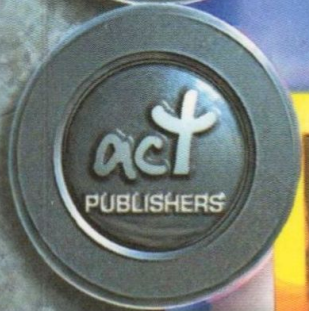
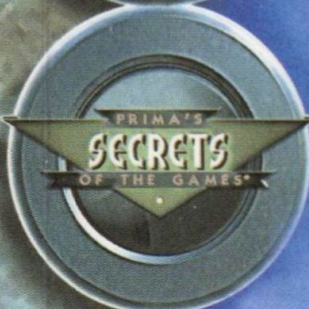


ПОЛНОЕ СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО



DOOM



II

СЕКРЕТЫ СТРАТЕГИИ ПОДСКАЗКИ

ГЛАВА

1

ОСНОВЫ УПРАВЛЕНИЯ

Ну хорошо, пустоголовые - первый признак того, что не все в порядке - пустой экран. Нет проблем! Изучите написанное ниже, и мы очень быстро разделаемся со всеми трудностями.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

«DOOM II: Ад на Земле» требует IBM - совместимую машину не ниже 386DX или выше, операционную систему DOS 5.0 или выше, 4 мегабайта оперативной памяти, видеосистему VGA, и не меньше 20 мегабайт свободного дискового пространства. Рекомендуется 486 или Pentium, не меньше 8 мегабайт оперативной памяти. Главное, чтобы была возможность работы с кабелем, модемом или сетью. Игра поддерживает IPX - протокол.

«DOOM II: Ад на Земле» поддерживает следующие звуковые карты: General MIDI, Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Sound Blaster AWE 32, Roland Sound Canvas, Gravis Ultrasound или Ultrasound Max, Wave Blaster и совместимые с ними. Так же игра поддерживает клавиатуру, мышь, джойстик и их комбинации. Как показывает практика, использование клавиатуры позволяет не только быстро

DOOM II Ад на земле.

передвигаться, но и исключает возможность отказа в критический момент более хрупких манипуляторов (к примеру, не очень удобно бороться с баронами ада с помощью мышки).

ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Следуйте указаниям, приложенным к игре. Если у вас возникают проблемы с загрузкой или конфигурацией DOOM II, позвоните в техническую службу поддержки id Software. У вас нет коммерческой версии игры? Привет, идиот! Ты должен быть морским пехотинцем, а не пиратом!

НАЧАЛЬНОЕ МЕНЮ

Если вы успешно загрузили игру, на экране появится следующее: Нажмите «Enter», левую кнопку мыши или «огонь» джойстика для того, чтобы активировать выбор. Ниже следует описание возможностей выбора.



Рис. 1.1

Вы можете вызвать Главное меню в любой момент, нажав «Esc». Используя любой метод контроля, который вы предпочитаете, выберете пункт меню.

Глава 1. Основы управления

New Game

Это вполне очевидно. Сделав этот выбор, вы хотите начать новую игру вне зависимости от того, как далеко вы продвинулись к этому моменту. Вы начнете только с пистолетом и кулаками. Однако вы сможете выбрать степень сложности. Если ваша предыдущая игра была слишком трудна, вы можете перейти на более легкий уровень. Если же вы преуспели, то можете начать свой персональный кошмар. Вы можете выбрать из следующих пяти уровней.

I'm Too Young To Die (Я слишком молод, чтобы умереть)

Вы все еще нуждаетесь в мягкой подстилке. Но только попробуйте потерять оружие на таком уровне!

Hey, Not Too Rough (Не надо так грубо)

Ползите обратно в песочницу, девочки, вы не готовы к реальной жизни.

Hurt Me Plenty (Сделай мне больно)

Это уже лучше - нет боли, нет победы. Это возможность для новобранцев обломать свои зубы и пообвыкнуться. Этот выбор стоит по умолчанию.

Ultra-Violence (Сверхнасилие)

Уррра! Здесь играют настоящие мужчины. Все карты и тактика были подготовлены для этого уровня сложности. Если вы потерпели крах и используете эту информацию на более низких уровнях сложности, не удивляйтесь, если все будет выглядеть по-другому, и самые заманчивые приключения обернутся банальными перестрелками.

DOOM II Ад на земле.

Nightmare (Ночной кошмар)

Даже моя мама советовала мне не играть в этой песочнице. Это ой как страшно! Плохие Парни двигаются в два раза быстрее, стреляют в три раза чаще и воскресают, чтобы вы с ними ни сделали. Это напоминает бесконечный фильм ужасов.

Options

Это то, что вам понадобится, если вы попытаетесь справиться с непокорным оборудованием. Если экран вашего монитора гаснет, когда вы бежите по аду - это очень плохо! Меню даст вам несколько альтернативных конфигураций для того, чтобы ваш компьютер справлялся со скоростью. Вы можете уменьшить размер основного экрана и уменьшить количество графических деталей. Поиграйте с этими возможностями, чтобы найти оптимальную конфигурацию для вашей машины (помните, однако, что чем меньше размер экрана, тем сложнее различить черту, отделяющую жизнь от смерти). Вы также можете регулировать чувствительность вашей мышки, включить или выключить сообщения, появляющиеся на экране, настроить уровень громкости из меню.



Рис. 1.2

Используйте меню Options для конфигурации вашего железа.

Глава 1. Основы управления

Load Game

Это то, куда вам придется часто обращаться, если у вас хватило мудрости сохранить свою игру.

Save Game

Это пункт меню сохранит игру в любой момент. Используйте это выбор почаще, особенно если придется выбираться из сложных ситуаций, решение которых может потребовать не одну попытку. Вы можете сохранить до шести различных ситуаций.

Quit Game

Это не выбор для морпехоты. Хорошие пехотинцы не знают слова «quit». Умирайте, но не сдавайтесь, джентльмены.

ТАКТИЧЕСКИЙ ДИСПЛЕЙ

Тактический дисплей находится в рабочем состоянии все время, пока вы действуете. Научитесь следить боковым зрением за информацией в низу экрана, не сводя глаз с врага. В самом левом углу отображается, сколько у вас в наличии боеприпасов к тому виду оружия, которым вы в данный момент пользуетесь. Всегда хорошо знать, когда патроны подойдут к концу. Далее идет индикатор вашего состояния здоровья. Изначально оно исчисляется максимум в сто процентов. Проходя миссии, вы можете найти амуницию, повышающую его до максимальных двухсот процентов. За деталями обращайтесь к главе 2. На следующем мини-экране, под надписью «arms», будут высвечиваться цифры от 2 до 7. Не перепутайте очевидные вещи, малявки! Они соответствуют типам оружия, находящегося в вашем распоряжении в

DOOM II Ад на земле.

данный момент, и не будут появляться, если вы не подобрали данное оружие на поле боя. Единственное оружие, с которым вы начинаете прохождение миссий - это пистолет. Если вы жаждете получить дополнительную информацию, вам придется подождать курса инструктажа по оружию в главе 3.

Прямо посередине находится самое отвратительное из того, с



Рис.1.3

На тактическом дисплее располагается вся необходимая информация.

чем вам придется встретиться за всю кампанию - зеркало. Оно отражает ваше эмоциональное и моральное состояние на протяжении всех битв, а также является хорошим индикатором психогенных эффектов от наркотиков, которые вы можете обнаружить. Тем не менее, не тратьте слишком много времени на прихорашивание, крошки, а то плохие парни застанут вас врасплох. Я думаю, это и не вызовет особых проблем, в любом случае на вас и так не стоит смотреть.

Сразу справа от вашей уродливой морды находится табло, отражающее в процентах, от 0 до 200, количество вашей защиты. Учтите: бегая без защиты, - вы все равно, что обнаженный человек с тысячедолларовой купюрой в руках, бегущий по центру города. Однако, даже обладая 200 процентами защиты, лучше не хвастаться. Четыре или пять метких выстрелов - и то, что от вас осталось, будет биться с любыми трофеями, припасенными в раздевалке. Справа от этого табло располагается мини-экранчик с тремя прорезями для желтого, голубого и красного

Глава 1. Основы управления

ключей соответственно. Вы не будете вырезать эти ключи - вам нужно найти их на поле битвы. Более того, вы не сможете воспользоваться ключами, найденными в одной миссии, при прохождении следующей. Просто демоны слишком быстро меняют коды в дверях, как только понимают, что вы прошли уровень. Поэтому поиск ключей станет вашим важнейшим заданием в каждой миссии. Учтите, однако, что не во всех миссиях нужно найти все три ключа. Последний экран - самый важный. Это краткая справка, сколько у вас есть патронов и ракет вне зависимости от того, каким оружием вы пользуетесь в данный момент. Цифра слева соответствует количеству боеприпасов в оружии, которое вы держите в руках. Цифра справа отражает, сколько у вас всего есть боеприпасов данного типа.

ОСНОВЫ БЫСТРОГО СТАРТА

Некоторым из вас, возможно, не терпится начать сражение. Если вы уперлись рогами на этой несусветно глупой идее, наверное, я не смогу ничего сделать, чтобы остановить вас. Выслушайте, однако, несколько советов, прежде чем вы броситесь навстречу своей гибели.

- Пробегая где-либо, подбирайте и добавляйте к своему арсеналу все предметы, встречающиеся на пути, в том числе и оставленные врагами. Проиигнорировать что-либо можно в том случае, если, например, вы находите аптечку, а у вас 100 процентов здоровья, или вам попадают боеприпасы, а у вас и так максимальный запас.
- Следите за местностью и часто сверяйтесь с картой. Вы можете получить визуальные подсказки о том, где находятся потайные двери.
- Нажимая «пробел» перед закрытой дверью, держите ору-

DOOM II Ад на земле.

жие наготове. Вы не знаете, что за ней вас ожидает.

- Никогда не останавливайтесь и не подходите близко к врагу, если у вас есть альтернатива.
- Не позволяйте врагам обойти вас флангов.
- Все время помните о ловушках и минах. Вы можете как получить, так и не получить визуальную подсказку на главном экране, но иногда ловушки и мины появляются в виде небольших квадратиков или необычных треугольников на карте. Хороша подсказка, когда вы видите объект на карте, но не можете соотнести его с объектом в реальности.
- Если вы находите телепорт, вам, как правило, не стоит соваться в него немедленно. Сначала убедитесь, что вы внимательно исследовали зону, в которой находитесь. В противном случае, у вас может и не быть шанса вернуться и подобрать предмет, который вы просмотрели.
- Если вы не терминатор, почаще нажимайте «save».
- Не останавливайтесь и считайте каждый патрон.

Если вы последуете этим простым рекомендациям, то, должно быть, доживете до того момента, когда станет ясно, что совершили прискорбную ошибку. Не переживайте, как только вы превратитесь в одного из шатающихся вокруг зомби, мы помашем вам в знак приветствия, прежде чем покончить с вами. Это все, что входит в первый этап подготовки. Все, кому не терпится покинуть нас и пойти своим путем, могут сделать это прямо сейчас. Для остальных - перерыв на обед, и чтоб были здесь в 13.00 ровно. Были здесь... э-э-эй.

ГЛАВА

2

ОРИЕНТИРОВАНИЕ И ИНДЕНТИФИКАЦИЯ ОБЪЕКТОВ

Здорово, сопляки! Меня зовут Сержант Воркмен. Я проведу у вас четыре кратких курса инструктажа. Мне кажется, вы только что набили себе брюхо, и по крайней мере некоторые из вас вспоминают славное времечко послеобеденного сна в детском саду. Предупреждаю вас, детки, что если кто-нибудь заснет у меня на уроке, то ему придется выйти к доске и стать практическим примером демонстрации 27 способов сломать шею. Усвоили? Хорошо, тогда приступим. Первый цикл посвящен 2 темам: ориентированию и идентификации объектов, перерыва на обед не будет. Мне очень жаль, девочки, но вам придется поднапрячь мозги. Сначала самое главное - давайте выясним, боитесь ли вы темноты.

ОСНОВЫ ОРИЕНТАЦИИ

Большую часть времени вам придется действовать в условиях плохого освещения. Темнота может стать либо помехой, либо союзником, в зависимости от того, насколько вы приносите к ней. Темнота благоприятствует врагу, но его зрение затруднено в режиме Deathmatch. Научитесь выискивать укромные темные уголки, подходящие для засады, но помните о том, что враг может затаиться в них с тем же успехом. Местность, на которой вам придется действовать, весьма разнообразна. Чем лучше вы научитесь использовать все ее достоинства и недостатки в свою пользу, тем выше ваши шансы на выживание. Мы рассмотрим несколько тактических приемов на этом занятии и закрепим ваши знания в курсе по ведению боя и перемещению в главе 5. Сначала давайте займемся дверьми, кнопками и телепортами.

Я Открою Дверь Номер Два, Боб

За дверьми можно либо обнаружить столь необходимые боеприпасы и медикаменты, либо нарваться на кучу злобных бесов. И, хотя последнее происходит чаще, никогда не предугадаешь заранее. Ряд дверей открывается нажатием пробела, некоторые - специальными ключами или кнопками, а некоторые открываются только изнутри. На рис. 2.1 изображены основные типы дверей, встречающихся в DOOM II. Естественно, вы всегда должны обращать внимание на освещенные и однозначно маркированные двери «Выход». Это ваши обратные билеты, единственная возможность вернуться назад и повалиться на солнышке. Однако, увидев такую дверь, не думайте, что вы свободны как ветер - ее могут стеречь «плохие парни», так что не ослабляйте бдительность.

Глава 2. Ориентирование и идентификация объектов

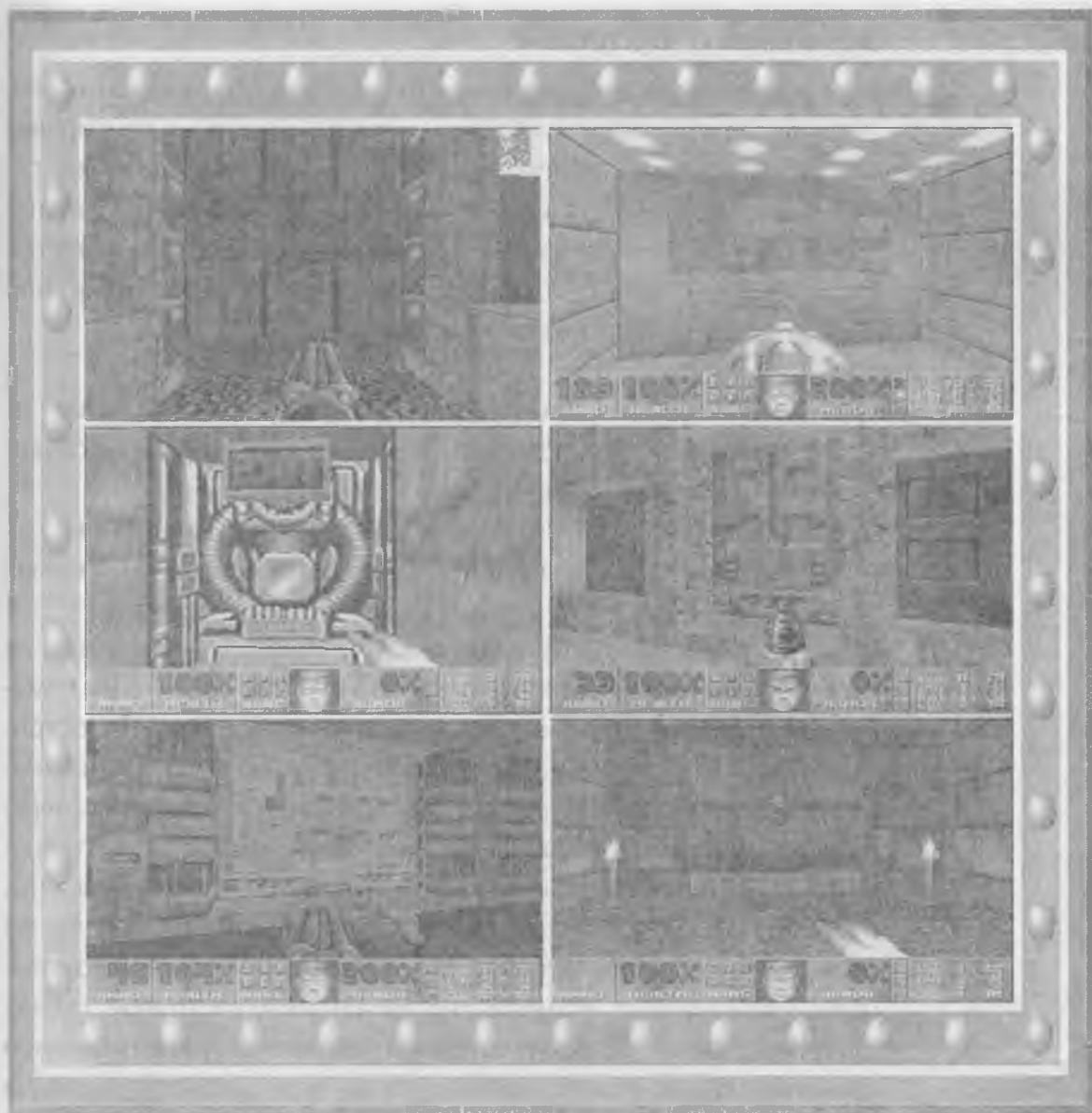


Рис.2.1

В DOOM II вам часто придется «распахивать дверь ногой». Большинство дверей открывается без особых усилий, к некоторым же нужны ключи, сообщение об этом появится на экране; остальные двери либо открываются только изнутри, либо при помощи кнопки.

Заботясь о Будущем

Если у вас смутное ощущение, что дело - труба, скорей всего, вы забыли что-то сделать. Это «что-то сделать», как правило, значит нажать кнопку. Кнопки (рубильники) выполняют самые разнообразные функции в DOOM 2. И, хотя эффект от нажатия той или иной кнопки не всегда очевиден сразу, они все обладают способностью изменять окружающую реальность. Как правило, при помощи кнопок можно:

- Открывать и закрывать двери, в том числе потайные (это может привести либо к временным, либо к постоянным изменениям на карте)
- Поднимать и опускать лифты (временные изменения)
- Поднимать и опускать площадки (постоянные изменения)

Если вы нажали на кнопку и увидели, что ничего не изменилось на карте, значит, изменение было временным. На временных изменениях строится большинство ловушек, что хорошо иллюстрирует следующий пример. Вы сходите с карниза в яму. Внизу находится кнопка. Нажав кнопку, вы открываете северную дверь, выпуская Барона Ада. Дверь немедленно закрывается, суть временной ловушки становится очевидной. Убив Барона Ада, что, безусловно, является развлечением, вы должны нажать ту же кнопку, чтобы вновь открыть дверь, вбежать в северную комнату и нажать еще 2 кнопки на западной и восточной стенах (опустить таким образом лифт на южной стороне исходной комнаты), затем успеть выйти прежде, чем дверь закроется, и добежать до лифта прежде, чем он опять поднимется.

На рис. 2.2 изображены основные типы кнопок, встречающиеся в DOOM II.

Глава 2. Ориентирование и идентификация объектов

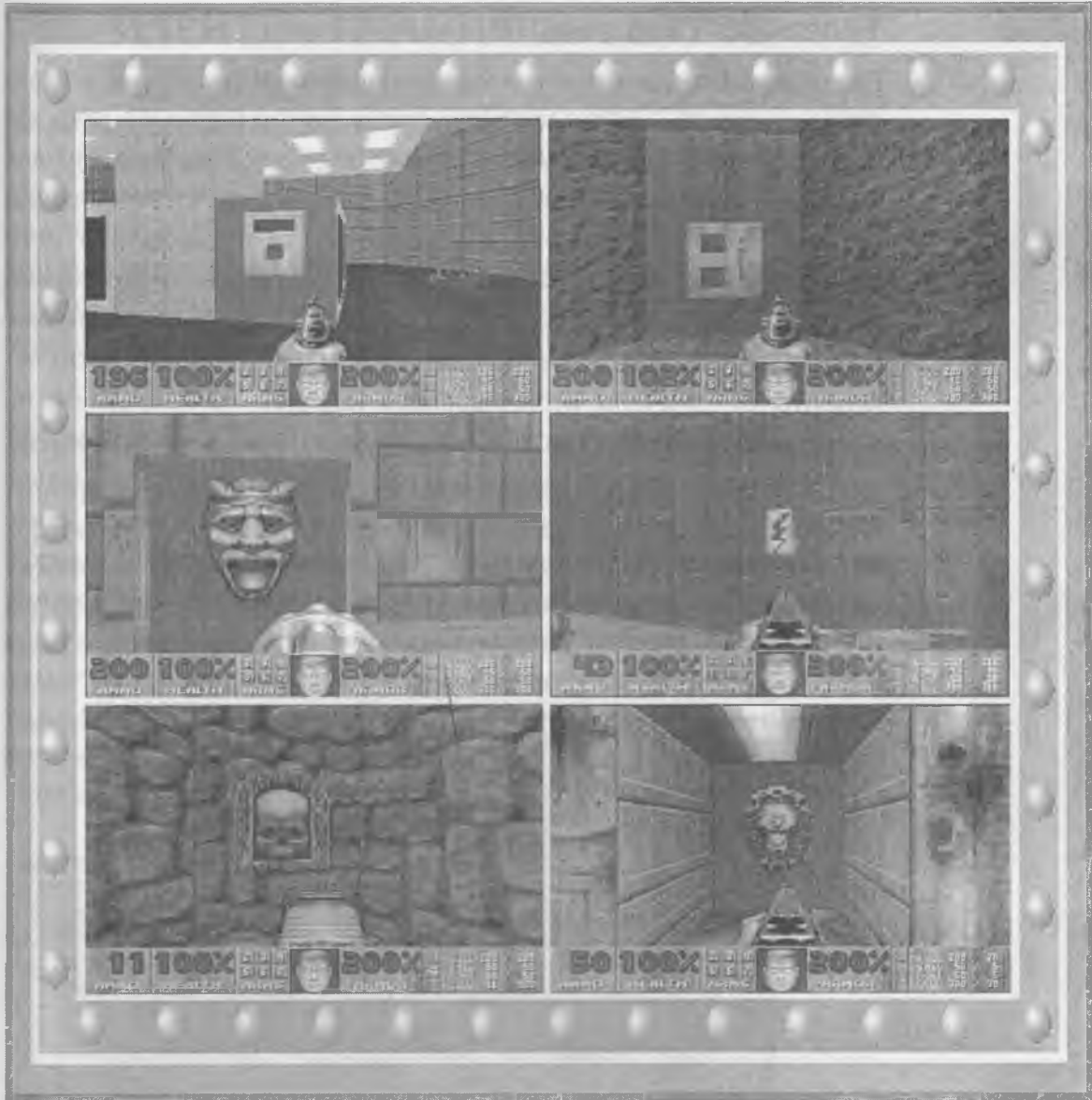


Рис. 2.2

Когда вы нажмете кнопку, ее облик изменится. Может загореться или погаснуть свет, открыться глаз, измениться положение рубильника или рычага. Исключение составляют кнопки-лица, внешне напоминающие головы демонов. Они обычно располагаются на внешней стороне лифтов или дверей и при нажатии немедленно приводят механизм в движение.

Телепорт - Скорый Поезд в Ад

Единственным исключением из вышеприведенного правила являются телепорты. В ту секунду, когда вы ступаете в него, он переносит вас в другую зону уровня. Телепорты необходимы для выполнения большинства миссий, однако это также прямейший путь из огня да в полымя. Вас поприветствует компания монстров и окажет самый радушный прием, который только можно оказать подносу с закусками. Поэтому следует позаботиться о боеприпасах, прежде чем соваться в телепорт. В основном телепорты обозначены вспыхивающей красной пентаграммой на полу, рядом может стоять одна или несколько свечек. Если вы наткнетесь на серую пентаграмму, то она может оказаться выходом с уровня. Если вы вооружены до зубов, то смело идите вперед, если же нет - повремените и пошарьте вокруг в поисках трофеев. Негоже начинать следующий уровень в плохой форме.



Рис. 2.3

Телепорт - скорый поезд в ад.

Не садитесь в него, если вы не готовы.

Глава 2. Ориентирование и идентификация объектов

ИДЕНТИФИКАЦИЯ ОБЪЕКТОВ

По пути вам попадутся тысячи различных объектов. Ваша жизнь зависит от способности мгновенно идентифицировать их и оценить, какие они таят в себе тактические преимущества или опасности. Я знаю - использование слова «тысячи» смутило некоторых узколобых и пучеглазых парней в задних рядах. Не наложите в штаны, головы с опилками, я классифицирую их так, что даже вы сможете их узнать.

