый Gloom (и кому только в голову могла прийти такая идея?), или в Alien Breed 3D. Alien Trilogy, игра для Saturn и PlayStation - примерно то же самое, равно как и shareware для PC под названием Rise of the Triads. Видимо, лучшая игра клона Doom - Duke Nukem 3D. Эта игра может похвастаться несколькими новшествами относительно Doom. Кроме бега, герой может прыгать и

пригибаться. Добавлено несколько артефактов, таких как акваланг и ранец для полетов. Также усовершенствованы и элементы интерактивности. Некоторые утверждают, что Duke Nukem 3D - это шаг вперед по сравнению с Doom. Хотя id и предоставила возможность и средства для сотворения своих уровней Doom всем желающим, ее руководство не приводит в восторг тот факт, что на основе их продукта без лицензии выходят коммерческие игры. Вскоре последуют санкции.

ПОСЛЕДНЯЯ БИТВА?

Выжав из игры все, что возможно, id Software удалась от дел, связанных с Doom, и сконцентрировалась на других проектах. Тем не менее, они ушли с этой благодатной территории, хлопнув дверью.

Final Doom завершает серию тем же, с чего она начиналась, а именно большой кровавой резней. Представляя 64 уровня, разделенные на две миссии, она просто обязана повторить успех предыдущих. В целом, она должна показаться знакомой тем, кто играл в Doom II. Некоторых может шокировать тот факт, что не прибавилось ничего нового: ни монстров, ни оружия, ни артефактов - да и игра в целом - переписанный заново Doom II. Истинные же поклонники не будут разочарованы, пройдя две восхитительные миссии, прекрасно

сбалансированные относительно стрельбы и работы мозга.

ЧТО ДАЛЬШЕ?

Doom умер, да здравствует ... Quake! Последняя разработка id Software имеет то же управление, что и игры типа Doom, но выгодно отличается от них качеством анимации и улучшенными возможностями для сетевых игр. Согласно мнению id Software, Quake - это новый большой скачок в области индустрии игр. Shareware доступна уже давно, а в августе 1996 вышла коммерческая версия. Квейк, враг из другого измерения, овладев новой технологией, насыплет смертоносные полчища на твою базу. Ты должен остановить его. Удачи в бою!...
Остальные проекты - снять фильм по Doom и написать пару романов.

ID SOFTWARE - ЭТО

Джон Кармак - основатель и ведущий программист

Джон Ромеро - основатель, совладелец, программист и дизайнер

Адриан Кармак - основатель, совладелец и художник

Джей Уиллбур - совладелец и менеджер

Кевин Клауд - совладелец и художник

Мишель Абраш - совладелец и программист

Майк Уилсон - директор по маркетингу и распространению

Сэнди Питерсен - дизайнер

Американ Макги - дизайнер уровней

Джон Кэш - программист

Шеун Грин - контроль качества и техническое обеспечение

Тим Уиллитс - дизайнер уровней

Барретт Александер - менеджер по техническому обеспечению

Донна Джексон - ассистент

DOOM Final. Путеводитель

Подписано в печать с готовых диапозитивов 08.09.97. Формат 70×108¹/₁₆.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 16,1.
Тираж 11 000 экз. Заказ 1870.

ООО «Издательство АСТ-ЛТД». Лицензия В 175372 № 02254 от 03.02.97.
366720, РИ, г.Назрань, ул.Фабричная, 3

Наши электронные адреса: WWW.AST.RU. E-mail: AST@POSTMAN.RU

При участии ООО «Харвест». Лицензия ЛВ № 729 от 09.02.94.
220013, Минск, ул. Я. Коласа, 35 — 305.

Отпечатано с готовых диапозитивов заказчика
в типографии издательства «Белорусский Дом печати».
220013, Минск, пр. Ф. Скорины, 79.

Издательство АСТ представляет серию
“DOOM”

DOOM стал ЯВЛЕНИЕМ, навсегда изменившим наши представления о компьютерных играх. Представляем вам серию “фирменных” DOOM'овских повестей, которые превзошли лежащие в их основе компьютерные шедевры, создав свой фантастический мир, героический и по-настоящему страшный.

В серию вошли романы:

“По колено в крови”

“Ад на Земле”

“Адское небо”

“Конец игры”

Издательство АСТ представляет!
Впервые на русском языке – путеводители по компьютерным играм!