Карты

При прохождении миссии на автокарте отображается путь, который вы проделали. Белой стрелкой отмечено ваше местонахождение и направление движения. Автокарта вызывается нажатием Tab. Автокарта - вещь, безусловно, хорошая, но я знаю кое-что получше - компьютерная карта уровня, позволяющая осмотреть местность, куда ваша нога еще не ступала. Однако, надо потрудиться, чтобы ее найти. Как только вы заполучили компьютерную карту, вы сможете вызвать ее, также нажав Tab. Поскольку компьютерная карта - карта всего уровня, она за-



Рис. 2.4

Компьютерные карты встречаются не на всех уровнях, но могут оказаться очень полезными, если вы их найдете.

DOOM II Ад на земле.

частую не помещается на экране целиком. Инструкции по хождению конкретных зон даны в разделах Увеличение и Режим Следования. Зоны, в которых вы еще не побывали, видны на карте нечетко, но все же различимы. Рекомендуется использование таких карт в разведывательных и тактических целях.

Увеличение

Нажатием клавиш [+] или [-] вы можете увеличить или уменьшить масштаб карты. Это электронное увеличение изображения позволит вам рассмотреть мельчайшие детали комнаты, в которой вы находитесь. Когда вы уменьшаете масштаб компьютерной карты, большая часть уровня появится на экране, но все же все может там и не уместиться. Для того, чтобы увидеть всю карту, вам следует отключить режим следования.

Режим Следования (Follow Mode)

В обычном режиме действует режим следования. Это означает, что, двигаясь по карте, вы одновременно передвигаетесь и в игре. Нажав клавишу [F], вы отключаете этот режим и можете двигать карту при помощи стрелок на клавиатуре, оставаясь при этом на месте. Повторное нажатие [F] вновь включает режим следования.

Масштабная Сетка

Нажатием клавиши [G] вы можете наложить на карту масштабную сетку. Это еще один из способов проложить себе дорогу на сложных уровнях. В сочетании с компьютерной картой и с включенным режимом следования вы можете выбрать наиболее оптимальный маршрут.

Позиционные Отметки

Наконец, если вы хотите запомнить, где находится тот или иной важный объект, к которому вы хотели бы вернуться позднее - например, коробка с патронами - вы можете отметить его место расположения на электронной карте с помощью клавиши [M].

Глава 2. Ориентирование и идентификация объектов

Вы можете отметить от нуля до девяти объектов. При помощи клавиши [C] вы можете снять поставленные ранее отметки. Как показывает практика, девяти отметок хватает для самых неорганизованных идиотов.

Следите за Собой

Как вы знаете, корпус морской пехоты надеется, что вы будете не только отлично думать и отлично драться, но и отлично выглядеть! Я подозреваю, что для некоторых это не так-то просто, но у вас нет выбора. Если вы будете выглядеть небрежно, вы будете и драться небрежно, а я не потерплю этого от своих морских пехотинцев! Ясно? Хорошо! Вот что хорошо одетый морской пехотинец будет носить во время осеннего сезона в аду.

Бронежилет

Вы можете найти два типа бронежилетов: зеленый повышает вашу защиту на сто процентов, что весьма мило, пока вы не зашли в переполненную комнату; голубой - до двухсот процентов, чего вполне достаточно для того, чтобы некоторое время ощущать себя в безопасности. Однако помните - когда в вас стреляют, ваше здоровье ухудшается вне зависимости от цвета бронежилета, который вы носите.

Духовная Защита

Духовная Защита появляется в виде шлемов. Каждый добавляет один процент к вашей общей защите, даже если на вас надет бронежилет, дающий сто-двести процентов защиты. Обнаружив в одном помещении бронежилет и пять шлемов, следует сначала подобрать бронежилет, а затем шлемы. Таким образом, вы получите сто пять процентов защиты. В противном же случае - бронежилет "пере-



Рис. 2.5

Ничто так не облегчает бремя забот, как бронежилет. Представлены два фасона - хороший и еще лучше.



Рис. 2.6

Эти маленькие «выходные шляпки» добавляют по одному проценту к вашей защите.

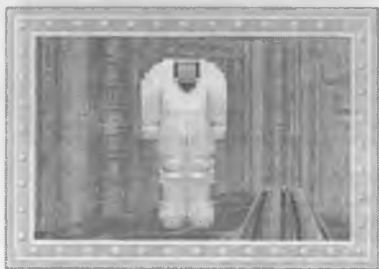


Рис. 2.7

Время от времени вам придется иметь дело с настоящей слизью. Это именно тот случай, когда вам пригодится хороший защитный костюм.

весит" шлемы, и вы получите всего лишь сто процентов.

Защитные Костюмы

Скорей всего, вам это не очень-то понравится, но для выполнения задания время от времени вам придется плескаться в токсических лужах. Ну, не стоит хныкать - одним ребенком меньше, одним больше, пустяки - дело житейское. Однако, поскольку ваша жизнь все же представляет собой некоторый интерес с точки зрения успешного выполнения задания, мы позаботились о защитных

костюмах. Они сослужат вам хорошую службу, если придется пробираться через ядовитые лужи. Костюмы, как правило, находятся в котлованах с отходами, поэтому все, что вам нужно сделать - это всего лишь заглянуть в котлован, прежде чем бросаться туда очертя голову, и выяснить, где точно находятся костюмы. Попробуйте рассчитать свой прыжок так, чтобы сначала попасть в костюм, а затем уже шлепнуться в кислоту. Как только вы наденете костюм - все вокруг окрасится слегка зеленоватым цветом, это означает, что вы защищены от вредного воздействие токсических веществ. Однако защита длится всего лишь шестьдесят секунд, поэтому не валяйте дурака, отрабатывая стиль плавания, а поторопитесь сделать то, что требуется. Вспышка означает окончание действия защиты, то есть команду «все на сушу!» Доступно?

Глава 2. Ориентирование и идентификация объектов

Рюкзаки

Рюкзаки встречаются не так уж часто, однако, если вы наткнулись на один - держу пари, он вам совсем не помешает. Рюкзак не только удвоит количество возможных боеприпасов, но также пополнит ваш запас на десять патронов к пистолету, четыре патрона к винтовке, один аккумулятор и одну ракету.



Рис. 2.8

Этот небольшой подарок облегчит вам жизнь. Рюкзак удваивает количество ваших боеприпасов, что делает его неоценимой находкой в жарком местечке.

В здоровом теле здоровый дух - и монстры не страшнее мух

Корпус морских пехотинцев считает, что от личности зависит исход сражения. Другими словами, мы не хотим, чтобы вы, дуралеи, подошли от стафилокока, потому что не удосужились вовремя позаботиться о маленьких порезах и царапинах. Если вы намерены выиграть, вы должны быть сильными, что невозможно, если вы не здоровы. К счастью, вы найдете на пути кое-что, что поможет вам быть в хорошей форме.

Микроаптечка

Микроаптечка - это всего-навсего прославленный пакет первой помощи. Следовательно, не надейтесь излечить ноющие раны в груди, найдя ее. Для этой цели вполне сойдет и целлофановый пакет от вашей пачки сигарет. Микроаптечка восстанавливает здоровье на десять процентов. Если же вы действительно плохо себя чувствуете, то примите пару таблеток аспирина и позвоните мне из могилы.



Рис. 2.9

Немного устали? Никто, конечно, не говорит, что микроаптечка - это панацея, но она все-таки лучше, чем ничего. К тому же ее легко найти.

Рис. 2.10

Это ответ DOOM II бродячему проповеднику - вы можете слегка подлечиться.



Аптечка

Если вам срочно требуется переливание крови или перевязка, аптечка - это то, что вам нужно. Она восстанавливает здоровье на двадцать пять процентов.

Рис. 2.11

Эти маленькие скляночки - все равно, что манна небесная.



Эликсир Здоровья

Действие голубых склянок с эликсиром здоровья похоже на действие шлемов духовной защиты - прибавляется один процент к общему здоровью. Их также лучше подбирать после аптечки или микроаптечки.

Рис. 2.12

Вы уже достаточно озверели? Хотите разорвать врагов на части голыми руками? С аптечкой-берсеркером у вас это получится.



Аптечка-берсеркер

Есть в жизни вещи получше секса, и аптечка - берсеркер, безусловно, одна из них. Она не только полностью восстанавливает здоровье и дает хороший заряд адреналина, но и накачивает вас быстро действующими стероидами. Подобрав ее, вы действительно можете на славу повеселиться. Эффект аптечки-берсеркера сохраняется до конца уровня или до наступления смерти. Все капилляры в ваших глазах прорвутся, и до конца уровня все будет окрашено слегка красноватыми тонами. Теперь, как суперобезьяна, вы можете бегать в два раза быстрее, прыгать дальше и вырвать свою жизнь из когтей смерти фактически в любой ситуации. Приберегите оружие, парни, и вступайте в рукопашный бой. Порадуйтесь тому, как бесы разлетаются на куски в кровавых брызгах. Господи, я так люблю свою работу!

Глава 2. Ориентирование и идентификация объектов

Духовная Сфера

Съели ли вы мясо демона, и у вас несварение желудка, или, может быть, вас подкосила болезнь мочевого пузыря, подхваченная у манкубуса - лучшее лекарство, это духовная сфера. Она увеличивает ваше здоровье до двухсот процентов. Слово съел 27 банок консервов «Китайская Стена». Ну, просто как заново родился!



*Рис 2.13
Немного Души,
и вы сможете...*

Несколько Мелочей

Оружие и боеприпасы, которые составят львиную долю ваших трофеев, мы рассмотрим в главе три. Посему нам не так уж много осталось. Однако не вздумайте заснуть прямо сейчас, девчонки!

Очки Ночного Видения

Смиритесь с тем, что большая часть местности, на которой вам придется действовать, плохо освещена. Я думаю, что в аду не так уж много красивых декораций... проверите сами. В любом случае, эти очки могут помочь вам избежать многих неприятных сюрпризов. Очки дадут вам тактическое преимущество - вы увидите врага раньше, чем он вас. Однако не обольщайтесь, большинство батареек не выдерживает кислотных паров, поэтому эффект пррдолжается всего лишь сто двадцать секунд.

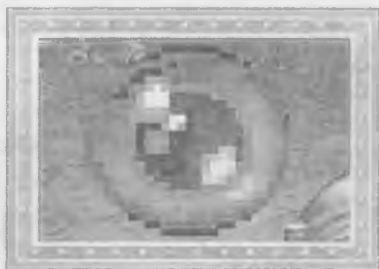


*Рис. 2.14
Сейчас я могу
все отчетливо
видеть, глаза
больше не
болят. Очки
ночного виде-
ния помогут
избежать
неприятных
столкновений в
ночи.*

Артефакт Невидимости

Артефакты невидимости встречаются весьма нечасто, поэтому вам бы так и хотелось приберечь один на будущее, но увы,

это невозможно. Этот артефакт делает вас частично невидимым, похожим на спектра. Враги будут представлять себе ваше местонахождение, но эффективность их атак значительно снизится. Используйте артефакты невидимости в схватках или же для того, чтобы выбраться из местечка, где запахло паленым. Эффект продолжается шестьдесят секунд.



Артефакт Неуязвимости

Сила действия артефактов неуязвимости столь велика, что у вас будет темно в глазах в течение всего времени их действия, а именно, в течение тридцати секунд. Это ваш счастливый билет, недоумки, воспользуйтесь им и, пока вы неуязвимы, задайте врагам перцу.



Мегасфера

Эти серебряные шары - Благословение Господне, особенно в последних миссиях. Подобрав их, вы приобретаете двести процентов здоровья и защиты.

НАПОСЛЕДОК

Тема идентификация объектов исчерпана. Во время прохождения миссий ваша цель - найти их, а также разумно хранить и использовать. Ни сатана, ни его помощники не дадут вам второго шанса.

Рис. 2.16

Подберите такую шуковину и вы неприкосновенны. Если вы давно мечтали сунуться к кибердемону - то сейчас самое время.

ГЛАВА

3

ПРЕВОСХОДСТВО В ОРУЖИИ - ЗАЛОГ МИРА

Возвращайтесь обратно, псы ада! Наш следующий курс посвящен оружию. Пожалуйста, не называйте все пушками. Если вы не разбираетесь в предмете - оставайтесь после занятий, я вам все разьясню, ослиные головы. Оружие - это тоже инструмент. Если вы правильно пользуетесь им, то все идет нормально. В противном случае у вас не будет возможности повторить ошибку дважды.

ОРУЖИЕ

Вначале вам будет выдан пистолет и пятьдесят патронов к нему. Хотя это и надежное оружие, оно не очень - то эффективно. Пистолет хорош в схватке со всеми разновидностями бывших людей, а также

DOOM II Ад на земле.

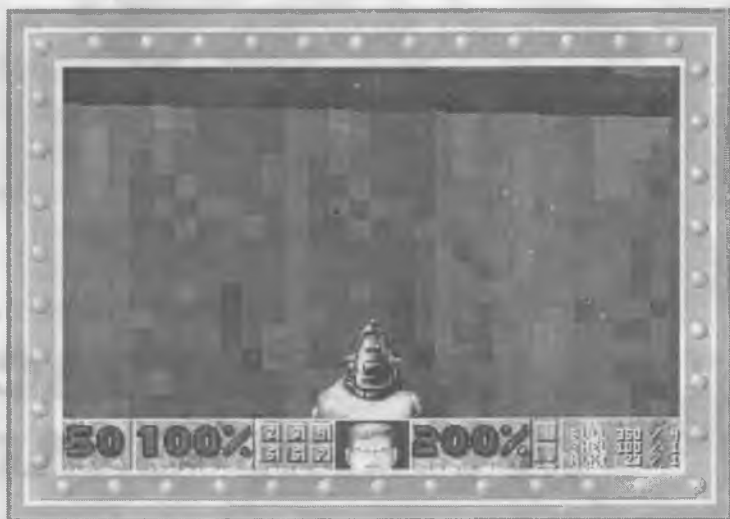


Рис. 3.1

Пистолет - это минимальное вооружение, но и с ним можно повышибать мозги нечисти.

как дополнение в борьбе с бесами и демонами. Самое большое преимущество пистолета состоит в том, что он выдает разумную порцию огня. Он относится к полуавтоматическому оружию и стреляет, как только вы нажмете на курок. Правило номер один, сопляки - никогда не ограничивайтесь одним выстрелом во врага, чтобы остановиться и поглазеть, что же будет дальше. Всегда стреляйте как минимум дважды в любую мишень. Как только вы поразили одного, немедленно стреляйте в другого. Правило номер два, и оно относится ко всем видам оружия - всегда нацеливайтесь на центр массы мишени. Фокусируйте глаза на передней части вашего оружия. Вы поймете, когда вы делаете правильно, потому что в этом случае потенциальная мишень будет слегка не в фокусе. Так и должно быть, и не пытайтесь сфокусироваться, а то вы просто-напросто потеряете ее.

Ружье

Ружья были основным оружием во время войны во Вьетнаме. Их ценность несколько не уменьшилась и в наши дни. Их легко заряжать, они не выходят из строя и выдают хорошие очереди, ко-

Глава 3. Превосходство в оружии - залог мира

которые значительно сокращают численность таких противников, как бесы, демоны, спектры и все разновидности бывших людей. Ружьем вы будете чаще всего пользоваться при прохождении миссий. Так что как можно быстрее найдите его и всегда держите наготове. В DOOM II встречается две разновидности ружей.

Ружье

Это ружье - ваш надежный спутник, а для ветеранов первой компании - старый друг. Как правило, его можно подобрать у поверженных врагов. В этом случае в нем четыре патрона. Если же вы нашли новое, то к нему прилагается восемь патронов. Поскольку количество боеприпасов ограничено, рассчитывайте каждый свой выстрел. Единственное неудобство - это отдача, так что вам придется восстанавливать зрение после каждого выстрела, что сократит количество выстрелов по сравнению с другими видами оружия.



Рис. 3.2
Научитесь играть на одном из этих музыкальных инструментов, и вы сможете показать врагам, на что вы способны.

Двустволка

Это новый вид оружия, пополнивший арсенал корпуса морских пехотинцев. К ней подходят те же патроны, что и к ружью, однако минимальное количество, необходимое для выстрела, удваивается. Соответственно отдача в два раза

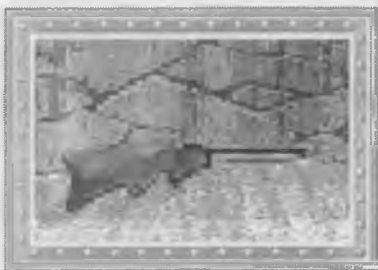


Рис. 3.3
Это в два, в два раза больше веселья! Двустволка в три раза мощнее своей старшей сестры.

сильнее, и вам нужно в два раза больше времени, чтобы очухаться. Но с другой стороны, двустволка в три раза превосходит ружье по силе огня. Если вам хочется очистить воздух от газовых мешков в духе какодемонов и элементаров - пальните им в глазища из двустволки. Спокойной ночи, слизняк!

Рис. 3.4

*Пулемет - оружие на открытой местности. Просто *опылите* зараженную зону, и все станет лучше.*



Пулемет

Не знаю как вы, а я не люблю толп, особенно агрессивных настроенных. Если вы неожиданно попадете в заварушку, то пулемет может очень даже пригодиться. Самое большое достоинство пулемета - это сила огня, но это также и его самый большой недостаток. Вы можете в случае необходимости очень быстро снести много голов, но также и потратить много патронов. Если вы подберете пулемет убитых врагов - там будет двадцать патронов. Однако подобрать лишние патроны на пути никогда не помешает. Если вы отличаетесь аккуратностью, то будете использовать пулемет как хирург. Порадовав элементарно пулеметной очередью, держите пальцы на курке. Постоянный фонтан пуль причинит ему вред, но что еще лучше - он не сможет скопить достаточно энергии для того, чтобы плевать в вас потерянными душами.

Рис. 3.5

Ракетомет предоставит вам возможность дотянуться до кого угодно.



Ракетомет

Дальнобойные атаки иногда очень полезны, если, к примеру, вы хотите очистить комнату от пяти или шести назойливых снайперов. В этом вам поможет ракетомет. Однако прежде чем действовать, стоит убедиться, что вы находитесь вне зоны взрыва, а то и вас может зацепить. Не используйте ракетомет в ближнем бою, если не хотите, чтобы он стал вашим последними подвигом.

Глава 3. Превосходство в оружии - залог мира

Плазменное ружье

Плазменное ружье сродни пулемету. Оно также поглощает патроны с невиданной быстротой, но и выстрелы из него гораздо более смертельны. Плазменное ружье работает на аккумуляторах. Поскольку они встречаются довольно редко, не тратьте драгоценные выстрелы на врагов, которых можно сразить другим оружием. В дальнем бою десять выстрелов из плазменного ружья равняются одному из ракетомета.



*Рис. 3.6
Плазменная ружье может разжигать врага, но только в том случае, если вы используете его там, где нужно.*

БФГ 9000

Как можно описать БФГ на языке номенклатуры? Сделайте это сами, если можете. БФГ - это самое мощное оружие уничтожения, которое нельзя купить ни за какие деньги. Нельзя купить, но можно заслужить. Каждый выстрел съедает полностью два аккумулятора, но зато и отправляет барона ада в его родные пенаты. Его большого брата, кибердемона, можно уложить восемью выстрелами. Если у этого оружия и есть недостатки, то я о них ничего не знаю.



*Рис. 3.7
О да, вы нашли БФГ!*

Бензопила

Приветик, смирись с тем, что если она приходилась по вкусу твоей мамочке, то придется впору и тебе. Если вы наткнетесь на нее, то можете воспользоваться этим инструментом в ближнем бою и спарринге с бесами, демонами и спектрами. Однако по-

DOOM II Ад на земле.



мните, что можете распилить только одного за один прием, поэтому не увлекайтесь и не позволяйте приятелям вашей жертвы обойти вас с флангов.

БОЕПРИПАСЫ

Одна из самых больших проблем в борьбе с перенаселением города сводится к постоянной нехватке боеприпасов. Подбирайте все, что можно, у ваших поверженных врагов и не забывайте об их припрятанных запасах. Научитесь сами прятать боеприпасы в любых укромных местечках, но не возвращайтесь за ними, если видите, что вам угрожает опасность.



Рис. 3.9

Пули встречаются либо в обоймах, оставшихся от врагов, по пять штук, либо в коробках по пятьдесят штук.

Глава 3. Превосходство в оружии - залог мира

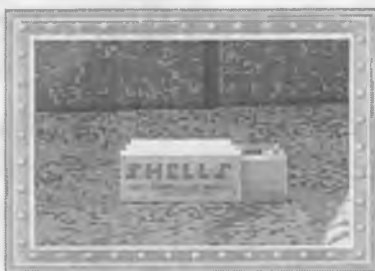


Рис. 3.10

Патроны к ружью можно найти либо в маленьких обойниках по четыре штуки, либо в больших коробках по двадцать штук.



Рис. 3.11

С ракетами дело обстоит сложнее. Они либо поштучно разбросаны где попало, либо находятся в ящиках по пять штук.

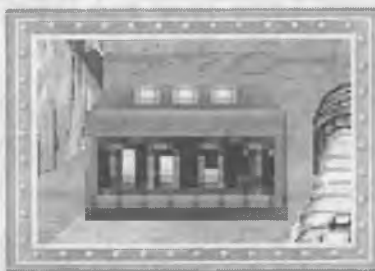


Рис. 3.12

На аккумуляторах работает и БФГ, и плазменное ружье. - Одного аккумулятора хватает либо на двадцать выстрелов из плазменного ружья, либо на половину выстрела из БФГ. Больших аккумуляторов, соответственно, на сто выстрелов из плазменного ружья или на два с половиной из БФГ.

ТАКТИЧЕСКОЕ РЕЗЮМЕ

Знайте, как пользоваться вашим оружием и в кого стрелять. Всегда фокусируйтесь на конце вашего оружия и стреляйте так, чтобы убить, а не ранить. Палите по центру массы на всех мишенях. Прячьте боеприпасы, но не ценой поражения в схватке - не имеет смысла погибать с боеприпасами в обнимку. Если вы собираетесь идти дальше - унесите с собой столько боеприпасов, сколько сможете.

ГЛАВА

4

БЕСТИАРИЙ

Хорошо, детки, сейчас самое время встретиться с теми, против кого вы будете сражаться. Если у вас возникнет непреодолимое желание выйти из комнаты во время занятия, не делайте этого. Лучше выйдите к доске и поскулите здесь. Вы также должны привыкнуть к тяжести в ногах и легкости в желудке, так как вам очень скоро придется вновь испытать эти ощущения.

ДАВАЙ СНОВА СЫГРАЕМ, СЭМ.

Если вы наивно полагаете, что избавились от ваших старых приятелей из DOOM I, то ошибаетесь. Они снова с вами, да еще в таких количествах, что вам и не снилось. Не волнуйтесь, кибердемон, слава Богу, не прячется за каждым углом, но вы встретитесь со многими из тех, кого и раньше боялись. Но хуже всего то, что они не будут самой большой головной болью.

Бывшие солдаты

По большому счету - это хилые недоноски. Да, вы можете повстречаться со старыми знакомцами. Они как неприкаянные будут бродить повсюду и стрелять в вас, если, конечно, у вас хватит ума подставиться под их пули. Если они попадают в вас, ваша защита и здоровье снижаются на один/пятнадцать процентов, в зависимости от места попадания. Разрядите один раз пистолет им в голову, и они превратятся в пустой звук. Их трупы, однако, хорошо обшаривать на предмет боеприпасов.



Бывшие сержанты

Они представляют собой не более, чем бывших морских пехотинцев, за исключением того, что эти зомби бегают быстрее. Они также могут служить хорошим источником боеприпасов. Их выстрелы могут унести от девяти до сорока пяти процентов здоровья и защиты, в зависимости от расстояния и количества попаданий. Уворачивайтесь от их выстрелов и научитесь палить по ним на бегу. Один меткий выстрел в голову или несколько в жизненно важные зоны - и про них можно забыть. Когда они будут мертвы, не забудьте обшарить их карманы.



Бесы

Несмотря на их занятное название, эти маленькие дьяволята отвратительны. Особенно неприятна их вредная привычка непрерывно швы-



Глава 4. Бестиарий

бьются на расстоянии огненными шарами. Каждый шар уносит от трех до двадцати четырех процентов защиты и здоровья, в зависимости от степени ожога. Если же вы, увернувшись от их шариков, вступили с ними в ближний бой, то они могут разорвать вас острыми когтями. Встреча с ними в маленькой комнате оставляет мало возможностей для маневров, но зато в больших помещениях их можно держать на расстоянии очередями из ружья. Если их не очень много, то можно воспользоваться пилой и сделать из них гамбургер.

Демоны

Представьте себе розового быка с торчащими из пасти лезвиями и передвигающегося на задних конечностях. Этот приятный молодой человек и есть демон. Выглядит он обычно весьма раздраженным. Самое замечательное в демонах то, что они не могут вступать в дальний бой, а должны приблизиться к вам, чтобы слопать. К сожалению, если им удастся добраться-таки до вашей задницы, то вы потеряете от четырех до сорока процентов здоровья и защиты, что в общем-то немало. Демоны по природе медлительны и их можно легко убить несколькими очередями. Вам лучше держаться на расстоянии и стрелять, перебегая с место на место, чтобы не дать им полакомиться вами в перерывах между вашими выстрелами. Если вы открыли ловушку и выпустили кучу демонов, вам лучше, отстреливаясь, бежать назад или заманить их в узкий проход, лишив возможности подобраться с флангов. Когда они сгрудятся прямо перед вами, достаньте бензопилу и пропилите себе дорогу на свет божий. Демонам также сложно ходить по лестницам - используйте это в свою пользу.



DOOM II Ад на земле.

Спектры

Этих тварей очень сложно заметить. Спектры не то чтобы совсем невидимы, но все же трудно различимы в темноте. Если помещение достаточно освещено, то вы увидите их смутные очертания. Повстречавшись с ними, сначала стреляйте, а потом задавайте вопросы. От демонов спектров отличает только частичная невидимость. Они также могут причинить до сорока процентов урона, укусив вас. С ними можно разделаться тем же способом, что и с их более, очевидно, рассерженными кузенами.



Потерянные души

Пылающие черепа - это фонарики, которые демоны зажгли на пиру, устроенном в вашу честь. Они атакуют, сначала покружась над вашей головушкой (в этот момент они наиболее уязвимы для ваших атак), затем ныряя вниз с целью покусать и поджечь вас. Их атаки могут унести от трех до двадцати четырех процентов здоровья и защиты. Наткнувшись на них, не стойте на месте - это затруднит координацию их нападения. Они могут появляться как сами по себе, так и возникать из пасти элемента.

Какодемоны

Эти твари напоминают мне ваших младших сестреночек. У них один глаз, гнилые зубы, и они не могут попасть на свидание, даже если от этого за-



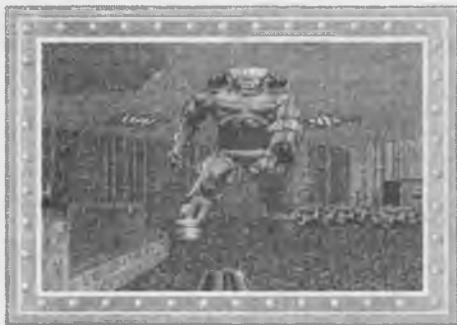
Глава 4. Бестиарий

засит их жизнь. Конечно, если у вас есть, что сказать по этому поводу, то им предстоит свидание с судьбой. Какодемоны величественно парят над землей и, если бы они не были смертельно опасны, то можно было бы назвать их даже изящными. Какодемоны нападают двумя способами: они могут либо кидаться в вас шаровыми молниями, любая из которых испепелит вас в мгновение ока, либо покусать вас, принеся до шестидесяти процентов ушерба. Чтобы они не смогли накопить достаточно энергии для атаки шаровыми молниями, лучше всего незамедлительно подарить их из пулемета или плазменного ружья. Если же они будут настаивать на личной встрече - всуньте им в зубы пилу и покончите с этими исчадиями ада.

Бароны ада

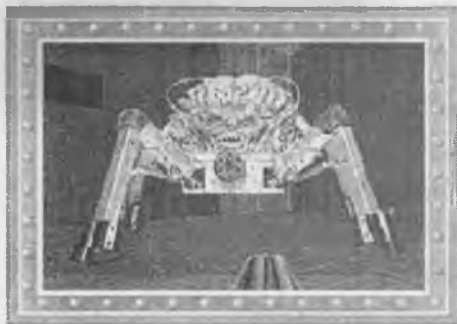
Этот ночной кошмар встречается далеко не на каждом углу, но все же будет появляться чаще, чем хотелось бы. Попробуйте угомонить их снайперским огнем из ракетомета, причем желательно стрелять из укрытия. Пять прямых попаданий (если, конечно, вас хватит на пять выстрелов) - и с ними покончено. Вполне очевидно, что вы можете испортить им день пятьюдесятью выстрелами из плазменного ружья или клизмой из BFG. Проблема заключается в том, что они совсем не склонны стоять на месте и дожидаться, пока вы с ними разделаетесь. Если вам пришло в голову затеять дальний бой, то будьте готовы к постоянному ответному огню, напоминающему огонь из плазменного ружья. Их очереди могут обойтись вам в потерю от восьми до шестидесяти четырех процентов здоровья и защиты. Если вам придется биться с ними врукопашную (что неизбежно произойдет, по крайней мере, один раз), то они схватят вас когтями и будут трясти из стороны в сторону, отнимая от восьми до шестидесяти четырех процентов здоровья и защиты.





Кибердемоны

Бойтесь, сильно бойтесь. Эти бионические уроды, наполовину монстры, наполовину машины, могут нанести смертельные увечья. Они атакуют смертельно метким ракетным огнем и могут унести у вас до ста шестидесяти процентов здоровья и защиты. Короче говоря, если вы можете избежать встречи с ними, то удирайте со всех ног. К счастью для вас, этот монстр ОГРОМЕН и не может гнаться за вами по узким коридорам. Если у вас нет выбора и приходится принимать бой, чтобы проложить себе дорогу, искренне желаю удачи! Лучше всего заманить его под перекрестный огонь плохих парней, чтобы ослабить. Лишившись преимуществ своего оружия, этот титан может быть повержен либо двумястами выстрелов из плазменного ружья либо двадцатью ракетами, либо четырьмя выстрелами в упор из BFG.



Паукомозг

Длинноногий папаша не часто встречается, но когда он все же выползает, то у вас есть альтернативные методы борьбы с ним. Детали смотри в главе шесть. У паукомозга в лицо вмонтирован пулемет, однако ему нужно остановиться, чтобы локализовать и идентифицировать вас, прежде чем открыть огонь. К счастью, он довольно часто обеспокоен другими проблемами и далеко не мастер стрелять по двигающейся мишени. Как только вы научились пользоваться плазменным ружьем и контролировать свои передвижения, с этим врагом гораздо легче будет справиться, чем с кибердемоном. Для этого понадобится сто пятьдесят выстрелов из плазменного ружья, пятнадцать ракет или три очереди из BFG.

Глава 4. Бестиарий

НОВЫЕ ПИТОМЦЫ DOOM-ЗООПАРКА

Поскольку находиться в одиночестве не очень-то приятно, вся команда id дружно дожевывает свои бутерброды и готовится программировать свои кошмары, к нашему величайшему удовольствию. Новые монстры в целом более устрашающи, чем их предшественники. Ну что же, я полагаю, нам стоит, усмехнувшись, смириться с этим.

Манкубус

Манкубус - гротескно-жирное создание, носящее при себе два массивных ружья. Как только вы попали в его поле зрения, он выдает очередь, затем опять локализует вас и повторяет атаку. К сожалению, они редко встречаются.



Ревенант

Вооруженный ракетами скелет, пользующийся крюком в ближнем бою. Находясь на расстоянии, он кидается медленно летящими снарядами, от которых не просто увернуться.



Назойливый элементал

Оранжевый плавающий шар, плюющийся черепами. Назойливый элементал исторгает потерянные души. Именно поэтому, если вас просто осаждают потерянные души, необходимо приложить максимум усилий, чтобы прикончить самого элементала. Иначе вы будете сражаться до скончания века.



DOOM II Ад на земле.



Злыдень

Длинноногий, мощно атакующий, поднимающий-измертвых своих соратников, ночной кошмар, злыдень - самый стойкий из всех демон. Его оружие аналогично устрашающему BFG. Оказавшись в его поле зрения во время атаки, вы очень скоро станете «пехотинцем в огне». В довершение ко всему, он еще бегает по уровням и оживляет убитых вами демонов, и все ваши старания идут коту под хвост.

Бывший коммандо

Старший брат бывшего сержанта. Этот уродливый экс-пехотинец бахвалится большим пулеметом и может угостить вас солидной порцией огня. К сведению - он не страдает близорукостью.



Арахнотрон

Небольшие отродья паука, бывшего главным негодяем в DOOM I. Они до ужаса омерзительны и швыряются зелеными плазменными молниями, как рассерженные бароны ада. С ними справиться гораздо легче, чем с их папашей.

Рыцари ада

Стражники замка ада обладают такой же силой, как что и бароны ада. От них можно избавиться точно таким же образом, как и от их сородичей.



Глава 4. Бестиарий

Главный босс

Это сюрприз, и я не хочу испортить вам удовольствие личной встречи с ним, головастик. Однако, если вам не терпится, откройте краткое описание тридцатой миссии и удовлетворите свое любопытство.



ТАКТИЧЕСКОЕ РЕЗЮМЕ

Если у вас есть хоть малейшая возможность натравить монстров друг на друга - не упускайте ее. Задев кого-нибудь, спровоцируйте перестрелку и, схватив бутерброд, тихо жуйте его в укромном местечке. Когда вы опять высунетесь, то обнаружите, что ряды противника поредели. Таблица 4.1 указывает, сколько выстрелов и из какого оружия необходимо для того, чтобы убить каждую из разновидностей монстров.

Просмотрите таблицу и держите ее в уме. Каждый раз, когда вы стреляете, и пули рикошетом отлетают от стен, вы не только теряете драгоценные боеприпасы, но и можете нанести ущерб себе, любимому. И уж поверьте мне, мы не устраиваем парады для ветеранов, которые сами себя изуродовали, сладкие вы мои.

DOOM II Ад на земле.

Табл. 4.1 Количество выстрелов на поражение, предполагаемая мишень, тип оружия

Монстр	Пистолет	Ружье	Ракетомет	Плазменное		VFG
				Ружье	Ружье	
Солдат	2	1	1	1	1	1
Сержант	3	1	1	2	1	1
Коммандо	4	-	1	5	1	1
Бес	6	1	1	3	1	1
Демон	14	3	1	7	1	1
Спектр	14	3	1	7	1	1
Потерянная душа	10	2	1	5	1	1
Какодемон	36	6	2	18	1	1
Арахнотрон	45	7	3	30	1	1
Манкубус	65	9	4	30	1	1
Элементал	35	5	2	30	1	1
Ревенант	38	4	2	14	1	1
Рыцарь ада	52	9	3	30	1	1
Барон ада	100	15	5	50	1	1
Паукомозг	300	43	15	150	2	2
Кибердемон	400	58	20	200	4	4
Злыдень	-	-	-	-	-	-
Босс	-	-	2	-	-	-

ГЛАВА

5

НАЧАЛЬНАЯ ВОЕННАЯ ПОДГОТОВКА

Отлично, мелюзга, теперь, когда вы знаете свое оружие и своих врагов, настало время соединить все это вместе. Я говорю об артиллерийском огне, джентльмены. По большому счету, ничего больше не имеет значения. Вам нужно войти, убить какую-нибудь задницу и вырваться. Метод, который используется для достижения этой цели, называется тактикой. Мы рассмотрим два типа тактики ведения боя сегодня: командную, или групповую, и индивидуальную.

КОММАНДНАЯ ТАКТИКА ВЕДЕНИЯ БОЯ

Боевая команда состоит из двух-четырех участников, которые действуют сообща при прохождении миссии. Хорошо натренированная команда - это полет фантазии.

DOOM II Ад на земле.

У каждого участника есть своя боевая задача, но в полевых условиях команда действует как один человек. Каждый участник знает, чего ожидать от товарища в любой ситуации, встретившейся на пути. Участники команды достигли того уровня взаимопонимания и восхищения, который недоступен лицам гражданской профессии. Однако это приходит не сразу. Боевой отряд должен отработать все тактические приемы, приведенные в книге, так, чтобы они смогли четко реагировать, даже если их разбудить посреди ночи. Тогда и только тогда они смогут выйти на «поле битвы». «Поле», в данном случае, это режим игры, рассчитанный на участие нескольких игроков. Детальное описание того, как произвести конфигурацию сети и модема, смотрите в главе семь. Подробное описание тактических приемов приведено ниже.

Лидер боевой группы

Прежде всего, для эффективной и оперативной работы группы необходимо соблюдать последовательность передачи команд. Кто-то один должен нести ответственность за принятие решений в пылу сражения. Безусловно, это должен быть самый опытный боец. Если команда не может разобраться, кто соответствует данному определению, лучше всего подраться и решить этот вопрос, прежде чем приниматься за что-либо еще. Следующий по опытности человек должен быть назначен вторым ответственным лицом в группе. Исходя из этого же самого критерия, нужно присвоить ранги и всем остальным участникам. Почему последовательность передачи команд столь важна? Потому, что люди погибают в бою, тупица, и лучше не дожидаться этого момента, чтобы определить, кто главный. Лидер боевой команды несет всю ответственность за прохождение миссии. Согласно своему статусу, он может настаивать на участии остальных в разработке плана сражения, но он один прини-

Глава 5. Начальная военная подготовка

мает окончательное решение. Остальным остается только беспрекословно подчиняться его решениям и сделать все от себя зависящее для их выполнения, даже если они с чем-то не согласны. Те же, кто не понимает, что такое военная дисциплина, являются угрозой для всей команды - им лучше вернуться к индивидуальной игре. Вы не сможете выполнить боевую задачу, если будете размышлять о том, «что хорошо было бы сделать все по-другому». Лидер отряда, помимо всего хода военных действий, контролирует следующие детали во время проведения боевых операций:

- Строевой порядок
- Боевой порядок
- Ведение огня
- Тактика при столкновении с врагом
- Подвоз боеприпасов

Давайте разберем все вышеперечисленные пункты и посмотрим, как они соединяются в одно целое.

Строевой порядок

Предположим, что команда состоит из четырех человек, лидер должен продумать две важнейшие позиции: головного и тылового дозорных. Для успешного осуществления командования он не должен быть ни тем, ни другим. В принципе, кто угодно может занять эти позиции, однако предпочтительно выбрать человека с самым хорошим здоровьем и защитой на роль головного дозорного, а наиболее опытного из двух оставшихся на роль тылового, так как ему придется отстреливать подбирающихся сзади врагов.

Боевой порядок и ведение огня

Вместо того, чтобы позволить всем участникам рассыпаться по местности и брести, как Бог на душу положит, прозорливый

DOOM II Ад на земле.

лидер заставляет команду двигаться в соответствующем каждой тактической ситуации боевом порядке. Ниже будет рассмотрено пять типов боевого порядка. Вымуштруйте свою команду так, чтобы все участники точно знали свои зоны обстрела и могли соблюдать каждую конфигурацию как при передвижении шагом, так и бегом.

Колонна

Основной боевой порядок в пехоте, и в то же время самый уязвимый за счет того, что зоны обстрела не перекрываются. Каждый участник ответствен только за свою территорию обстрела, и если он поражен, то вся команда оказывается в опасности. Однако, как показывает практика, молодые боевые команды склонны выбирать именно этот порядок, так как его легче всего поддерживать во время движения. На вопрос, когда этот боевой порядок можно удачно применить, ответ - почти никогда. Несмотря на первое впечатление, вы наверняка не захотите проследовать в таком боевом порядке по узкому коридору или проходу. Причину легко понять, рассмотрев конкретный пример. Вполне очевидно, что в таком узком пространстве только два человека: головной и тыльный дозорные смогут воспользоваться оружием. Если же головной дозорный наткнется на что-то, от чего лучше бы убежать, то все пути к отступлению будут отрезаны его же товарищами. В данной ситуации можно отправить головного дозорного одного по коридору и поставить трех остальных участников охранять вход, прикрывая его. Если головной дозорный беспрепятственно пройдет по коридору, он может сообщить это остальным по связи, и они по одному проследуют за ним, занимая новую оборонительную позицию. В этом случае последний пятится по коридору. Если же головной дозорный примчится обратно, давая вам, таким образом, знать, что за ним кто-то гонится (он сам может толком не знать,

Глава 5. Начальная военная подготовка

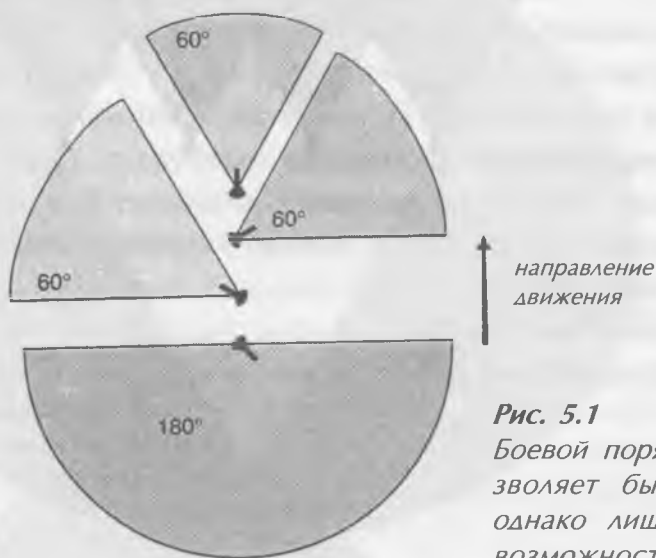


Рис. 5.1

Боевой порядок «колонна» позволяет быстро передвигаться, однако лишает участников возможности поддерживать друг друга огнем, не рискуя задеть товарища

кто), будьте готовы принять бой. Все бойцы должны взять дверь под прицел, своевременно убедившись, что не заденут огнем товарищей. Когда головной дозорный влетит в комнату, стреляйте на поражение во все, что появится следом за ним. Если проход достаточно широк для того, чтобы два человека могли пройти в один ряд - постройтесь в боевой квадрат. При этой конфигурации участники идут по двое, почти что спиной к спине, оставляя возможность для перекрестного огня, и вся группа проходит по коридору одновременно.

В ряд

Используйте этот порядок при пересечении больших открытых территорий. Расстояние между участниками должно исключать возможность ранения более чем одного пехотинца. Этот тип боевого построения позволяет участникам выдавать максимум фронтального огня, перекрывая все зоны. Кроме того, поскольку

DOOM II Ад на земле.

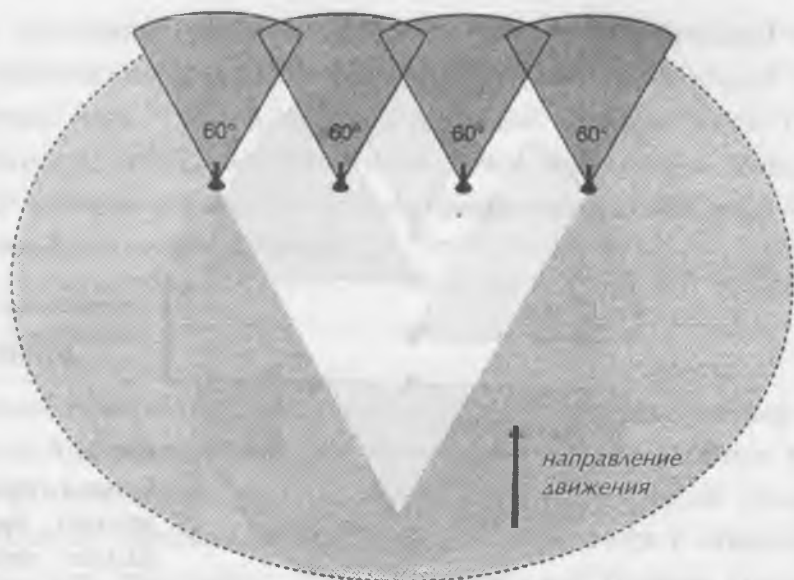


Рис. 5.2

Боевой порядок «в ряд» лучше, чем какой-либо другой, позволяет проводить сокрушительные атаки, однако стоит использовать его осторожно, убедившись, что тылы чисты от врагов. Зоны, обведенные пунктиром - безопасные зоны. Фланговые пехотинцы должны периодически возвращаться назад, чтобы проверить зоны, находящиеся в их ведении.

ку эта конфигурация почти исключает возможность ранения друг друга, она рекомендуется молодым боевым командам. И все же хорошо бы ее отработать. Выберите чистую от врагов местность, где вы сможете, не отвлекаясь на противника, направить все свои усилия на поддержание боевого порядка. Поручите одному участнику наблюдать за вашими передвижениями по карте. По словесной команде лидера, команда начинает шагать, ритмически нажимая клавишу «вперед», а не держа ее все время нажатой. Читайте вслух, если это помогает, и тренируйтесь, пока все не научатся передвигаться таким образом.

Глава 5. Начальная военная подготовка

Правый эшелон

В этот боевой порядок легко перестроиться из предыдущего. Прекратите движение. Левый фланговый делает шесть шагов вперед и останавливается, следующим за ним участник делает четыре шага вперед, следующим два шага, а правый фланговый остается на месте. Продолжив движение, вы быстро сформируете действующий «эшелон» правой формации. Тренируйтесь по этой схеме, и хорошая команда сможет перестраиваться в течение пяти секунд. Правый эшелон позволяет максимальное перекрытие зон огня в правом квадрате. Однако левый фланг

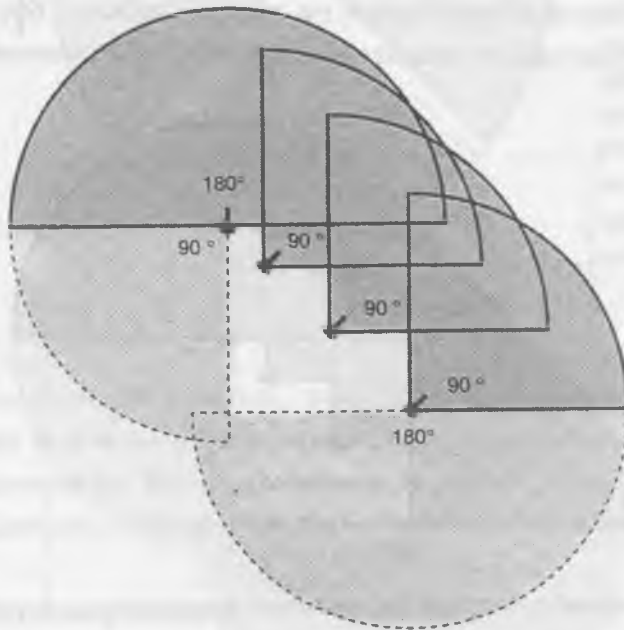


Рис. 5.3

«Правый эшелон» - лучший боевой порядок в том случае, если у вас есть основания полагать, что угроза исходит справа или спереди. Он также обеспечивает сравнительно большую степень безопасности тыловому дозорному, чем построение «в ряд по одной линии». Правофланговый также может быть более уверен в себе, зная, что зона впереди него перекрывается вторым и третьим участниками.

становится уязвим. Исходя из этого, данный тип построения не может использоваться постоянно. Скорее, он должен стать вашим «тузом в рукаве», которого вы можете вытащить в нужный момент. В частности, если территория слишком велика для передвижения в ряд по одной линии; или же, входя в комнату, выставить головного дозорного напротив левой стены, а затем продолжать двигаться обычным порядком.

Левый эшелон

Левый эшелон - это зеркальное отражение правого эшелона. Просто сделайте из исходной позиции (в ряд по одной линии) все то же самое, с поправкой на левую сторону. Все тактические преимущества и недостатки остаются прежними.

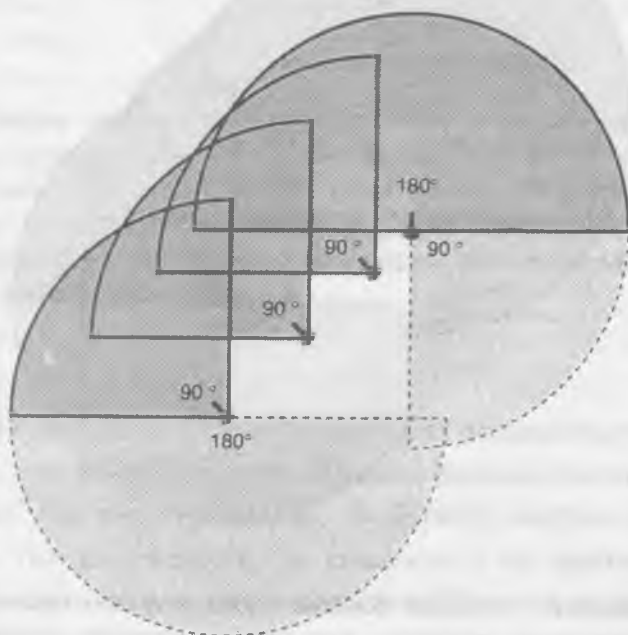


Рис. 5.4

«Левый эшелон» - это лучший боевой порядок в том случае, если у вас есть основания полагать, что опасность находится слева или впереди.