Всякий, кто пытался пройти мало-мальски сложную компьютерную игру, знает: рано или поздно возникает момент, когда без подсказки не обойтись. Теперь у поклонников компьютерных игр появилась возможность пройти любую игру от начала до конца без малейших затруднений. Эту возможность предоставляют путеводители – самые подробные, самые полные, с большим количеством иллюстраций и карт.

Мы предлагаем путеводители по наиболее популярным компьютерным играм – таким, как “Master of Orion”, “Duke Nukem”, “Quake” и многим другим. Покупайте эти книги – они помогут вам в полной мере насладиться вашими любимыми играми.

В серии готовятся к выпуску путеводители по играм:

- “Quake”
- “Duke Nukem-3”
- “Master of Orion-2”
- “Civilization-2”
- “Myst”

ЛУЧШИЕ КНИГИ ДЛЯ ВСЕХ И КАЖДОГО

** Любителям "крутого" детектива – собрания сочинений*

Фридриха Незнанского, Эдуарда Тополя, Александры Марининой,
Владимира Шитова, Виктора Пронина
и суперсериалы **Андрея Воронина** "Комбат" и "Слепой".

** Поклонникам любовного романа – произведения "королев" жанра:*

**Дж. Макнот, Д. Линдсей, Б. Смолл, Дж. Коллинз, С. Браун,
Б. Картленд** – в книгах серий "Шарм", "Очарование", "Страсть", "Интрига".

** Полные собрания бестселлеров
Стивена Кинга и Сидни Шелдона.*

** Почитателям фантастики – серии*

"Век Дракона", "Звездный лабиринт", "Заключенные миры",
"Координаты чудес", а также самое полное собрание произведений
братьев Стругацких.

** Популярнейшие многотомные детские энциклопедии:*

"Всё обо всём", "Я познаю мир", "Всё обо всех".

** Замечательные детские книги из серий*

"Лучшие сказки мира", "Сказка-сказочка", "Мои любимые сказки".

** Школьникам и студентам – книги из серий*

"Справочник школьника", "Школа классики",
"Справочник абитуриента", "250 "золотых" сочинений",
"Все произведения школьной программы".

Богатый выбор учебников, словарей,
справочников по решению задач, пособий для подготовки к экзаменам.

А также разнообразная энциклопедическая и прикладная
литература на любой вкус.

Все эти и многие другие издания вы можете приобрести по почте, заказав

БЕСПЛАТНЫЙ КАТАЛОГ

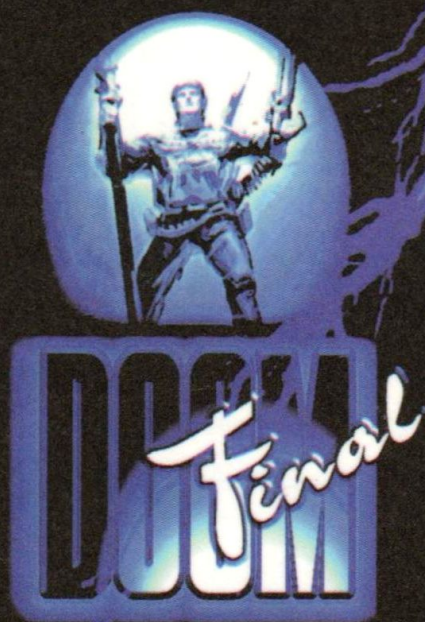
по адресу: **107140, Москва, а/я 140. "Книги по почте".**

Москвичей и гостей столицы приглашаем посетить московские
фирменные магазины издательства "АСТ" по адресам:

Каретный ряд, д. 5/10. Тел. 299-6584.

Арбат, д. 12. Тел. 291-6101.

Татарская, д. 14. Тел. 235-3406.



Всякий, кто пытался пройти мало-мальски сложную компьютерную игру, знает: рано или поздно возникает момент, когда без подсказки не обойтись. Теперь у поклонников компьютерных игр появилась возможность пройти любую игру от начала до конца без малейших затруднений. Эту возможность предоставляют путеводители – самые подробные, самые полные, с большим количеством иллюстраций и карт.

Мы предлагаем путеводители по наиболее популярным компьютерным играм – таким как «Master of Orion», «Duke Nukem», «Quake» и многим другим. Покупайте эти книги – они помогут вам в полной мере насладиться вашими любимыми играми.

В серии готовятся к выпуску путеводители по играм:

- «Quake»
- «Duke Nukem-3»
- «Master of Orion-2»
- «Civilization-2»
- «Myst»
- «DOOM II»
- «Hexen»