Глава 5. Начальная военная подготовка

Защитный ромб

Этот боевой порядок предпочитают ветераны. У всей команды не только появляются «глаза на затылке», но и возможность быстро перестроиться в ряд по одной линии в любом из четы-

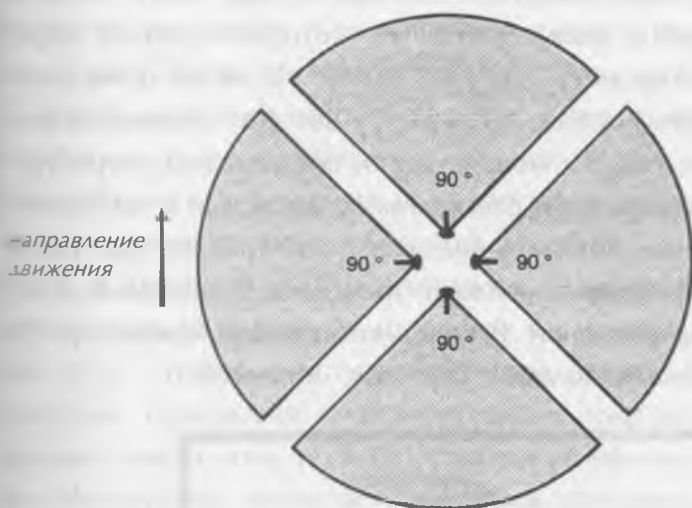


Рис. 5.5

«Защитный ромб» - превосходный боевой порядок, позволяющий отражать атаки врагов со всех четырех сторон. Он также может быть использован для передвижения хорошо натренированными командами.

рех направлений. Формация - защитный ромб идеальна как при защите, так и при нападении. Для того, чтобы поддерживать боевой порядок во время движения правый и левый фланговые должны нажимать клавиши «право» и «лево» синхронно.

Тактика при случайных столкновениях с врагом

Вам необходимо понять, как действовать в особых ситуациях, которые часто возникают и не рассмотрены в разделе «Основы передвижения и ведения огня». Например, как лучше использовать углы, входить группой в дверь, очищать комнату от врагов и т.д. Слушайте внимательно, малявки, это может спасти вам жизнь.

А я тебя вижу!

Вам встретится множество перпендикулярных ответвлений в коридорах. Вне зависимости от того, собираетесь ли вы свернуть в одно из них или же пройти мимо, вам необходимо очистить их, прежде чем двигаться дальше. Лучше всего послать головного дозорного вдоль стены, от которой отходит коридор, чтобы он осторожно заглянул в него. Если он обнаружил нечто, что ему пришлось не по душе - у вас есть несколько альтернативных решений. Вы можете либо, высовываясь, перестрелять врага под прикрытием стены, либо, выскочив и набросившись всем отрядом, показать им, где раки зимуют. Вы также можете быстро пробежать мимо и продолжить движение в ранее выбранном направлении. В конце концов, вы можете просто убраться и подыскать более спокойное местечко.

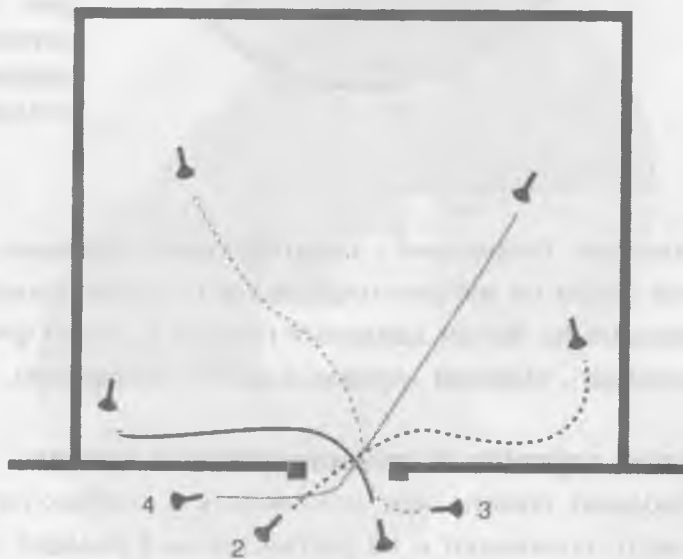


Рис. 5.6

У хорошо натренированной боевой команды есть свой метод «сходить с ума». Она входит в комнату по команде и согласно плану атаки. Поступать по-другому - откровенная глупость.

Глава 5. Начальная военная подготовка

Несколько слов о том, как входить и очищать комнату

Существует только один, я повторяю - **ОДИН** правильный метод, по которому можно пройти через вызывающую подозрения дверь и очистить помещение. Прежде чем открывать дверь, необходимо, чтобы каждый знал, в каком порядке заходит группа, и кто что делает. Как правило, каждому поручается по углу комнаты. В качестве примера рассмотрим команду на рис. 5.6. Головной дозорный открывает дверь и входит первым. Зайдя, он моментально поворачивается налево, чтобы очистить «слабую сторону» в ближнем углу (поскольку большинство людей правши, левая сторона считается «слабой» в тактике). Скорей всего, в левом-то углу и притаился неприятель. Второй участник следует за головным дозорным и стреляет во врагов в правом углу, чтобы очистить «сильную сторону». Затем третий участник, прикрывая правую сторону, прыгает по диагонали в дальний левый угол, попутно стреляя во врагов в центре комнаты. Четвертый повторяет действия третьего, но прыгает в правый дальний угол. К моменту, когда он заходит в комнату, первый и второй должны, покончив с врагами в углах, двигаться вдоль стен. Следуя этим тактическим указаниям и постоянно тренируясь, вы сможете не только быстро очищать помещения и избежать досадных недоразумений, но и экономить патроны (поскольку шансы на то, что два пехотинца будут целиться одновременно в одну мишень, невелики). Если же, войдя в комнату, вы поймете, что там сосредоточилось гораздо больше врагов, чем вы надеялись повстречать, и посему вам лучше бы retirроваться, уносите ноги в том же порядке, что и входили.

Подход к «шнуркам»

Войдя в раж, монстры способны истребить кого угодно, в том числе и своих же приятелей. Хитрость состоит в том, чтобы зовести их до этой кондиции. У боевых команд есть испытанная практика «подстрекательства». Для начала выберите самого

DOOM II Ад на земле.

младшего и растолкуйте ему, что он заходит в комнату в гордом одиночестве. Когда он начнет возражать, скажите, что вас все равно больше. Если же он взмолится, утверждая, что вы посылаете его на верную гибель, разъясните ему, что вы выпустите его через тридцать секунд, но убьете все, что выйдет из комнаты раньше. Его задача сводится к тому, чтобы, бегая по комнате кругами, размахивая руками и крича, помаячить перед носом у ее обитателей. Все должны пройти боевое крещение, не так ли?

Еще больше веселья со «шнурками»

Это разновидность вышеописанной техники. Соберитесь командой в хорошо защищенной зоне, где есть, куда прятаться. Засядьте в засаду и, когда новичок станет подыскивать себе уютное местечко, доведите до его сведения, что ему-то и поручается «обследовать территорию». Когда он отправится открывать все близлежащие двери, можете спокойно вытаскивать термосы и бутерброды. Услышав доносящиеся издали вопли, быстро сворачивайтесь и занимайте боевые позиции. Не стреляйте в первое ворвавшееся в комнату существо - это ваш новобранец, однако у него на хвосте явно кто-то есть. Когда с врагами покончено, расскажите ему о том, какую героическую роль он сыграл. Предупреждение: этот номер проходит только один раз.

Подвоз боеприпасов

Как лидер команды, вы ответственны за то, чтобы все бойцы были обеспечены боеприпасами, необходимыми для завершения миссии. Вполне возможно, что между участниками возникнет перебранка, кому какое оружие достанется. Выработывайте железную дисциплину - вы решаете, кто что получает, не принимая никаких возражений. Если кто-нибудь осмелится возникнуть, пристрелите его и найдите другого на его место.

Глава 5. Начальная военная подготовка

ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ ТАКТИКИ

Хотя всегда здорово, когда кто-то, кому вы доверяете, может прикрыть вам спину, эта роскошь не всегда доступна. Иногда вам придется действовать в одиночку, и поэтому лучше сразу подготовиться к этому. Действуя в одиночку, вы лишаетесь преимуществ командной игры: некому прикрыть со спины и поддерживать огнем - вам самим придется справляться с опасностью в радиусе 360 градусов.

Ниже дается несколько рекомендаций, которые могут оказаться полезными.

- Тренируйтесь двигаться с нажатой клавишей Shift, чтобы увеличить скорость
- Научитесь атаковать на бегу. Для этой цели пригодно только оружие, выдающее мощные порции огня, типа пулемета или плазменного ружья.
- Тренируйтесь менять на бегу направление, в том числе и поворачиваться на 180 градусов.
- Отрабатывайте ведение огня сначала на слабых противниках. Следите за струями крови, чтобы убедиться, что вы в них попали.
- Используйте рекомендованную командам технику очистки помещений.

Чем лучше вы научитесь контролировать свои собственные действия, тем лучший участник команды из вас получится. Описание миссий в главе шесть рассчитано на то, чтобы предложить индивидуальному игроку оптимальный маршрут, из чего следует, что многие зоны просто игнорируются. У боевой же команды должно хватить оружия и смелости для того, чтобы очистить каждый уровень, прежде чем двигаться дальше. Посему индивидуальным игрокам лучше воспользоваться описанием мис-

сий, а боевым командам, ориентируясь по картам, на которых отмечено местонахождение монстров и полезных предметов, можно проходить миссии, как им заблагорассудится. На этом заканчивается формальная часть инструктажа. Теперь все в ваших руках. В следующей главе дается описание миссий, которые вам предстоит пройти. Слушайте внимательно - вы услышите это только один раз. Будьте осторожны, морпехота. Удачи вам и скорости.

ГЛАВА

6

ИНСТРУКТАЖ ПО ДАННЫМ РАЗВЕДКИ

ВСТУПИТЕЛЬНОЕ СЛОВО

Хорошо, псы ада, настало время нанести удар и отработать свои 100 баксов за службу. По мнению Сержанта Воркмена, вы весьма не прочь их получить. Специалист по разведке, Сержант Сван, подготовит вас к прохождению миссий лучше, чем кто-либо другой, посему - слушайте! - Добрый вечер, морская пехота! Давайте отбросим формальности и перейдем прямо к делу. Ад вовсе не собирается покрыться инеем в ближайшем будущем, если мы ему в этом не поможем. Инструктаж по каждой миссии будет состоять из двух частей. Во-первых, вы получите карту, на которой будут отмечены все ценные объекты, а также диспозиция неприятеля.

DOOM II Ад на земле.

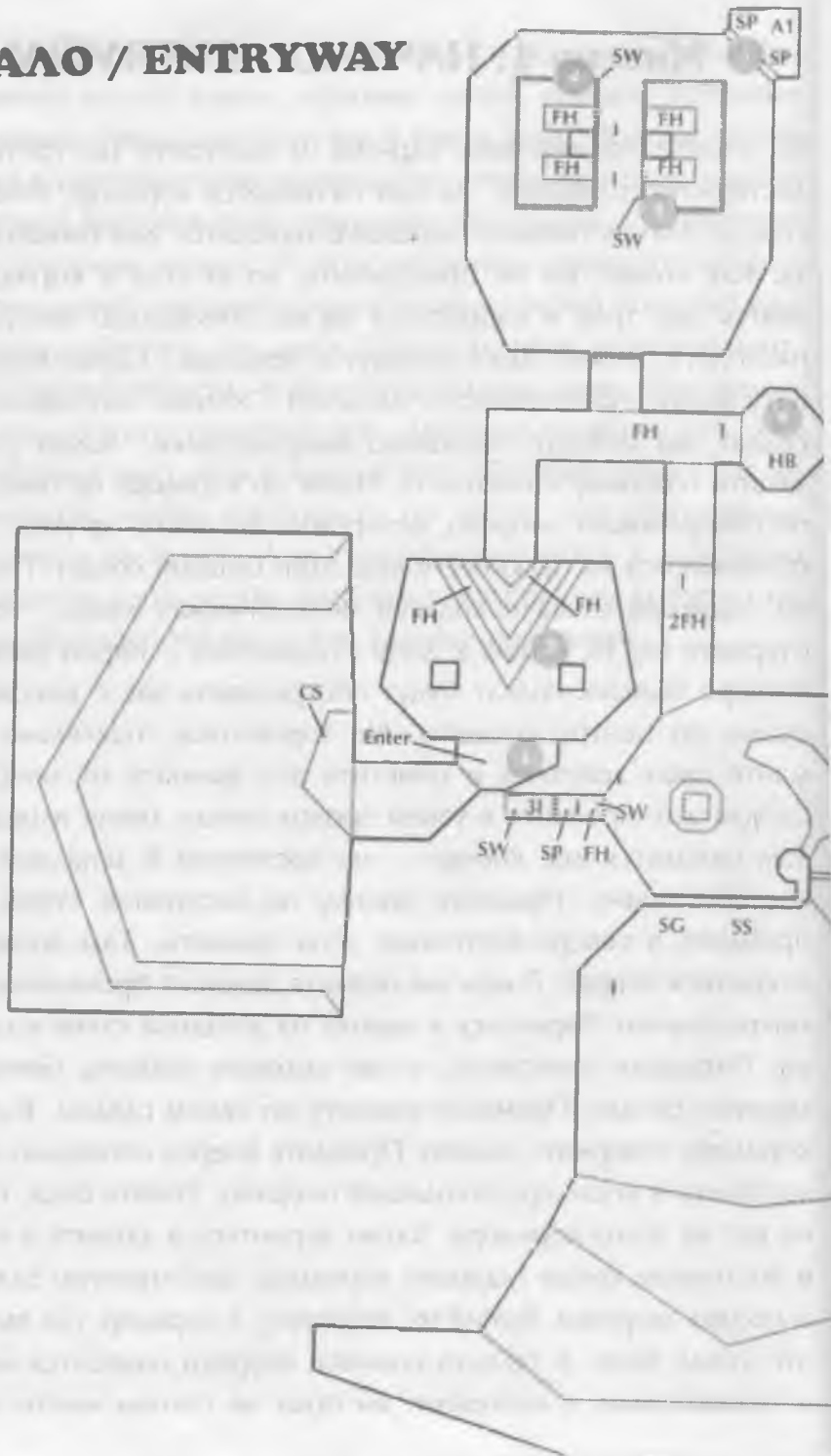
Красными точками на карте отмечены такие критически важные объекты как-то: ключи, кодовые двери, кнопки, потайные двери, ложные стены, выходы и все в таком духе. Все они пронумерованы в определенном порядке, так, чтобы вам было удобно пользоваться картой в пылу сражения. Во-вторых, вы получите краткое описание уровня. В этом детальном документе излагается оптимальный маршрут прохождения, который поможет вам чувствовать себя там, как дома. Подготавливая этот документ, я ничего не предполагал, потому что мы все знаем, что происходит, когда кто-то предполагает. Другими словами, это, как если бы я ткнул вас носом в каждый угол. Поэтому, если у вас не хватит мозгов, чтобы сообразить по карте, как кратчайшим путем попасть из пункта А в пункт Б, обратитесь к описанию миссии вместо того, чтобы полагаться на брехню, которую вы слышали в бараках. Ну вот и все, давайте приступим...

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Миссия 1. НАЧАЛО / ENTRYWAY

Вы стоите на высоком карнизе и смотрите на треугольную лестничную площадку. За ней начинается коридор, уходящий к северу. На лестничной площадке находятся два бывших солдата. Как только вы их пристрелите, из-за угла в коридоре появятся еще трое и набросятся на вас. Несколько выстрелов из пистолета, и они также отойдут к предкам. Спрыгните в комнату внизу и разберитесь с добычей. Помимо амуниции убитых солдат, вы найдете несколько микроаптечек, шлем духовной защиты и обойму к пистолету. Идите по коридору на север. Когда он поворачивает направо, осторожно загляните за угол. Там напрашиваются на пулю бес и еще один бывший солдат. Посередине коридора слева находится металлическая дверь. Когда вы откроете ее, то лицом к лицу столкнетесь с парой бесов, еще четверо бывших солдат будут обстреливать вас с высоких площадок по центру комнаты. Не торопитесь, тщательно продумайте свои действия и очистите эту комнату от неприятеля. Сделав это, пройдите в узкий проход между двумя площадками. Там находятся две кнопки - на восточной и западной стенах соответственно. Нажмите кнопку на восточной стене. Затем пройдите в северо-восточный угол комнаты. Там должен был открыться секрет. В нем вы найдете зеленый бронежилет и две микроаптечки. Вернитесь к кнопке на западной стене и нажмите ее. Площадки опустятся, и вы сможете забрать боеприпасы мертвых солдат. Покиньте комнату по своим следам. В главном коридоре поверните налево. Пройдите вперед несколько шагов и загляните в коридор, отходящий направо. Убейте беса, идущего на вас из этого коридора. Затем вернитесь и зайдите в комнату в восточном конце главного коридора, заполненную склянками эликсира здоровья. Выпив их, вернитесь в коридор, где вы только что убили беса. В темной комнате впереди находятся монстры и головоломки, с которыми вы пока не готовы иметь дело на

Миссия 1. НАЧАЛО / ENTRYWAY



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Бестиарий

FH Бывший Солдат

I Бес

Локации

SW Кнопка

Предметы

A1 Зеленый Бронежилет

NB Эликсир Здоровья

MK Аптечка

SA Духовная Защита

SP Микроаптечка

Оружие и Боеприпасы

BU Обойма к Пистолету (10)

CS Бензопила

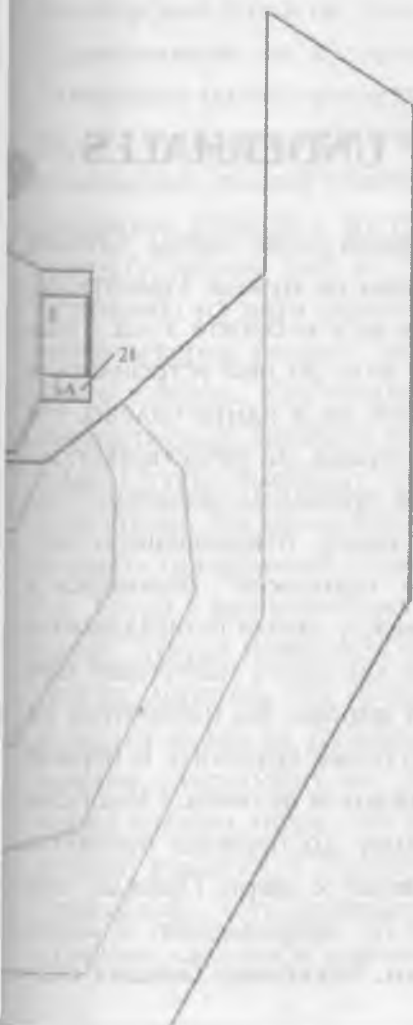
RL Ракетомет

SG Винтовка

SS Обойма к Винтовке (4)

Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Микроаптечка
- 3 Кнопка, открывает секретную комнату (5)
- 4 Кнопка, опускает площадки
- 5 Секретная комната с зеленым бронежилетом и двумя микроаптечками
- 6 Флаконы Эликсира Здоровья
- 7 Выход



DOOM II Ад на земле.

столь раннем этапе игры. Также вы рискуете попасть в перестрелку в помещениях, находящихся за этой комнатой, но, что скорей всего, умрете при этой попытке. Поэтому ваша оптимальная стратегия - сразу направиться к выходу. Бегите по коридору и зайдите в темную комнату. Сверните налево и проскользните вдоль стены на восток, по направлению к нише, где находится дверь выхода. Зайдите в нишу и повернитесь лицом к комнате, которую вы только что прошли. Истребите севших вам на хвост неприятелей и откройте дверь. Прикончив беса, поджидающего вас там, подберите медикаменты и нажмите на кнопку. Вы вернулись в реальность!

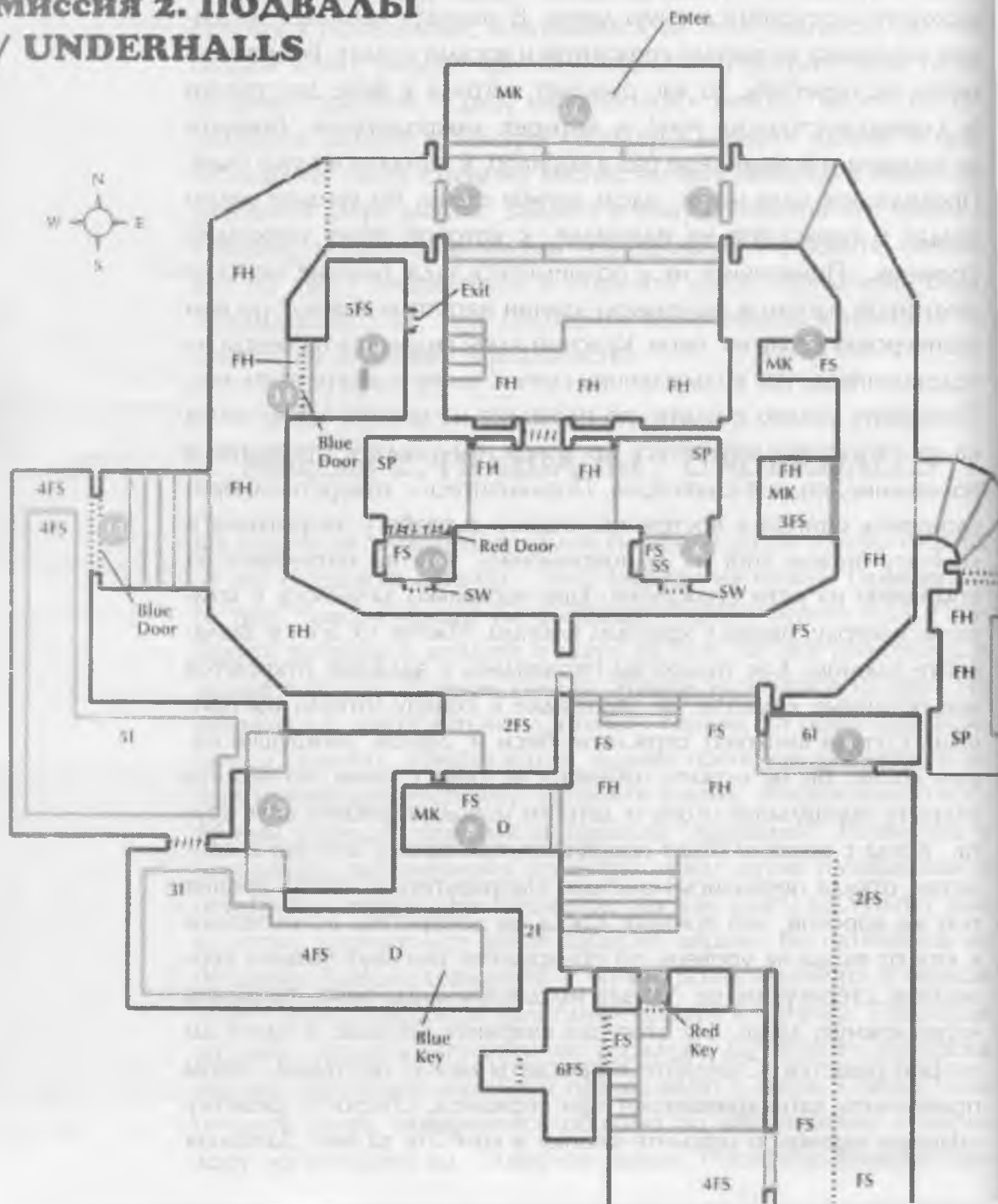
Миссия 2. ПОДВАЛЫ / UNDERHALLS

Вы стоите на площадке в самой северной точке карты. Справа от вас находится аптечка - пока она вам не нужна. Пристрелите трех бывших солдат на площадке к югу и бегите туда. Подберите патроны и войдите в дверь на юге. За ней устроились в засаде еще двое бывших солдат. Убейте их и идите налево. Не кидайтесь к микроаптечке у стены - справа, за решеткой, притаился сержант. Убейте его и, подняв пробелом решетку, подберите винтовку и обойму. Нажмите кнопку, открывающую восточный коридор, ведущий за пределы "прихожей". Вернитесь к наполовину затопленному коридору между двумя площадками и поверните направо. Не мешкайте, так как враги наступают вам на пятки. Коридор все время забирает вправо. Вы наткнетесь на несколько бывших сержантов - ничего более крупного. В первой нише справа находится еще один сержант и аптечка. Подобрать аптечку, продолжайте идти по коридору до первого поворота налево. Небольшой изогнутый проход ведет к двери. Прежде, чем открыть дверь, повернитесь обратно по направлению к коридору, из которого вы только что вышли. Несколько бывших сер-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

жантов будет искать встречи с вами. Поджарьте их, глубоко вдохните и откройте южную дверь. В комнату набилась милейшая компашка из восьми сержантов и восьми солдат. Если вы сумеете их перебить, то вас ожидает награда в виде двустволки (в северо-восточном углу) и четырех микроаптечек. Выйдите из комнаты и войдите еще раз в коридор, в котором вы уже были. Продолжайте идти на юг вдоль изгиба стены. Вы увидите много солдат и сержантов на площадке, к которой ведет несколько ступенек. Прикончите их и поднимитесь туда. Бывшие морские пехотинцы засели в маленьком здании напротив и ведут по вам снайперский огонь из окон. Красный ключ виднеется на одном из подоконников, но, к сожалению, сейчас вы не можете взять его. Поверните налево и идите по площадке на восток, затем снова на юг. Когда вы доберетесь до конца, вы увидите отверстие в помещении, полное снайперов. Поравняйтесь с отверстием, прислонитесь спиной к восточной стене и с разбегу запрыгните в комнату (нажав Shift и \downarrow одновременно). Там вы наткнетесь на компанию из пяти сержантов. Еще несколько затаилось в комнатке наверху, рядом с красным ключом. Убейте их всех и завладейте ключом. Как только вы справились с задачей, откроются две потайные комнаты на площадке к северу (откуда вы пришли). Оттуда выскочат сержанты, бесы и демон, жаждущие вашей крови. Вы не можете избежать встречи с ними, но можете открыть прицельный огонь и дать им повод истребить друг друга. Когда с врагами будет покончено, прихватите аптечки в комнатах, откуда появились монстры. Направьтесь к началу уровня той же дорогой, что пришли. Когда вы доберетесь до площадки к югу от входа на уровень, то обнаружите там двух бывших сержантов, стерегущих ее. Указав им дорогу в ад, опять пройдите через южную дверь. На этот раз сверните направо и идите до второй решетки. Стреляйте в просветы между прутьями, чтобы прикончить затихарившегося там сержанта. Откройте решетку красным ключом и нажмите кнопку в комнате за ней. Западная

Миссия 2. ПОДВАЛЫ / UNDERHALLS



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Бестиарий

- D Демон
- FN Бывший Солдат
- FS Сержант
- I Бес

Локации

- SW Кнопка

Предметы

- MK Аптечка
- SP Микроаптечка

Оружие и Боеприпасы

- DS Двустволка
- SG Винтовка
- SS Обойма к Винтовке (4)

Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Барьер
- 3 Барьер
- 4 Кнопка, открывает (2)
- 5 Сержант и аптечка
- 6 Двустволка
- 7 Красный Ключ
- 8 Секретная дверь, открывается из (7), демоны, сержанты, аптечка
- 9 Секретная дверь, открывается из (7), бесы, аптечка
- 10 Кнопка за Красной Дверью, опускает (3),
- 11 Голубая Дверь
- 12 Голубая Дверь
- 13 Левый люк, ведет к Голубому Ключу
- 14 Выход

дверь затопленного коридора откроется. Вернитесь в "прихожую" и сверните налево. Там также будет изогнутый коридор, забирающий в южном направлении. Там вы натолкнетесь на небольшое человеческое сопротивление и пройдете мимо двух голубых дверей (одна слева, другая вниз по лестнице справа). Не обращайтесь на них внимания и продолжайте идти вперед. Дойдя до следующей ниши справа, пройдите через нее в комнату на юго-западе, убив по дороге еще нескольких бывших сержантов и солдата. В комнате, в северо-западном и юго-западном углах, находятся люки, ведущие в залитые токсическими отходами подвалы. Сломив сопротивление, прыгайте в юго-западный люк. Вы окажетесь в помещении с голубым ключом, но здесь очень темно и опасно. Ключ охраняется пятеркой бесов, демоном и четырьмя бывшими сержантами. По углам расставлены бочки с отходами. Выстрелите по бочкам, чтобы причинить ничего не подозревающим монстрам максимальный ущерб. Вам придется повернуть за угол и пройти на восток, чтобы добраться до голубого ключа. Как только ключ окажется в ваших руках, поворачивайте обратно на восток, затем на север. К вашему величайшему негодованию, вы обнаружите, что не можете вернуться через ту дверь, в которую вошли. Не теряйтесь, а пройдите через дверь прямо перед вами к северу. Сожмите покрепче зубы - вы почти что дома! За дверью удобно разместились компания из бесов и сержантов. Спровоцируйте неразбериху и предоставьте им перебить друг друга. Поверните налево, затем направо, чтобы добраться до обратной стороны голубой двери, которую вы видели, проходя затопленным коридором. Откройте ее вашим новым ключом и поднимитесь вверх по ступенькам. Поверните налево и подойдите к другой голубой двери. Откройте ее и будьте готовы к действию. За дверью вас подстерегают пять сержантов и один солдат. Если у вас достаточно патронов, пробейтесь сквозь них к двери выхода и нажмите на кнопку. На сегодня пока хватит!

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Миссия 3. ЖЕЛЕЗНЫЙ КУЛАК / THE GANTLET

Это сложный уровень, на котором вы можете легко сломаться. Припомните основы ведения огня и передвижения и следуйте нижеизложенным инструкциям. Вы начнете миссию в маленькой комнате, отмеченной в северо-западном углу карты. К северу от вас находится окно, а к востоку дверь. Осторожно загляните в окно и убейте сержанта (если он, конечно, там есть - иногда он отсутствует). Открыв восточную дверь, вы окажетесь на небольшом балкончике. Хватайте ружье, валяющееся там, и нырните обратно за дверь, прежде чем она закроется. Отойдите в дальний угол - из помещения за дверью в вас будут стрелять. Там засели сержант и четыре беса. Ваша тактика состоит в следующем: выглядывая из-за двери, палите по ним, затем быстро прячьтесь в комнату. Если вы проделаете это несколько раз, то значительно сократите количество противников, прежде чем вступите в открытый бой.

* * *

Некоторые игроки не понимают, почему эта тактика прекрасно работает в одних случаях и не приносит желаемых результатов в других. Это зависит от того, насколько разношерстная компания находится в том или ином помещении. Поскольку вам придется воспользоваться данной тактикой несколько раз на этом уровне, имеет смысл объяснить, какой ущерб одни монстры могут нанести другим. Не все монстры, о которых пойдет речь ниже, встретятся вам на этом уровне. Однако информация о них может весьма пригодиться в дальнейшем. Монстры одного вида обладают иммунитетом к оружию соплеменников. Например, огненные шары бесов не причиняют вреда другим бесам, но могут доставить неприятности другим монстрам. Это

DOOM II Ад на земле.

же правило распространяется на плазму баронов ада, шаровые молнии какодемонов и ракеты кибердемонов. Пули же берут всех. Таким образом, задев команду в густонаселенной комнате, можно значительно сократить количество обитателей. Просто продолжайте двигаться, чтобы неприятель стрелял куда ни попадя, а не целился конкретно в вас. В ближнем бою, когда вас решили попробовать на зуб или поточить об вас когти, сбить монстров с пути истинного значительно сложнее. Однако, если вам это удалось, помните, что демоны, спектры и потерянные души весьма склонны драться между собой. В живых останется кто-то один. Держа все эти соображения в уме, вернемся к описанию миссии.

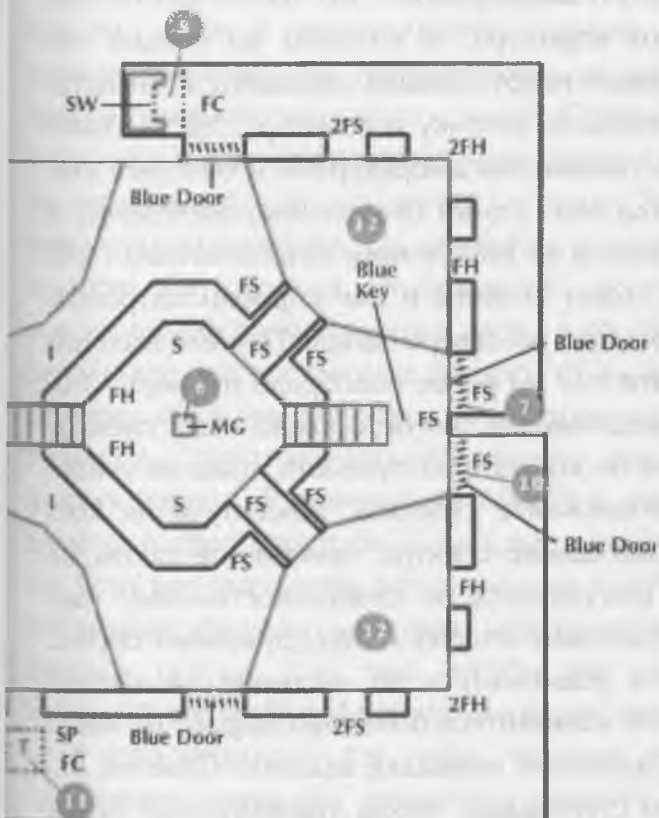
* * *

Когда вы готовы сражаться, пройдите в последний раз через дверь и спрыгните с балкона. Добейте оставшихся в живых врагов и вернитесь в северо-западный угол за коробкой патронов к ружью. Затем направляйтесь к лестнице в южной стене. Не мешкайте, так как засевшие на северной стене снайперы ведут по вам прицельный огонь. Не пытайтесь поразить их из двора - через минуту вы встретитесь с ними. Поднимайтесь по лестнице. Поднявшись, вы увидите справа площадку с двумя аптечками. Вообще-то этот проход ведет в последнее помещение на этом уровне, но вы пока не можете туда попасть, равно как и взять аптечки. Поверните налево и подавите любое сопротивление, идущее из северного коридора. Справа от вас еще одна площадка с аптечкой на ней. Когда вы подойдете, она опустится. Однако еще не время кататься, у вас остались еще кое-какие дела. Продолжайте идти по коридору, и в конце него опять сверните налево. Сейчас вы опять стоите лицом на запад. Вам надлежит убить четырех солдат, двое из которых находятся непосредственно в коридоре, а двое прячутся в нише слева (там, где водяной поток пересекает коридор, выходящий в нижнее по-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

мешение). Покончив с ними, подберите голубой бронезилет. Как только вы возьмете его, потайная дверь в юго-западном углу откроется, выпуская еще нескольких сержантов и солдата. Спрыгнув с карниза и прикончив их, зайдите в комнату, из которой они появились. Прихватив аптечку, идите вверх по лестнице к платформе, которая ранее автоматически опускалась. Она снизится и на этот раз. Зайдите на нее и подберите аптечку (сейчас вы должны быть в весьма приличной форме). Вдохните поглубже и приготовьтесь бежать (нажмите Shift). Когда площадка поднимется, множество монстров всех видов будет стрелять по вам. **НЕ ПЫТАЙТЕСЬ ОСТАТЬСЯ НА ОДНОМ МЕСТЕ И ОТВЕТИТЬ ОГНЕМ!** Вместо этого бегите как можно быстрее и дальше на восток. Стреляйте только, если кто-то преграждает вам путь. Вы два раза спуститесь и поднимитесь по лестницам, подобрав по дороге пулемет. На верху второго лестничного пролета находится голубой ключ и две голубые двери. Немедленно идите в левую дверь, но не останавливайтесь, чтобы перевести дыхание. В Г-образном коридоре находятся пять бывших людей, включая одного коммандо. Убейте их, двигаясь на север, затем после поворота на запад. Добежав до кнопки в западном конце, нажмите ее. Таким образом, вы поднимете узкий мостик от северной стены первой лестничной площадки в центральной зоне до телепорта, располагающегося высоко во внешней северной стене. Пока вы проделывали этот сумасшедший бросок, пули свистели по всей центральной зоне, через которую вы только что пробежали. По меньшей мере несколько ваших врагов в этой зоне погибли, но многие все же уцелели. В коридоре, где вы находитесь, есть множество окон, выходящих на центральную зону. Выгляните из них и уничтожьте все живое внизу. Морской пехотинец - ты стал снайпером! Используя каждое окошко в этой комнате в качестве амбразуры, вы сможете очистить почти всю северную сторону зоны. Покиньте комнату через голубую дверь, затем немедленно сверните на-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Винтовка
- 3 Голубой Бронежилет
- 4 Секретная дверь, открывается из (3), выпускает бывших сержантов
- 5 Лифт и аптечка
- 6 Пулемет и Голубой Ключ
- 7 Голубая Дверь
- 8 Кнопка, поднимает мост (9)
- 9 Скрытый Мост
- 10 Голубая Дверь
- 11 Телепорт
- 12 Аптечка и патроны к пулемету
- 13 Телепорт
- 14 Большой аккумулятор, синий бронежилет, артефакт невидимости, сфера души
- 15 Телепорт
- 16 Место, куда переносит из (15)
- 17 Место, куда переносит из (13)
- 18 Красный Ключ
- 19 Кнопка, опускает (20)
- 20 Лифт
- 21 Выход

Легенда	
Демон	LC Невидимости
Бывший Солдат	АК Большой
Коммандо	МК Аккумулятор
Сержант	SO Аптечка
Бес	SA Сфера Души
Спектр	SP Духовная Защита
	FC Микроаптечка
Символы	
Кнопка	Оружие и Боеприпасы
Телепорт	А Коробка Патронов
	CS Бензопила
Символы	MG Пулемет
Синий Бронежилет	RL Ракетомет
Артефакт	SG Винтовка

DOOM II Ад на земле.

лево и войдите в голубую дверь рядом. Это почти что полное отражение Г-образного коридора, в котором вы только что были. Также вас поприветствуют бывшие сержанты и солдаты. В этом коридоре вы найдете аптечку и телепорт. Не заходите в него. Воспользуйтесь окнами как амбразурами и очистите южную сторону зоны. Когда зона станет безопасной, плюхнитесь в воду из окна, находящегося за внутренним пересечением Г-образной комнаты. Там лежит аптечка и две коробки патронов. Пройдите вброд по тоннелю на северо-запад. Тоннель выходит к залитой водой комнате (где вы ранее выбрали пулемет). Там будет валяться груда мертвых тел, но осторожно - два спектра все же уцелели. Палите по комнате из пулемета, пока не увидите струйку крови. Продолжайте стрелять, пока пули не коснутся стены за ней. Убив одного спектра, прикончите таким же образом и второго. Прогуляйтесь по северо-восточному тоннелю и подберите там еще одну аптечку и пару ружейных обойм. Вернитесь в комнату и поднимитесь по лестнице на западе. Добравшись до верха, не удивляйтесь огненным шарам, их кидают бесы, засевшие на западной площадке вдалеке. Ответив огнем, отступите вниз по ступенькам, чтобы увернуться от атаки бесов. Повторяйте этот тактический прием, пока не перебьете всех противников. Вернитесь обратно на запад через все лестницы, по которым вы добирались в эту зону. Когда вы дойдете до западной площадки, повернитесь вокруг и идите по верху северной стены, граничащей с лестницей. От нее к северу отходит мостик, который вы подняли ранее. Идите по мостику, но не заходите в телепорт. Развернитесь лицом на юг. Нажмите Shift и бегите вперед как можно быстрее. Вы перепрыгнете через лестницу, попав на узкий карниз на другой стороне. Затем прыгните на маленький полукруглый паребрик на другой стороне лужи. Ударившись о стену и используя инерцию движущегося тела, поворачивайте налево и шлепайтесь в затопленный водой бассейн. Там вы обнаружите большой аккумулятор, синий бро-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

нежилет, духовную сферу и артефакт невидимости. Подобрать все это добро в перечисленном порядке, войдите в телепорт, находящийся там. Вы переместитесь на маленькую площадку в центре северного котлована с водой. Повернувшись на юг, прыгните вниз и доплывите до лестницы перед вами. Повернув направо, поднимитесь по западной лестнице. Зайдите в телепорт в конце узкого мостика. Вы окажетесь в комнате, ведущей в последнюю часть уровня. Подобрать по дороге две аптечки, которые вы видели раньше, идите к двери в южной стене. Если вы проделали все это достаточно быстро, то вы еще невидимы. Пройдя через дверь, вы окажетесь на высоком карнизе. Спрыгнув вниз, возьмите с центрального возвышения красный ключ, имеющий форму черепа. В помещении вместе с вами окажутся четыре демона и пара спектров. Если у вас остались патроны - убейте их. Если же, что скорее всего, они подошли к концу, используйте последние секунды действия невидимости на то, чтобы вернуться оттуда. Для того, чтобы это сделать, подойдите к западной стене. Там вы обнаружите две кнопки - правая опускает в юго-западном углу лифт, который вывезет вас из этой заварушки, левая же открывает комнату в восточной стене, выпуская на свободу восьмерку бесов. Там же находится семь шлемов духовной защиты, однако игра не стоит свеч. Нажав на правую кнопку, поднимитесь наверх, поверните налево и, пройдя половину карниза, найдите справа дверь выхода. Откройте дверь, убейте демона и, нажав на кнопку, навсегда забудьте об этом демоническом уровне.

Миссия 4. В ФОКУСЕ / THE FOCUS

Оказавшись в маленькой комнате, откройте дверь в южной стене и укажите дорогу в ад двум солдатам, разгуливающим по коридору.

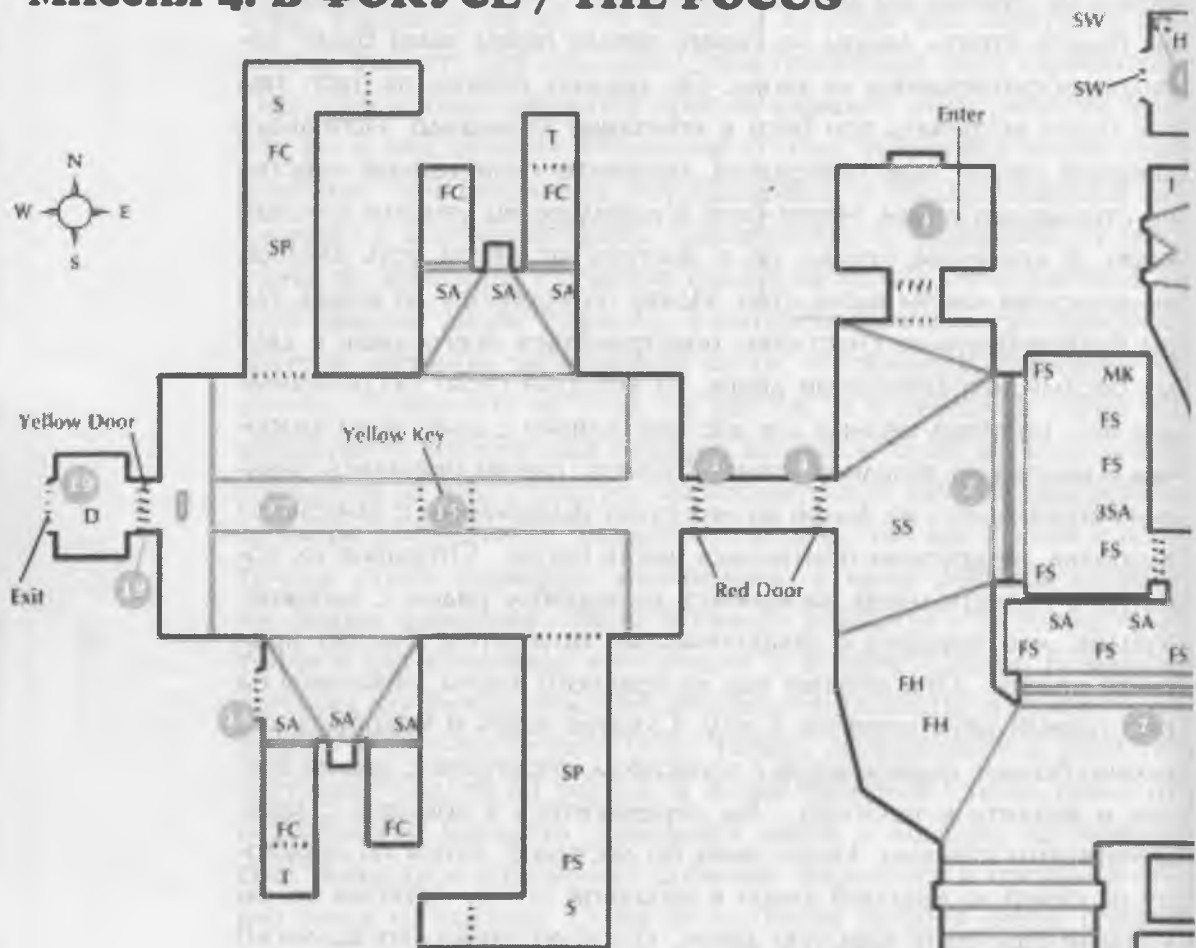
DOOM II Ад на земле.

дору, ведущему на юг. Из комнаты за ними вам навстречу радостно выбегут два коммандо, при поддержке двух сержантов. Под прикрытием дверного проема скажите этим ребятам все, что вы о них думаете. Покончив с этим, займитесь пятью сержантами, томящимися за опускающимся и поднимающимся занавесом в восточной стене. Благополучно избавившись от них, идите по коридору. Напротив окна в западной стене располагается красная дверь. Коридор, в котором вы сейчас находитесь, ведет к лестнице, забирающей на юг, и коридору, ведущему на восток. Поверните за угол, на восток, и в северной стене вы обнаружите аналогичный первому занавес с такой же компанией сержантов за ним. Помогите им избавиться от скуки жизни и идите вверх по лестнице. Будьте осторожны, так как южная и восточная стены коридора зарешечены, а из-за решеток стреляют старые знакомые - бесы. В северо-западном углу также притаились два коммандо, мечтающие о встрече с вами. Возьмите патроны для ружья, лежащие посередине комнаты, и нажмите на кнопку в юго-восточном углу. Теперь возвращайтесь вниз по лестнице и идите на восток. В конце северной стены, слева от освещенного квадрата, находится дверь в комнату за занавесом. Войдите и поживитесь добычей. Вернитесь и пройдите через дверь на востоке. Слева от вас будет голубая дверь, справа коридор, ведущий на юг. Идите по южному коридору и, если вы обошлись вежливо со своими старинными приятелями, сидевшими за решетками, все, за исключением неприкаянного спектра, должны быть мертвы. Спектр будет одиноко барахтаться в токсической луже справа. Он не может выбраться, а это серьезная причина, по которой его можно оставить в покое. Идите до конца коридора, где на опустившейся ранее платформе лежит голубой ключ. Неподалеку валяются семь шлемов духовной защиты. Вернитесь к голубой двери. Проходя мимо спектра, соблюдайте осторожность. За время вашего отсутствия в южной стене открылась панель, за ней - три беса подле совер-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

шенно не нужных им двух микроаптечек. Открыв голубую дверь, вы будете стоять лицом на север, прямо перед вами будет коридор, изгибающийся на запад. Он, однако, отнюдь не пуст, там вас будут встречать три беса в компании коммандо. Используя дверной проем, как прикрытие, проявите свои теплые чувства по отношению к ним. Через окно в коридоре вы увидите красный ключ. В коридоре темно, но к востоку от двери есть кнопка, включающая лампы вдоль стен. Идите по коридору до конца, где вы будете безумно счастливы повстречаться всего лишь с двумя бесами, охраняющими дверь, за которой стоят бесполезные для них, но очень ценные для вас три склянки с эликсиром здоровья и кнопка на западной стене. Комната, где вы оказались, завалена коробками - на одной из них стоят флакончики с эликсиром здоровья, за другими притаились шесть бесов. Отправив их обратно в преисподнюю, заберите на коробку рядом с кнопкой. Увидев, что коробка с флакончиками опустится, быстро прыгайте на нее. Она доведет вас до красного ключа, лежащего на расстоянии двух коробок к югу. Схватив ключ и подобрав как можно больше флакончиков с эликсиром, спрыгните с нее на восток и зайдите в телепорт. Вы перенесетесь в комнату с зарешеченными стенами. Идите вниз по лестнице, затем по коридору на север до красной двери в западной стене. Открыв ее, вы увидите еще одну красную дверь, которую также (догадались?) необходимо открыть. Вы окажетесь на карнизе, на высоте второго этажа. От вашего карниза отходит мостик, ведущий на запад по центру помещения. В конце этого мостика находится желтый ключ, напротив которого располагается временно недоступная желтая дверь. Этажом ниже вы увидите два прохода - один в южном конце восточной стены, второй в западном конце северной стены. На вашем уровне, в северной и южной стенах, расположено по нише. Пока что проигнорируйте ключ. Спрыгните с карниза в северо-восточном углу и идите к проходу в западном конце северной стены. Прикончите коммандо и спектра,

Миссия 4. В ФОКУСЕ / THE FOCUS

**Бестиарий**

- D Демон
 FC Бывший Солдат
 FC Коммандо
 FS Сержант
 I Бес
 S Спектр

Локации

- SW Кнопка

T Телепорт

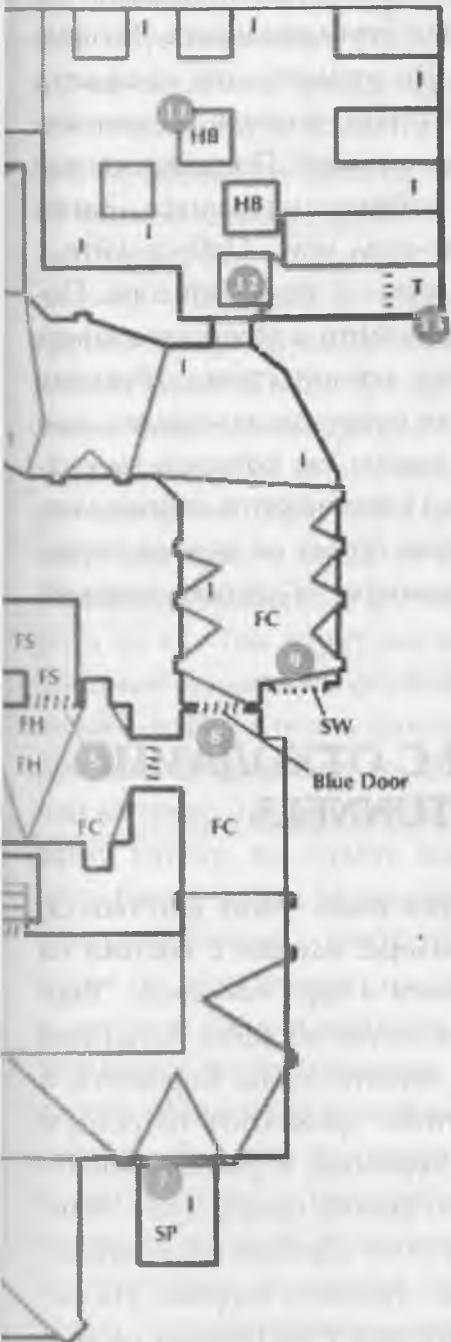
Предметы

- HB Эликсир Здоровья
 МК Аптечка
 SA Духовная Защита
 SP Микроаптечка

Оружие и Боеприпасы

- SS Обойма к Винтовке (4)

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Окно с открывающейся и закрывающейся шторой
- 3 Красная Дверь
- 4 Кнопка, опускает площадку с (6)
- 5 Секретная дверь в комнату за шторой
- 6 Голубой Ключ
- 7 Секретная дверь в комнату с тремя и двумя микроаптечками
- 8 Голубая Дверь
- 9 Кнопка, включающая свет
- 10 Коробка, опускает (11)
- 11 Коробка, опускаемая из (10)
- 12 Красный Ключ
- 13 Телепорт
- 14 Место, куда переносит из (13)
- 15 Желтый Ключ
- 16 Кнопка, поднимает (17)
- 17 Секретная платформа
- 18 Желтая Дверь
- 19 Выход

притаившихся там. Как только они сыграли в ящик, поживитесь тремя микроаптечками в комнате, где они находились. Возвращайтесь в центральное помещение. Вы увидите, что из-за двух дверей, открывшихся в нише южной стены, вылезло по команде. То же самое произошло и в северной нише. поприветствовав первых командо, развернитесь и добейте оставшихся. Затем двигайтесь к отверстию в юго-восточном углу. Побеседуйте с сержантом и спектром, считающих ворон в этом коридоре. Подбрав три микроаптечки по дороге, зайдите в телепорт в конце коридора. Вы переместитесь в нишу южной стены. Нажмите кнопку в западной стене и, подобрав пулеметы командо, зайдите в телепорт. Вас перенесет на карниз, на котором вы оказались, пройдя сквозь красные двери. После нажатия кнопки мостик, на котором лежит ключ, удлинился прямо до желтой двери. Возьмите ключ и, попрощавшись с демоном за дверью, нажмите кнопку выхода.

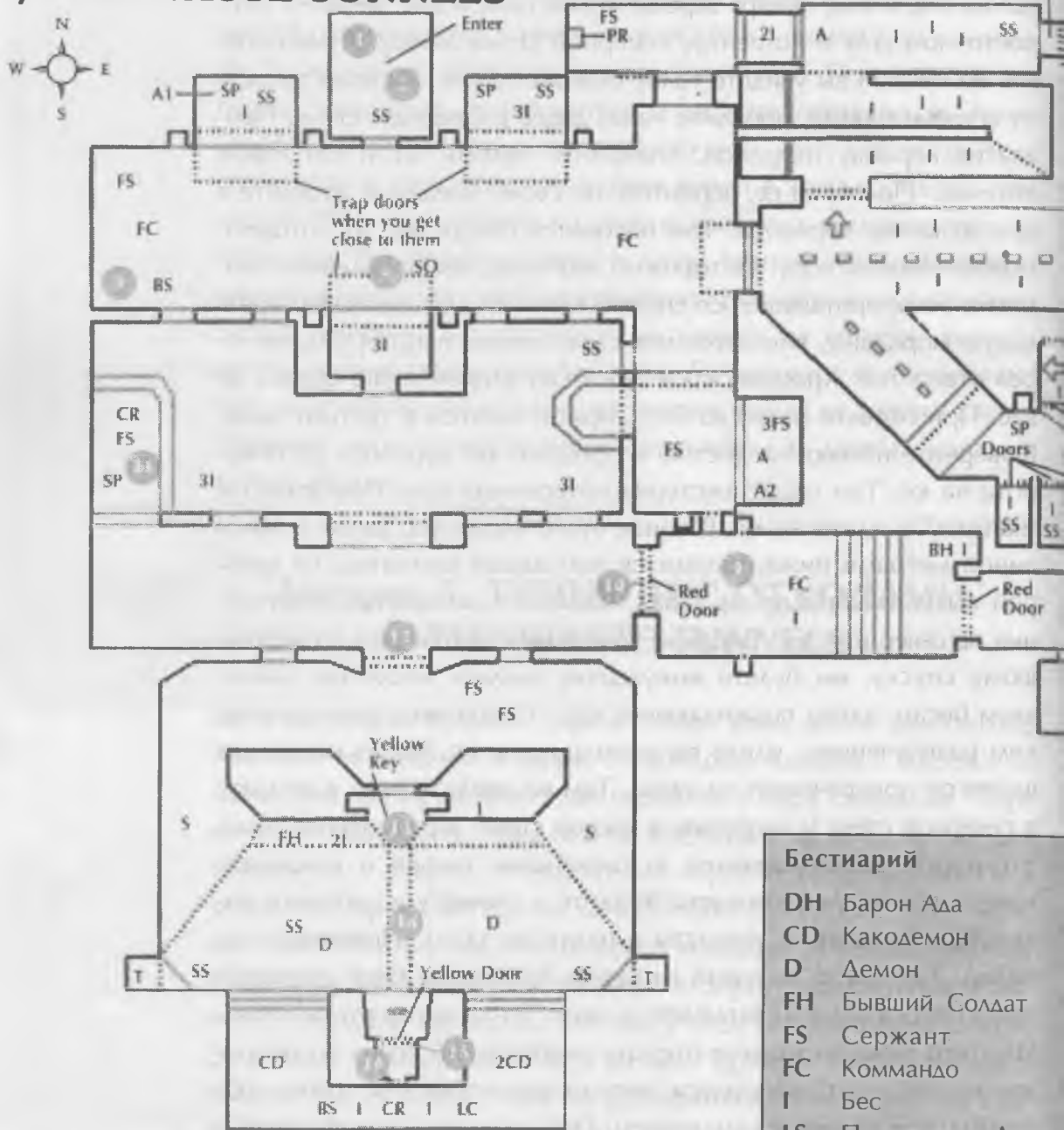
Миссия 5. ТУННЕЛИ С ОТХОДАМИ / THE WASTE TUNNELS

Вы в маленькой комнате, прямо перед вами лежит двустволка. Хватайте ее и бегите в дверь. В коридоре, идущем с востока на запад, вас подкарауливают два сержанта и пара командо. Вернитесь и подождите, пока они не последуют за вами. Когда они покажутся в дверях, отправьте их обратно в ад. Вернитесь в коридор и прогуляйтесь на запад, чтобы прихватить патроны к винтовке. Идите в восточный конец коридора, к расположенной там двери. Не забудьте подобрать по дороге сферу души. Идите по середине коридора, так как у стен скрываются ловушки. За дверью коридор разделится на два - прямо и направо. На вас выбегут шесть бесов. Убив их, разберитесь с засевшими на возвышении в восточном конце коридора тремя сержантами и дву-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

мя коммандо. Направьтесь к их площадке. Когда вы дойдете до нее, опустится лифт. Прокатитесь на нем до верха. В комнате, где вы оказались, четыре зарешеченных окна и две двери - в юго-восточном углу и по центру северной стены между двумя окнами. За окнами вы увидите толпу бывших солдат. Выразив радость от встречи с ними, пройдите через дверь в северной стене. Прихватив коробку патронов, поверните налево. За углом лежит аптечка. Подобрав ее, вернитесь по своим следам и пройдите в другой конец коридора. Там находится отверстие, из которого можно увидеть воду. Осторожно выглянув, вы привлечете внимание беса, притаившегося справа. Когда он покажет свою уродливую мордашку, внесите в нее свои коррективы. Пройдите через отверстие. Красный ключ лежит во второй нише справа от вас. Приготовьте лапшу из беса, притаившегося в третьей нише. Поверните налево (на восток) и пройдите по коридору до поворота на юг. Там парит шестерка потерянных душ. Помогите им "найтись" и идите на юг. В конце этого коридора, двумя с половиной метрами ниже, находится небольшая комнатка, из которой выходит коридор на запад, имеющий множество ответвлений на север и на юг. Выйдя из комнатки и скатившись по небольшому спуску, вы будете вынуждены уделить несколько минут двум бесам, давно поджидающим вас. Покончив с этим маленьким развлечением, идите по коридору на юг. Через несколько шагов он поворачивает на запад. Там вы увидите вход в комнату в северной стене и напротив, в южной стене, зарешеченное окно. Угмоните расшумевшихся за решетками тварей и успокойте навеки обитателей комнаты. Войдите в комнату и заберите ракетомет. Выйдите из комнаты и идите на запад. Поверните направо, в коридор, ведущий на север. Укокошьте беса, стоящего прямо перед вами, и загляните в окно, возле которого он стоял. Из этого окна вы можете открыть снайперский огонь по неприятелю, сосредоточившемуся неподалеку, облегчив, таким образом, себе задачу в дальнейшем. Продолжайте идти на север и

Миссия 5. ТУННЕЛИ С ОТХОДАМИ / THE WASTE TUNNELS



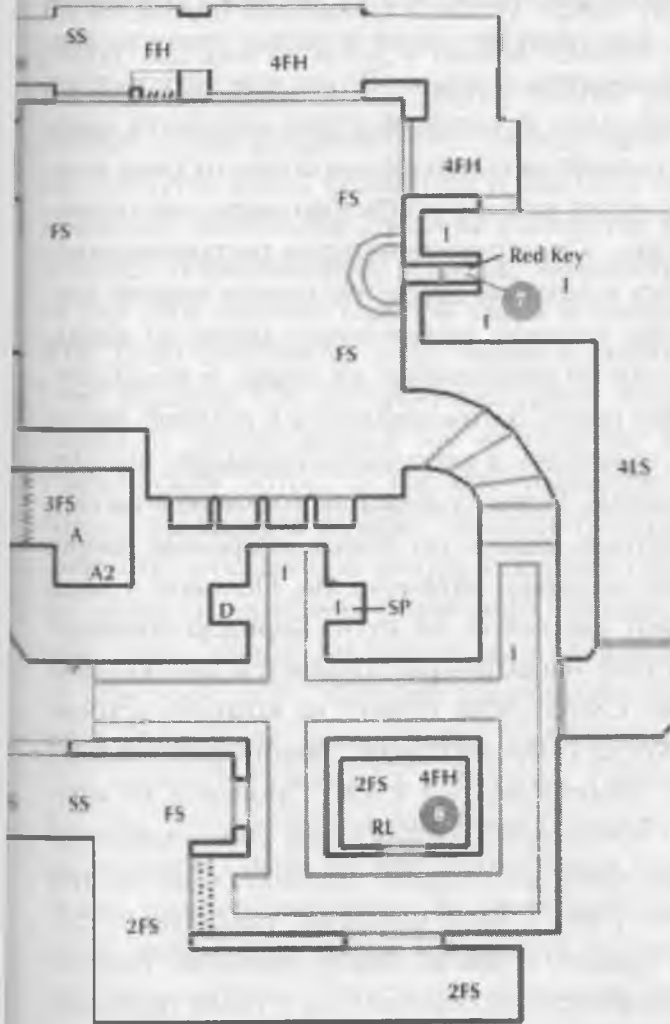
Бестиарий

- DH Барон Ада
- CD Какодемон
- D Демон
- FH Бывший Солдат
- FS Сержант
- FC Коммандо
- I Бес
- LS Потерянная Душа
- S Спектр

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Двустволка
- 3 Коробка патронов
- 4 Сфера Души
- 5 Лифт
- 6 Аптечка
- 7 Красный Ключ
- 8 Ракетомет
- 9 Голубой Ключ
- 10 Красная Дверь
- 11 Микроаптечка, коробка ракет
- 12 Голубая Дверь
- 13 Желтый Ключ
- 14 Секретная платформа, поднимется, когда вы будете в (13)
- 15 Желтая Дверь
- 16 Выход



Локации

T Телепорт

Предметы

A1 Зеленый Бронежилет

A2 Синий Бронежилет

B Аптечка-Берсеркер

IN Артефакт Невиди-

МОСТИ

LC Большой Аккумулятор

MK Аптечка

SO Сфера Души

SP Микроаптечка

Оружие и Боеприпасы

A Коробка Патронов к

винтовке

CR Коробка Ракет

PR Плазменный
Ружье

RL Ракетомет

SS Обойма к Вин-
товке (4)

поверните на запад при первой возможности. Дойдите до конца коридора, откройте красную дверь. Осторожно - за ней барона ада! На верхней площадке лестницы, что за дверью, прохладятся коммандо и бес. Еще один бес сидит в засаде сразу за дверью, справа. Не церемоньтесь с ними. Возле еще неостывших тел вы найдете голубой ключ. В западной стене находится красная дверь. (Внимание: следите за снайперским огнем из окна в северной стене). Пройдя через еще одну красную дверь, вы окажетесь в длинном коридоре. Пристрелите четырех распоясавшихся коммандо и направьтесь к голубой двери, по центру южной стены. Правда, прежде чем входить, имеет смысл дойти до западного конца зала, там, где он сворачивает на север, и подобрать микроаптечку и коробку ракет. Затем вернитесь к голубой двери. Пройдя через нее, вы окажетесь в небольшом коридоре, выходящем на юг в начале и конце. Прямо у входа вы наткнетесь на сержантов, несущих почетный караул по обеим сторонам двери. Отдав им честь, идите на запад, затем на юг. Помните - хищные спектры поджидают вас где-то на пути. Коридор приведет вас к яме с водой. В стене напротив располагается две больших ниши и одна маленькая. Слева узкий карниз, на котором устроилась пятерка бесов. Когда с бесами будет покончено, меж их бранных остатков вы найдете желтый ключ. Пройдите по карнизу, возьмите ключ и повернитесь лицом к уже упоминавшимся трем нишам. Подобрал ключ, вы открыли ловушку, и целых три какодемона, решив, что у них с вами свидание, радостно устрелятся к вам - один из правого и два из левого проемов. Уклонитесь от приятной возможности познакомиться с ними поближе. Ваш путь лежит через мостик, который начал подниматься из воды, к желтой двери выхода. Не дожидайтесь, пока он поднимется полностью - бегите, как если бы за вами гнались все призраки ада, а не три обожательницы. К тому времени, когда вы добежите до двери, мостик полностью поднимется. Прыгайте через дверь и нажимайте кнопку - уф, на этот раз вы легко отделались!

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Миссия 6. МЯСОРУБКА / THE CRUSHER

Вы входите в маленькую комнату, прямо перед вами выход в коридор, ведущий на запад, к темной комнате с колоннами. Вы должны пройти через эту комнату, чтобы добраться до лифта в южном конце западной стены. Между вами и стеной за колоннами прячутся шесть сержантов и два беса при поддержке одного призрака. Используя колонны в качестве прикрытия и, придерживаясь определенного порядка, вышибите из них дух. Отметьте для себя наличие голубой двери в северной стене. Когда вражьи души отправятся в ад, идите к лифту, у которого вместо стен решетка. Он доставит вас тремя этажами ниже в зал, который с северо-запада на юго-восток пересекает ядовитый токсический поток. В кислоте плещутся четыре демона. Как только вы зайдете в лифт, он начнет спускаться. Спускаясь, вы заметите площадку по центру северной стены. На ней комфортно разлегся паукомозг. Ваш лифт находится по центру восточной стены, прямо же напротив, в западной стене, располагается обычный лифт, который заняла небольшая компания бесов, явно стерегущая лежащий там голубой ключ. В юго-восточном углу находится площадка с кнопкой. Примерно в трех метрах к востоку располагается еще одна площадка, пониже, тянущаяся до западной стены. На ней, перед тремя зарешеченными нишами, лежит три микроаптечки. За решетками маячат бесы. Спустившись, выйдите из лифта и нажмите кнопку в восточной стене, рядом с лифтом. Опустится огромная плита и раздавит паукомозг. Возвращайтесь в лифт, - пока он не ушел без вас. Прислонитесь спиной к северной решетке и встаньте лицом ко второму пруту с южной стороны. Поднявшись, вы увидите, что в решетке есть проем. Быстро прыгайте на квадратную площадку в юго-западном углу. Нажмите на кнопку. Повернитесь лицом к лифту с голубым ключом и бегите к нему. Возможно, вам придется пробежаться через площадку, тянущуюся к западу от

платформы с кнопкой, но не останавливайтесь, чтобы подобрать микроаптечки - это вас задержит. Попав в лифт, хватайте ключ и поднимайтесь. Будьте готовы сказать «привет бесам наверху». Через дверной проем вы увидите проход, ведущий с севера на юг. Двигайтесь по нему на север, убивая встретившихся вам бесов. Коридор повернет на восток, и в его конце вы увидите сферу души у отверстия в южной стене. Подобрав сферу, прыгайте в него. Вы окажетесь в северной стороне комнаты с токсическим потоком. Направьтесь в юго-восточный угол, где поток уходит в стену, и войдите в отверстие. Действуйте быстро, так как демоны дышат вам в спину. Там две микроаптечки и телепорт, который доставит вас на площадку с останками паукомозга. Схватив плазменное ружье у северной стены, бегите вниз по восточной лестнице. Спустившись, зайдите в лифт, на котором вы приехали. Нажмите пробел, и лифт опустится. Поднимитесь на нем в комнату с колоннами. Осторожно продвигайтесь на север. Пока вы отсутствовали, открылась панель в северной стене, из-за которой вылетел отряд из трех коммандо и трех сержантов, при поддержке пары спектров. Охладив их боевой пыл, поживитесь трофеями в комнате, из которой они появились - тремя микроаптечками, пятью склянками эликсира здоровья и зеленым бронежилетом. Дойдите до голубой двери. Открыв ее, пожелайте спокойной ночи сержанту, подкарауливавшему вас там. Коридор, в котором вы оказались, идет на север, затем сворачивает на восток и заканчивается тупиком. Нажмите кнопку на западной стене. Внутренний угол коридора опустится. Встав на площадку, вы увидите отверстие в юго-восточном углу, ведущее в комнату, где между девятью шлемами духовной защиты устроились три беса. Прежде чем лифт начнет подниматься, нанесите туда визит вежливости. Кнопка на южной стене снова опустит лифт. Зайдите на него и встаньте лицом на восток. Когда вы подниметесь, перед вами будет коридор, ведущий на восток, а затем на

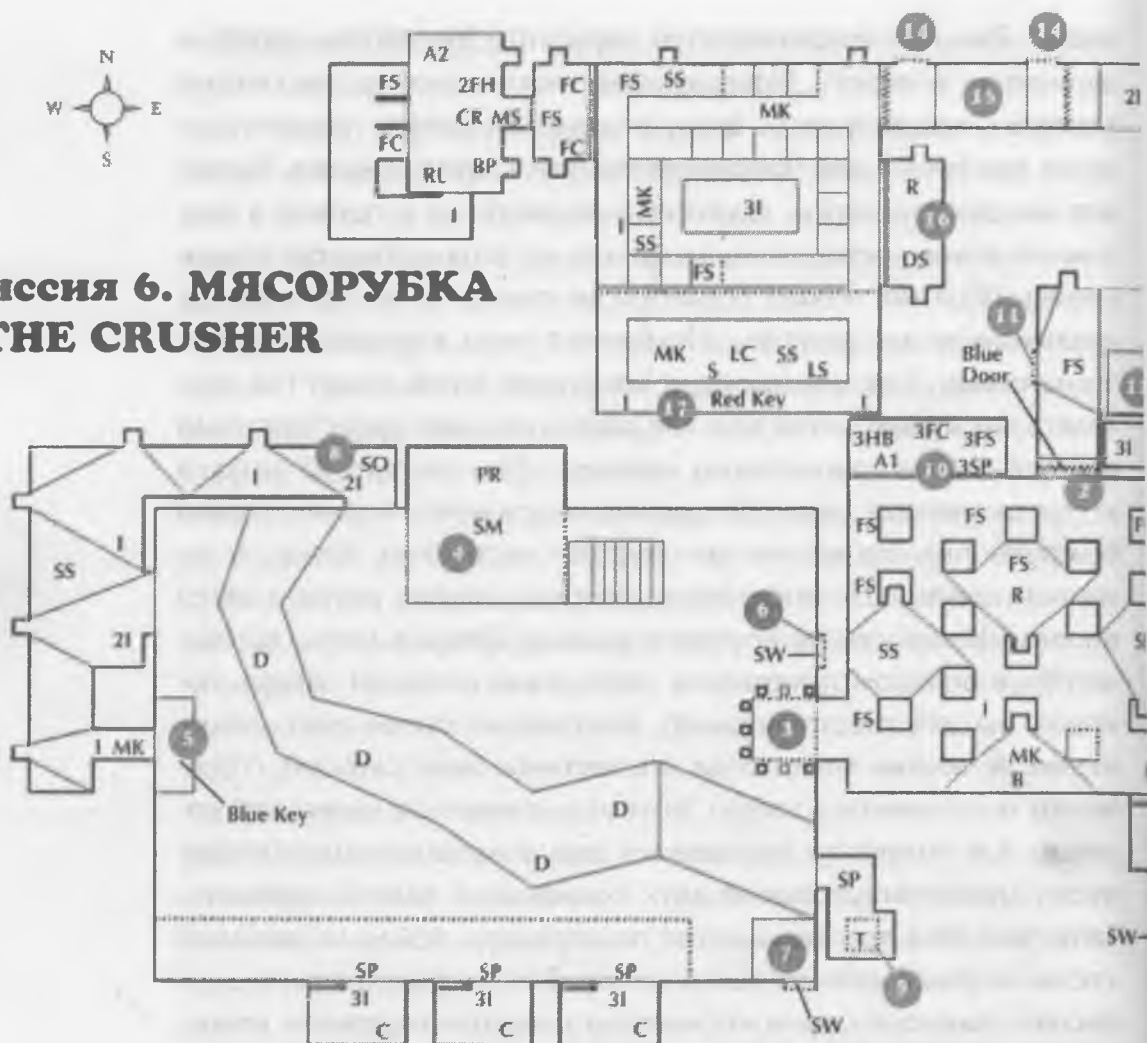
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

север. Там вам встретятся три сержанта. Указав им дорогу в ад, идите к повороту. Повернувшись лицом на север, вы увидите лестницу, ведущую вниз. Внизу вашему появлению приятно удивятся три беса и два присоединившихся к ним сержанта. Высказав им свои восторги, спуститесь по лестнице к проему в восточной стене, осторожно загляните за угол и быстро поднимитесь обратно. Таким образом, вы выманите пятерку бесов, сидящих в засаде, за углом. Покончив с ними, спускайтесь и идите на север. Запомните, что в восточной стене ниши, где прятались бесы, находится красная дверь, вам еще предстоит сюда вернуться. Идите на север по коридору. Он повернет на запад, в конце вы увидите дверь. Открыв ее, вы уткнетесь в стену, справа будет кнопка. Нажав ее, вы опустите часть пола. Внизу, в западной стене, находится дверь, рядом с дверью располагается кнопка. Кнопка вновь опустит площадку. Открыв дверь, вы окажетесь в большом помещении, перед вами лестница наверх, направо (на юг) уходит коридор. Внутренние стены этого помещения не достигают потолка. На лестнице ждет сержант. Убейте его и направьтесь вверх. За углом начинается маленький коридор. Как только вы окажетесь в нем, в западной стене откроется панель, выпускающая двух коммандо и одного сержанта. Отправив их к праотцам, идите по коридору. Дойдя до западной стены, коридор поворачивает на юг. Там вы повстречаете двух бесов - одного в самом коридоре и одного - на стене в конце. Идите по коридору до конца, где он поворачивает на восток. Там будет еще одна лестница наверх. На ступеньках будет дремать сержант. Внутренняя стена коридора заканчивается, открывая вашей взору площадку к северу, окруженную токсическими отходами. На ней режутся три беса. Попросив их вести себя потише, приготовьте тяжелое оружие и идите вверх по лестнице. Когда вы доберетесь до площадки, панель в восточной стене откроется, выпустив тройку ревенантов. Сбегите вниз по лестнице и, используя стену как прикрытие, покончите с ними.

DOOM II Ад на земле.



Миссия 6. МЯСОРУБКА / THE CRUSHER



Бестиарий

D Демон
 FH Бывший Солдат
 FC Коммандо
 FS Сержант
 I Бес
 НК Рыцарь Ада
 LS Потерянная Душа

R Ревенант
 S Спектр
 SM Паукомозг

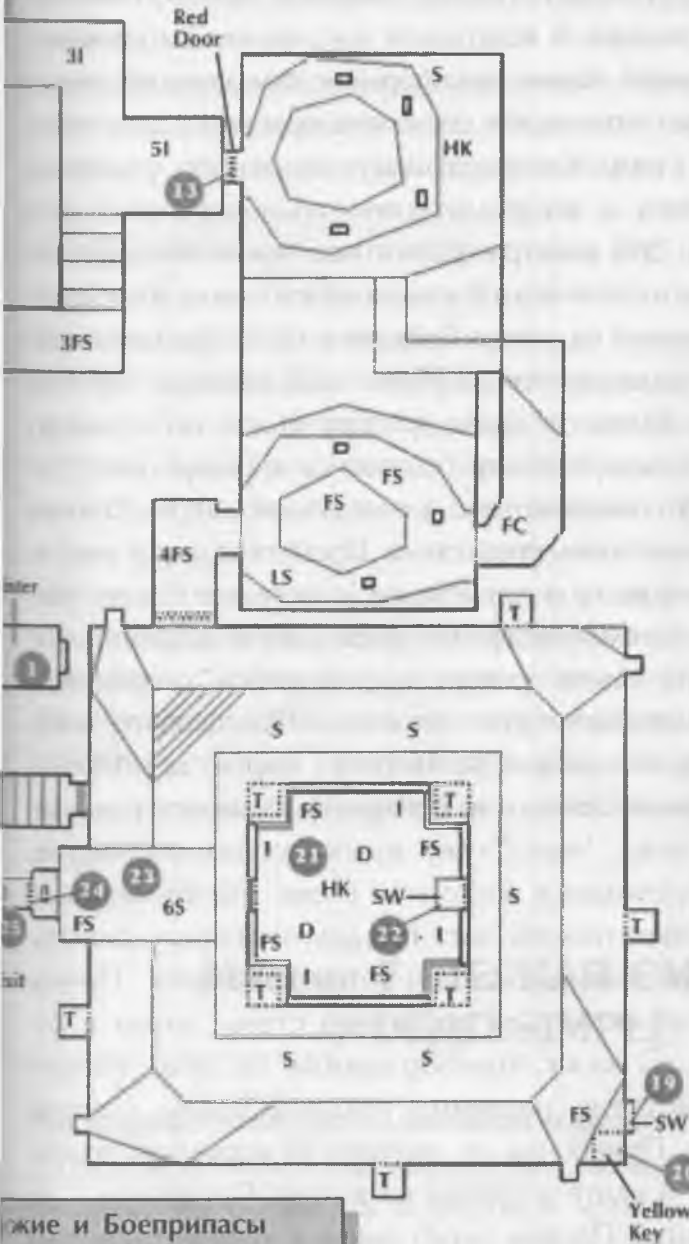
Локации

SW Кнопка
 T Телепорт

Предметы

A1 Зеленый Бронезилет
 A2 Синий Бронезилет
 B Аптечка-Берсеркер
 C Аккумулятор
 HB Эликсир Здоровья
 LC Большой Аккумулятор
 MK Аптечка
 SO Сфера Души
 SA Духовная Защита
 SP Микроаптечка

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Голубая Дверь
- 3 Лифт
- 4 Площадка с Паукомозгом
- 5 Голубой Ключ, платформа опускается из (7)
- 6 Кнопка, опускает пресс на паукомозг (4)
- 7 Кнопка, опускает площадку (5)
- 8 Сфера Души
- 9 Телепорт в (4)
- 10 Секретная комната, 3 микроаптечки, 3 склянки эликсира здоровья, зеленый бронежилет
- 11 Кнопка, опускает (12)
- 12 Опускающаяся платформа
- 13 Красная Дверь
- 14 Кнопка, активирует (15)
- 15 Платформа, поднимается и опускается, когда нажата (14)
- 16 Скрытая комната с тремя ревенантами
- 17 Красный Ключ
- 18 Секретная комната с четырьмя бесами
- 19 Кнопка, опускает (20) и открывает телепорт в (21)
- 20 Площадка с Желтым Ключом
- 21 Комната с поднимающимися стенами, когда взят Желтый Ключ
- 22 Кнопка, поднимает (23)
- 23 Секретная платформа
- 24 Желтая Дверь
- 25 Выход

Оружие и Боеприпасы

Коробка Ракет
 Двустволка
 Плазменный Автомат
 Ракетомет
 Обойма к Винтовке (4)

Поднимитесь по лестнице, пройдите налево и далее по лестнице вверх и вновь налево. К востоку от вас, на одном уровне с лестничной площадкой, будет платформа с большим провалом по центру. Перепрыгните на нее, возьмите красный ключ, лежащий около южной стены. Как только вы приземлитесь, платформа начнет опускаться, и вы увидите, что по центру находится потерянная душа и три спектра. Также там лежит большой аккумулятор, обойма и аптечка. В северо-восточном углу находится коридор, ведущий на север. Войдите в него, пройдите примерно три метра, развернитесь и убейте всю нечисть, которая увязалась за вами. Затем соберите трофеи. Идите по коридору до двери, откройте ее и нажмите на кнопку в северной стене. Опустившийся лифт поднимет вас к следующей двери. Открыв ее, вы увидите проход в северной стене. Пробежите мимо него и, развернувшись, отправьте в преисподнюю четырех бесов, увязавшихся следом. Затем подберите трофеи из помещения, откуда появились бесы. Идите по коридору на восток, сверните на юг, и слева от вас окажется красная дверь. Приготовьте тяжелое оружие и откройте дверь. За дверью - барон ада. Убейте его, используя дверной проем как прикрытие. Комнату разделяет радиоактивная лужа. Через лужу ведет Г-образный мостик, оканчивающийся проходом в восточной стене. Убейте команду, идущего поприветствовать вас. На другом берегу токсичной лужи вас ожидают два сержанта и потерянная душа. Приговорив их, идите по мостику до восточной стены, затем в отверстие и по коридору на юг. Коридор выходит на запад. Напротив вас, в западной стене, находится похожий проем, с тремя сержантами за ним. Прикончив их, выйдите из коридора, подберите аптечку слева и идите в проход на западе. Повернитесь на юг и убейте сержанта. Пройдя через дверь в южной стене, вы попадете в помещение с изолированной комнатой на центральном возвышении, по углам которой расположены телепорты, а в западной стене находится дверь. Центральное помещение ок-

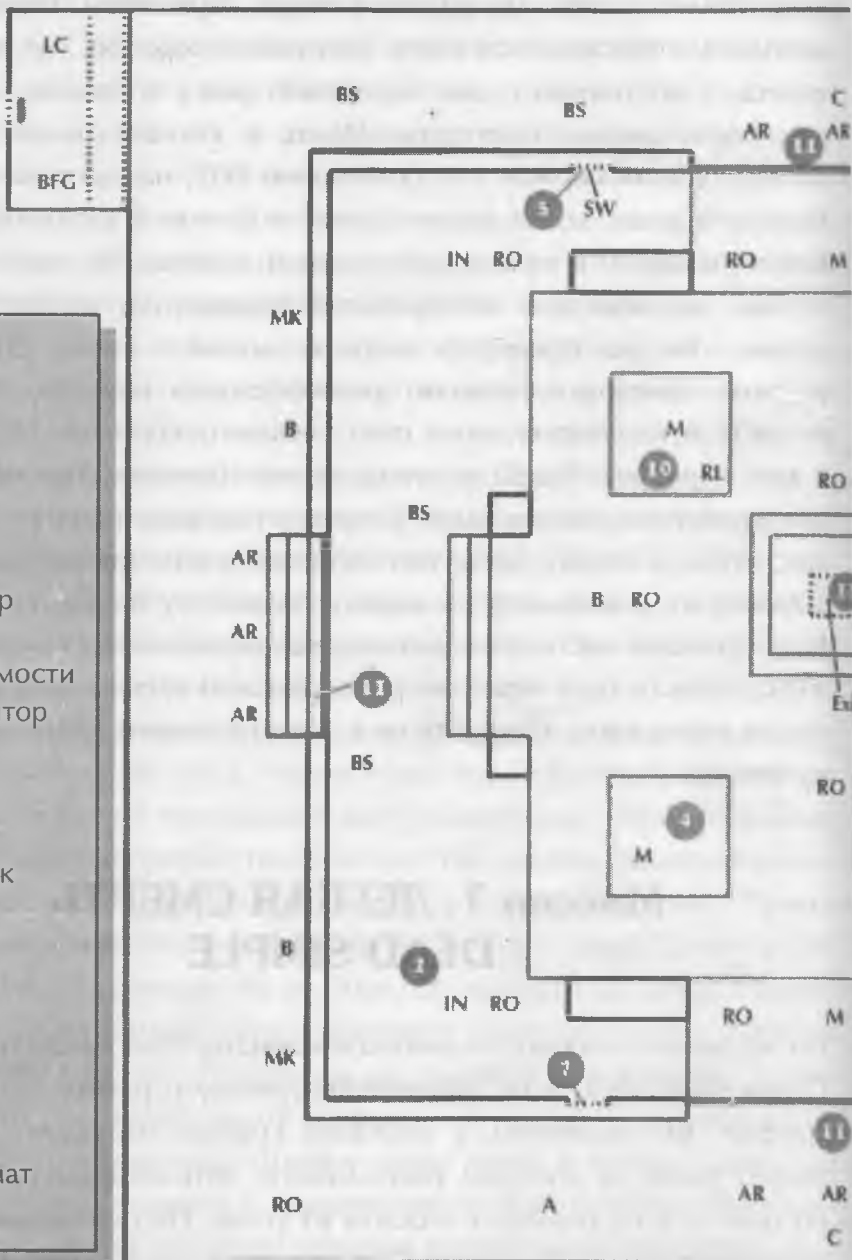
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

ружено рвом с токсическими отходами. В юго-восточном углу внешнего коридора, на невысокой площадке, находится желтый ключ. Рядом с ним кнопка, охраняемая сержантом. Перед вами лестница, спускающаяся в ров. Окружной коридор, где вы находитесь, у восточной стены перерезает ров с отходами, а в стенах расположены телепорты. Идите в юго-восточный угол к кнопке, убейте сержанта и, приготовив BFG, нажмите на кнопку. Возьмите ключ, когда он опустится, и бегите к западной стене. Встаньте лицом к телепорту и спиной к стене. Вы увидите, что стены, закрывающие центральное помещение, откроются по углам. Так же откроется дверь в западной стене. Оттуда, в угловые телепорты, повалит разнообразная нечисть, с целью попасть в телепорты вдоль стен внешнего коридора. Пальните в них пару раз. Когда вы увидите, что большинство монстров покинуло свое логово, идите в телепорт за вашей спиной и переместитесь в центр. Если там остались какие-нибудь монстры, добейте их и нажмите на кнопку по центру восточной стены. Недостающая часть внешнего коридора поднимется, и вы сможете попасть туда через дверь в западной стене. Желтая дверь прямо перед вами. Откройте ее и, уложив демона, нажмите кнопку выхода.

Миссия 7. ЛЕГКАЯ СМЕРТЬ / DEAD SIMPLE

Вы начинаете миссию в маленькой комнате, стоя лицом на запад. Стены опустятся, и вы увидите двустволку и ранец. Подберите трофеи. Вы окажетесь в широком крытом коридоре, идущем вокруг поля, на котором расположено пять возвышений. Одно по центру и по одному в каждом из углов. На центральном возвышении находится кнопка. Она временно недоступна. Площадки по углам находятся на расстоянии трех метров от окруж-

Миссия 7. ЛЕГКАЯ СМЕРТЬ/ DEAD SIMPLE



Бестиарий

- AR Арханотрон
M Манкубус

Локации

- SW Кнопка

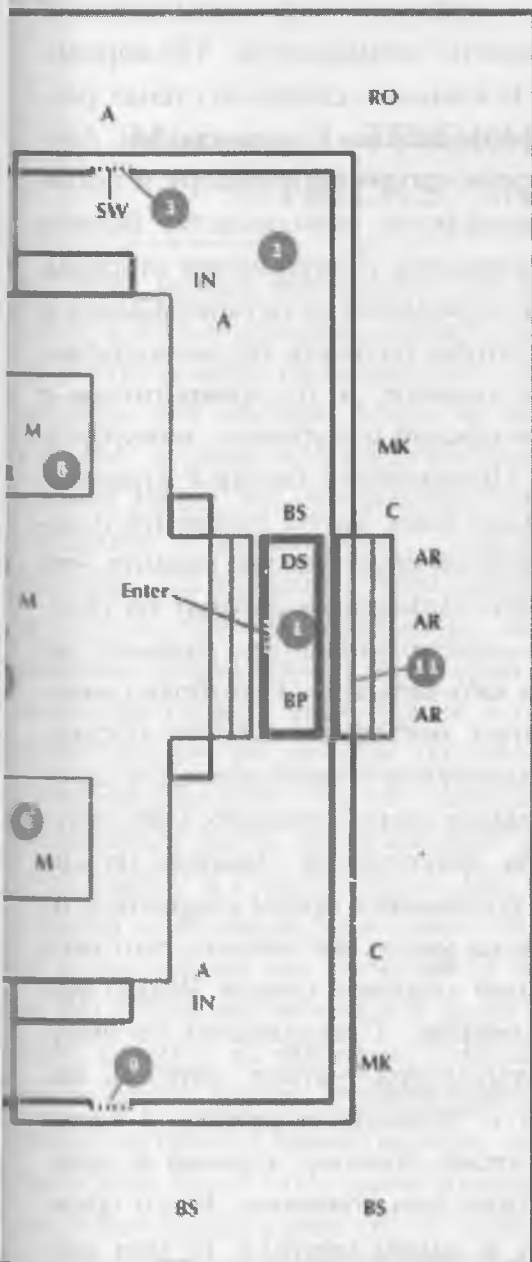
Предметы

- B Аптечка-Берсеркер
C Аккумулятор
IN Артефакт Невидимости
LC Большой Аккумулятор
MK Аптечка
MS Мегасфера

Оружие и защита

- A Коробка Патронов к
винтовке
BFG BFG 9000
BP Ранец
BS Ящик Патронов к
пулемету
DS Двустволка
RO Ракета
PR Плазменный Автомат
RL Ракетомет

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Артефакт Невидимости
- 3 Кнопка, опускает (4)
- 4 Площадка с манкубусом и мегасферой
- 5 Кнопка, опускает (6)
- 6 Площадка с манкубусом и пулеметом
- 7 Кнопка, опускает (8)
- 8 Площадка с манкубусом и плазменным автоматом
- 9 Кнопка, опускает (10)
- 10 Площадка с манкубусом и ракетометом
- 11 Двери, поднимаются, когда все манкубусы мертвы
- 12 Ступеньки, поднимаются, когда все арханотроны мертвы
- 13 Выход

ного коридора. На каждой из них расположилось по манкубусу. Еще один манкубус находится непосредственно на территории зоны и по одному бродит между площадками на севере и на юге. В углах коридора валяются артефакты невидимости. По коридору также разбросаны ракеты. На южной и северной стенах располагается по кнопке, опускающей площадки с манкубусами. Лучшее всего в данной ситуации пробежаться по коридору и попытаться раздобыть один из артефактов невидимости. Восемь колонн поддерживают крышу коридора с внутренней стороны. Бегите по периметру коридора, периодически останавливаясь и прячьтесь за столбом для того, чтобы пальнуть по манкубусам. Не останавливайтесь слишком надолго, а то превратитесь в фарш. Если даже вам не удастся каждый раз убивать манкубуса, вы постепенно измотаете их. Продолжайте бегать и стрелять, пока в живых не останется только один. Затем пробегите и нажмите обе кнопки. Когда возвышения опустятся, вы увидите, что на них лежат следующие трофеи: плазменный автомат на северо-восточном, Ракетомет на северо-западном, пулемет на юго-восточном и мегасфера на юго-западном. Подобрать сначала артефакт невидимости, затем мегасферу, убейте последнего манкубуса. Когда вы его прикончите и приблизитесь к центральному возвышению, центральные секции внешних стен опустятся, и оттуда вылезет по три арахнотрона. Замрите на две секунды, а затем через первый попавшийся проем убирайтесь из центральной зоны. Оказавшись на улице, вы увидите, что весь этот комплекс окружен еще одной здоровой стеной. Вокруг нее идет проход шириной в шесть метров. Прогулявшись по нему, можно подобрать четыре аккумулятора, четыре аптечки, несколько коробок с патронами к пулемету и ружью, а также сколько-то обоев. Бегите по этому проходу, стреляя в арахнотронов через проемы, из которых они появились. Как и прежде, не задерживайтесь подолгу в одном месте, а то они растерзают вас. Когда вы убьете последнего, вокруг центрального

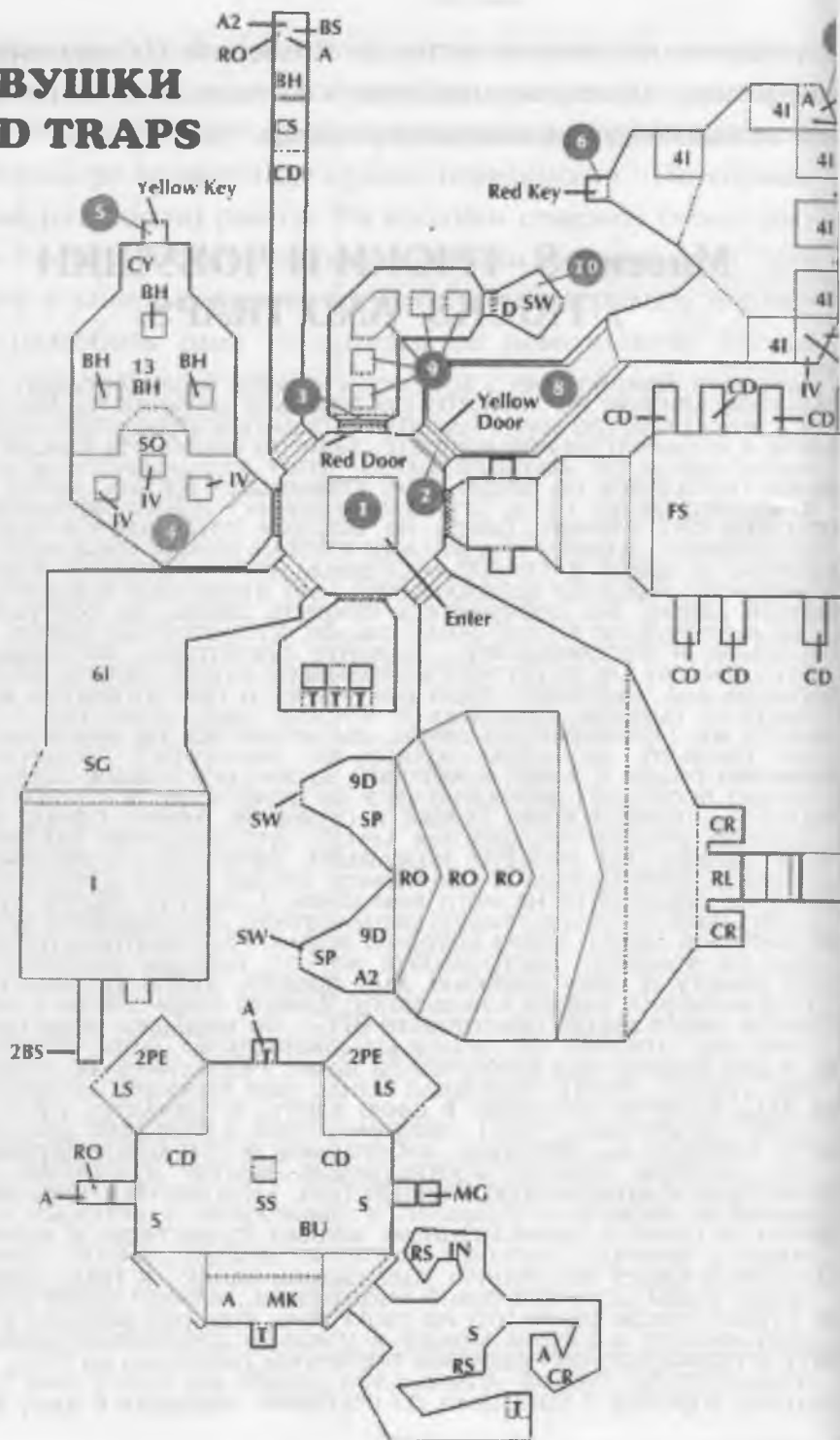
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

возвышения поднимется лестница. Подберите любые необходимые мелочи, валяющиеся поблизости и, поднявшись на центральное возвышение, нажмите кнопку выхода.

Миссия 8. ТРЮКИ И ЛОВУШКИ / TRICKS AND TRAPS

На этом уровне вы можете растеряться и умереть. Вы начинаете в восьмиугольной комнате, залитой водой. На каждой стене располагается по двери. Все, кроме двух из них, могут быть открыты без ключей. Дверь на востоке открывается красным ключом, а дверь в северо-восточном углу - желтым. Идите к южной двери. Вы собираетесь открыть дверь, за которой кибердемон и восемнадцать... давайте посчитаем, восемнадцать баронов ада. Вытащите свой ракетомет и приготовьтесь встретить их. Пройдя через дверь, вы окажетесь на широком возвышении рядом с ямой, в которой засели все плохие парни. На переднем правом крае, ближе к середине, лежит сфера души. Чуть дальше вы можете разглядеть артефакт неуязвимости. Пока не обращайтесь на него внимания. Схватите сферу души и вернитесь к двери, через которую вошли. На обратном пути пустите ракету в гущу баронов ада, просто, чтобы разъярить их. Пройдя через дверь, приготовьте BFG - по меньшей мере один, а то и два барона ада увяжутся за вами. Порадуйте их очередью из BFG. Если вы заглянете в свою карту, то увидите, что в комнате, которую вы покинули, кибердемон и остальные бароны затеяли друг с другом рукопашный бой. Подождите, пока кибердемон останется единственным живым существом в комнате. Он всегда будет последним уцелевшим, однако к тому времени он станет похож разве что на свою тень. Еще раз войдите в комнату и поджарьте кибердемона последней очередью из BFG. Прихватите коробку с ракетами со ступенек, ведущих в яму, затем

Миссия 8. ТРЮКИ И ЛОВУШКИ / TRICKS AND TRAPS



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Бестиарий

BH Барон Ада
CD Какодемон
CY Кибердемон
D Демон
FS Бывший Сержант
I Бес
LS Потерянная Душа
PE Элементал
S Спектр

Локации

SD Секретная Дверь
SW Кнопка
T Телепорт

Предметы

A2 Синий Бронезилет
C Аккумулятор
IN Артефакт Невидимости
IV Артефакт Неуязвимости

LC Большой Аккумулятор
МК Аптечка
RS Защитный Костюм
SO Сфера Души
SP Микроаптечка

Оружие и Боеприпасы

A Коробка Патронов к винтовке
BFG BFG 9000
BP Ранец
BS Ящик Патронов к пулемету
BU Обойма к пистолету (10)
CR Коробка Ракет
CS Бензопила
MG Пулемет
RO Ракета
PR Плазменный Автомат
RL Ракетомет
SG Винтовка
SS Обойма к Винтовке (4)



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Желтая Дверь
- 3 Красная Дверь
- 4 Сфера Души и Артефакт Неуязвимости
- 5 Желтый Ключ
- 6 Красный Ключ
- 7 Кнопка, поднимает (8)
- 8 Площадка, опускается, когда вы входите в комнату; после (7) поднимается снова
- 9 Площадки, опускаются, когда вы на них наступите
- 10 Выход

DOOM II Ад на земле.

возьмите желтый ключ из ниши в западной стене. Вернитесь наверх по лестнице и возьмите артефакт неуязвимости, который не взяли ранее. Немедленно развернитесь и бегите прочь из комнаты. Вновь время решает все. Пройдите через комнату с водой к желтой двери. Откройте ее и возьмите столько аптечек, сколько вам необходимо. Пробегите вперед к двум просветам между «колоннами» (через минуту вы поймете, почему в кавычках) у северной стены. Возьмите аккумулятор, лежащий между ними. Приготовьте плазменное ружье и повернитесь на юг. Бегите к нише, в которой виднеется красный ключ, однако, прежде, чем его взять, обернитесь и встаньте лицом на север. Вернитесь в нишу, чтобы забрать ключ. Как только вы возьмете ключ, «колонны» в комнате снизятся, выпуская двадцать пять бесов и парочку баронов ада. У вас осталось еще несколько секунд драгоценной неуязвимости, поэтому выжмите из них все. Расстреляйте неприятеля из плазменного ружья. Когда все успокоится, ваша неуязвимость должна закончиться. Осторожно выгляните из ниши и добейте немногих уцелевших. Пройдите в северо-западный угол комнаты, подобрав по дороге коробку патронов и аптечку, и нажмите имеющуюся там кнопку. Направьтесь на восток в другой угол, возьмите там артефакт неуязвимости и, повернув на юг, вернитесь в комнату с водой. Вы можете подобрать по дороге оставшиеся микроаптечки. Когда вы дойдете до котлована с водой, направьтесь к красной двери. За ней находится Г-образная комната, забирающая вправо (на север). Через нее ведет серия опускающихся площадок. Выход находится за ними. Вы должны быстро, перепрыгивая (в стиле Индианы Джонса) с площадки на площадку, перебраться на другую сторону. Добравшись до двери, откройте ее и, поджарив демона, нажмите на кнопку на дальней стене - пришло время пить пиво!

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Миссия 9 КОТЛОВАН / THE PIT

Вы начинаете на крестовидной платформе посередине отравленного котлована. На каждой из стен находится по лифту. Поверните налево и доплывите до юго-западного угла. Нажмите пробел, чтобы опустить лифт. Держите пулемет наготове. Зайдя в лифт, повернитесь направо. Поднявшись, вы будете стоять лицом на север. Прямо перед вами возникнут два солдата и один бес. Назойливый элементал будет ошиваться неподалеку. По вам также ведут прицельный огонь неприятели, засевшие на площадках с другой стороны отравленного котлована. Не мешкайте. Откройте огонь по нечисти и двигайтесь на север к коридору, который смотрится, как вполне подходящее укрытие. Однако по причинам, о которых вы узнаете позже, не стоит проделывать весь путь. Повернитесь и очистите свою площадку от оставшихся врагов. Вытащите ракетомет и пройдите на север. Дойдите до карниза в конце коридора, прижимаясь к правой стене. Пустите ракету в барона ада, притаившегося в комнате внизу, и сразу же отпряните, чтобы вас не задела зеленая сгустки плазмы, которыми он стреляет. Повторите процедуру пять раз - и вы избавитесь от него. Поверните назад на юг. Прижимайтесь к правой стене, пока вы не дойдете до зоны, в которую расширяется ваш коридор. Нацельтесь на платформу впереди и слева от вас. Нажмите клавишу Shift и бегите к этой платформе. Убив беса и двух солдат, заберите с этой платформы аптечку и коробку патронов к пулемету. Вернувшись в юго-западный угол, с разбегу запрыгните на площадку, находящуюся к востоку. Убив беса и солдат на ней, также подобрав коробку патронов к пулемету и медикаменты, пройдите в юго-восточный угол комнаты и, точно таким же образом, запрыгните на площадку к северу. Затем идите в угол прямо перед вами. Следующая часть немножко сложна, но будьте терпеливы. Вас подстерегают три опасности на пути продвижения на север: компактный отряд из восьми

DOOM II Ад на земле.

сержантов с другой стороны стены, за которой вы прячетесь, группа из пяти бесов на площадке сразу за ними и еще одна группа бесов вдалеке, немного к северо-востоку, если смотреть из северной/южной части комнаты. Используя стену как прикрытие, выглядывайте и стреляете в любого, кто окажется в поле зрения. Затем прячьтесь за стену. Повторите это несколько раз. Когда с врагами покончено, идите на север ко второй площадке с бесами. Прямо перед тем, как ступить на нее, поверните направо и пройдите вдоль стены до кнопки справа от вас. Нажмите ее, и поднявшийся пол блокирует путь, которым вы пришли. Не волнуйтесь по этому поводу. Идите в западный конец платформы, туда, где валяются трупы бесов, и нажмите пробел. Доедете на опустившейся площадке до верха и нажмите кнопку на западной стене, после чего задняя стена площадки рухнет, открывая взору коробку с патронами к ружью, одну простую аптечку и аптечку-берсеркер. Вернитесь в северо-восточный угол этой комнаты и с разбегу прыгните на ту площадку, которая недавно поднялась. Вы вот-вот попадете в переделку, а посему не забывайте о скорости. Вы сейчас растревожите еще одно змеиное гнездо. Поверните на восток и, прижимаясь к внешней стене, двигайтесь вперед. Как только вы перешагнете порог огромной открытой зоны, неситесь на всех парах, нажав Shift. Придерживаясь внешней стены, три раза обегите всю зону по периметру. Попробуйте, стреляя на бегу, спровоцировать демонов стрелять друг в друга. В этой зоне находятся два барона ада, два манкубуса, четыре какодемона, шестнадцать бесов, а также бывшие сержанты (не говоря уже о пятнадцати монстрах, сидящих в здании посередине этого двора - не заходите туда, если у вас нет BFG 9000). Быстренько прикончив монстров во дворе, бегите обратно к дверям, через которые вы вошли. Перешагнув через порог второй раз, вы откроете ловушку на севере, из которой выбегут четыре беса и спектр. Убив их, бегите в комнату, из которой они вышли. На-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Нажмите кнопку на восточной стене, после чего откроется южная стена, из-за которой выбегут еще восемь бесов, при поддержке двух элементарей. Здесь становится жарковато, не так ли? Покончив с ними, идите на запад во вновь открывшуюся комнату. Поверните направо и идите к кнопке в северном углу. Нажмите ее, и левая стена исчезнет. Вы находитесь рядом с площадкой, где ракетой был убит барон ада. Вернитесь немного назад и, с разбегу, перепрыгните на площадку. Оказавшись там, быстренько нажмите кнопку справа, повернитесь и бегите на запад к голубому ключу, который находится на только что опустившейся платформе. Убейте бесов, если они встанут на вашем пути, схватите ключ и выбегайте из комнаты через дверь в юго-восточном углу. По своим следам вернитесь к площадке, где был барона ада. В этот раз, прыгнув вниз, бегите к задней части комнаты, находящейся позади площадки. Голубым ключом откройте дверь и нажмите на кнопку. Быстро повернитесь и бегите вверх по лестнице, появившейся у кирпичной стены. (Внимание: если ступеньки не видны, вам нужно встать на голубой пьедестал в центре комнаты, чтобы лестница появилась.) Платформа опустится, и вы сможете пройти через северо-западную стену. Это еще одно из заданий на время, но если вы будете настойчивым, то одолеете его. Вы находитесь в комнате странной формы, из которой выходят три двери - на северо-восток, северо-запад и юго-запад. Посередине комнаты имеется треугольный постамент с кнопками на каждой стороне. Нажав на кнопку против двери, вы открываете ее. Откройте юго-западную дверь. Сейчас вы находитесь на высокой площадке над радиоактивными отходами. В поле зрения находятся еще три площадки, которые вам предстоит посетить вскорости. Поэтому придется немного пострелять, в целях снижения количества противников - бесов и демонов. Как только обстановка нормализуется, вернитесь в северный угол платформы, где вы находитесь, и плавным прыжком перескочите ядовитую лужу для

Бестиарий

BH	Барон Ада
CD	Какодемон
CY	Кибердемон
D	Демон
FH	Бывший Солдат
FS	Сержант
FC	Коммандо
I	Бес
HK	Рыцарь Ада
LS	Потерянная Душа
M	Манкубус
PE	Элементал

Локации

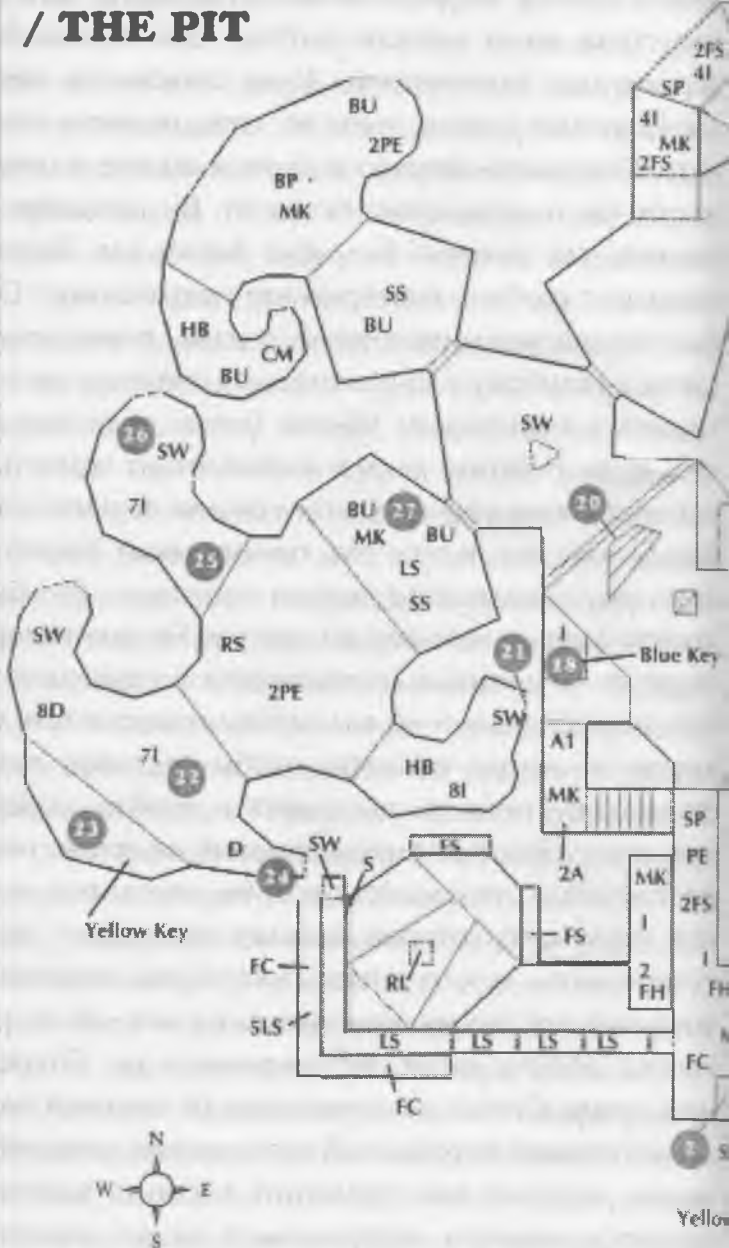
CM	Компьютерная Карта
SW	Кнопка
T	Телепорт

Предметы

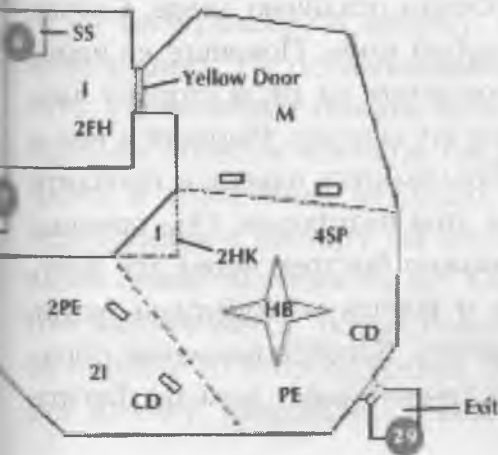
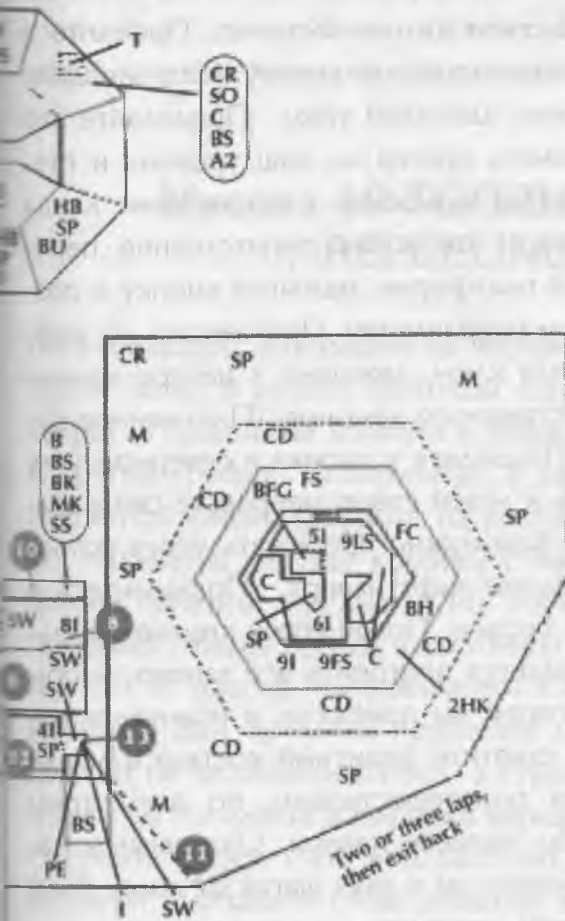
A1	Зеленый Бронежилет
A2	Синий Бронежилет
B	Аптечка-Берсеркер
C	Аккумулятор
HB	Эликсир Здоровья
LC	Большой Аккумулятор
MK	Аптечка
RS	Зашитный Костюм
SO	Сфера Души
SP	Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

A	Коробка Патронов к винтовке
BFG	BFG 9000
BP	Ранец
BS	Патроны к Пулемету
BU	Обойма к Пистолету (10)
CR	Коробка Ракет
SG	Винтовка
SS	Обойма к Винтовке (4)

Миссия 9 КОТЛОВАН / THE PIT

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Опускающаяся платформа
- 3 Опускающаяся платформа
- 4 Опускающаяся платформа
- 5 Опускающаяся платформа
- 6 Кнопка, поднимает (7)
- 7 Секретная платформа
- 8 Платформа-лифт
- 9 Кнопка, открывает (10)
- 10 Секретная комната
- 11 Рубильник, открывает (12)
- 12 Секретная комната
- 13 Кнопка, опускает (14)
- 14 Фальшивая стена
- 15 Кнопка, опускает (16)
- 16 Фальшивая стена
- 17 Кнопка, опускает платформу с (18) на ней
- 18 Голубой ключ
- 19 Голубая дверь с кнопкой открывающей (20)
- 20 Секретная дверь
- 21 Кнопка, опускает (22)
- 22 Платформа
- 23 Желтый ключ
- 24 Кнопка, опускает (25)
- 25 Платформа
- 26 Кнопка, опускает (27)
- 27 Платформа
- 28 Желтая дверь
- 29 Выход

того, чтобы попасть в восточную комнату этой зоны. Убейте оставшихся в живых бесов, если это необходимо. Пройдите в дальний правый угол комнаты и нажмите кнопку. Юго-западная площадка опустится до уровня ядовитой лужи. Прodelайте это несколько раз, чтобы выманить врагов на ваш уровень и стереть их в порошок. Это облегчит вам жизнь в дальнейшем. Когда почувствуете, что берег чист, чтобы беспрепятственно перебежать лужу к юго-западной платформе, нажмите кнопку и разверните свою задницу в этом направлении. Прокатитесь на лифте до верху, схватите желтый ключ, лежащий в центре комнаты, и сравняйте с землей оставшихся демонов. (Плазменное ружье будет как раз кстати). Подойдите к кнопке в северном углу и нажмите ее. Прижимаясь к левой стене, направьте свою задницу к выходу из комнаты. Вам нужно пробежать через котлован, чтобы успеть на последний лифт наверх. Поднимитесь и разберитесь с оставшимися бесами. Подойдите к кнопке в дальнем углу этой комнаты. Придется повторить все заново, чтобы поймать платформу, на которой вы приехали, и подняться наверх. Если вы упустите ее, схватите защитный костюм в левом углу, потому что придется попутешествовать по всем трем платформам еще раз, чтобы попасть наверх. Оказавшись наверху, глубоко вздохните. Теперь вы в двух шагах от дома. Выйдете на северо-восток, затем сверните к юго-востоку и подойдите к стене. Откройте пробелом потайную дверь. Сейчас вы в комнате, где подобрали голубой ключ. Покиньте ее через дверь в юго-восточном углу и поверните на юг, в сторону ядовитой лужи, из которой вы начали эту миссию. Нырните в нее и проберитесь к южному лифту. Поднимитесь наверх и пройдите в желтую дверь, находящуюся на этой платформе. Под прикрытием правой стены бегите как можно быстрее через эту зону. Все монстры, начиная от бесов и кончая манкубусами, хотят убить вас прежде, чем вы выберетесь. (Особое внимание обратите на спектра, затаившегося в темной яме у выхода). Бегите

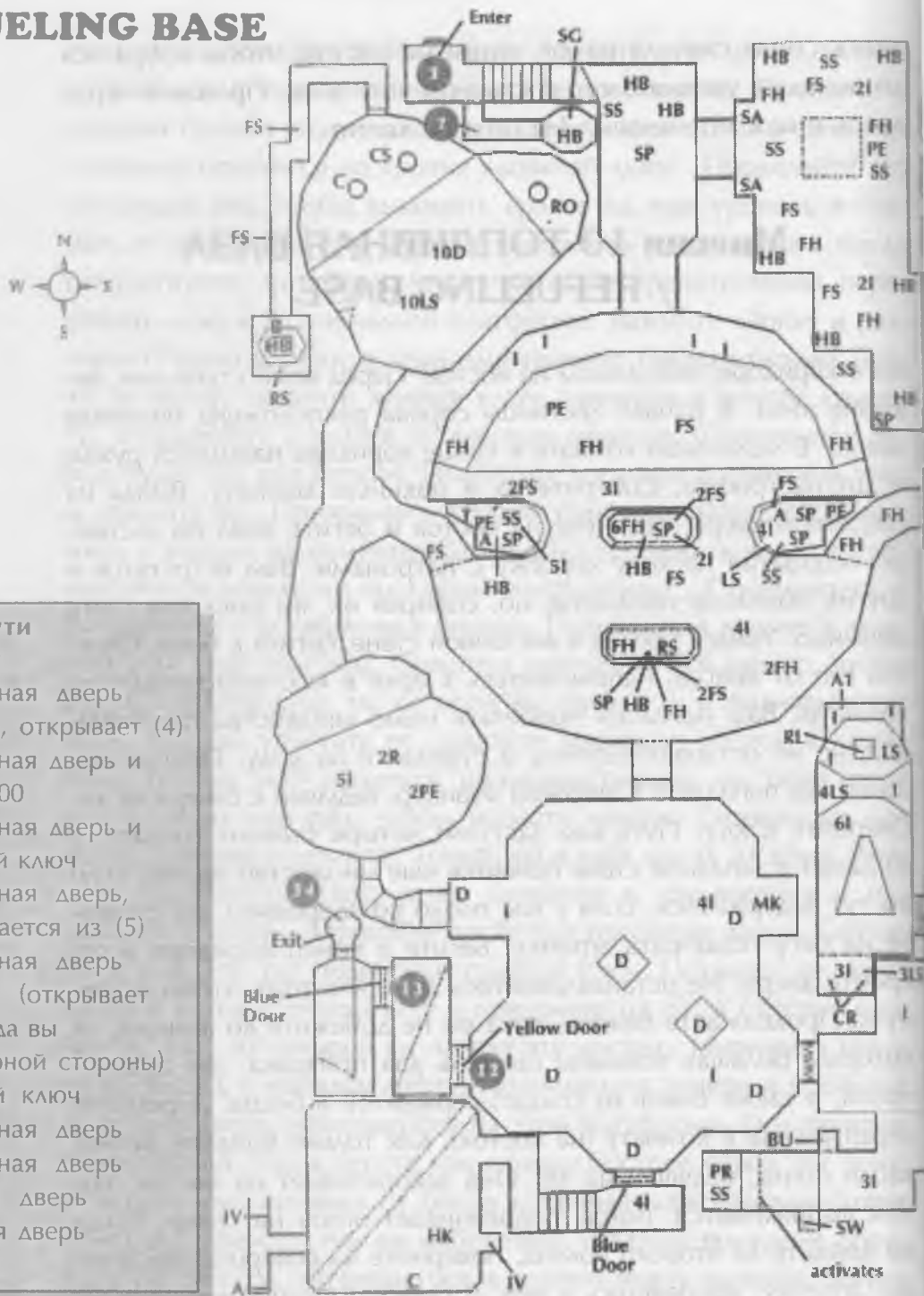
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

вдоль стены сначала на юг, затем на восток, чтобы добраться до выхода с уровня в юго-восточном углу зоны. Пройдите через дверь и нажмите кнопку. На сегодня хватит.

Миссия 10 ТОПЛИВНАЯ БАЗА / REFUELING BASE

Вы в коридоре, выходящем на восток. Перед вами ступеньки, ведущие вниз. В начале лестницы справа расположена потайная дверь. В маленькой комнате в конце коридора находится ружье и другие трофеи. Соберите их и покиньте комнату. Выйдя из секретной двери, сверните на восток и бегите вниз по лестнице, подхватив на ходу коробку с патронами. Вам встретятся и другие полезные предметы, но, собирая их, вы рискуете стать мишенью. Увидев проход в восточной стене, бегите к нему. Очистив его от врагов, направляйтесь к арке в юго-восточном углу комнаты. Вам придется пробежать мимо множества противников, но не останавливайтесь, а стреляйте на ходу. Пройдя под аркой, вы попадаете в широкий коридор, ведущий с севера на юг. Сверните к югу. Путь вам заступят четыре бывших солдата, а из двери в западной стене появится еще множество врагов, если вы тут задержитесь. Если у вас плохо со здоровьем, вы сможете на бегу подобрать аптечку. Бегите в конец коридора и откройте дверь. Не останавливайтесь даже для того, чтобы вздохнуть. Продолжайте бежать, пока вы не добежите до алькова, за которым большая комната, где есть два призрака, два арахнофона, а также смесь из солдат, сержантов и бесов. Пройдите через альков в комнату (на восток). Как только войдете, бегите вдоль стены, ведущей на юг. Она заворачивает на восток, потом выпрямляется, потом поворачивает опять на север. Когда вы дойдете до второго колена, поверните на северо-запад. Увидев аптечку, направьтесь к ней. В северном конце комнаты вы

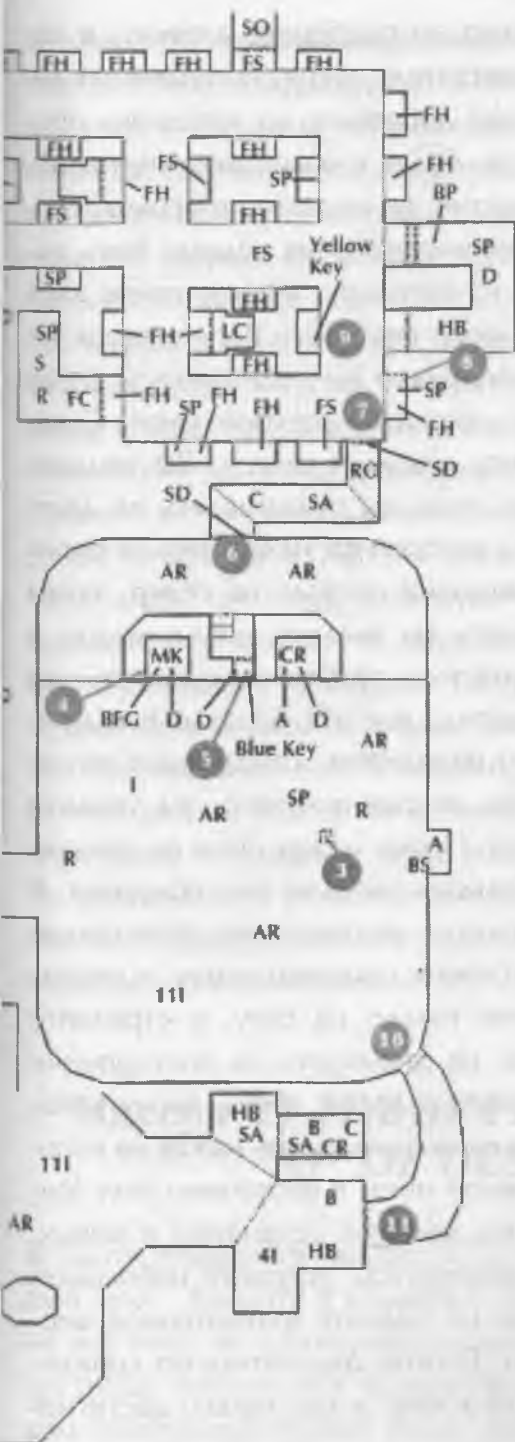
Миссия 10 ТОПЛИВНАЯ БАЗА / REFUELING BASE



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Секретная дверь
- 3 Кнопка, открывает (4)
- 4 Секретная дверь и BFG 9000
- 5 Секретная дверь и голубой ключ
- 6 Секретная дверь, открывается из (5)
- 7 Секретная дверь
- 8 Кнопка (открывает (7), когда вы с северной стороны)
- 9 Желтый ключ
- 10 Секретная дверь
- 11 Секретная дверь
- 12 Желтая дверь
- 13 Голубая дверь
- 14 Выход

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Бестиарий

- AR Арахнотрон
- D Демон
- FH Бывший Солдат
- FS Сержант
- FC Коммандо
- I Бес
- HK Рыцарь Ада
- LS Потерянная Душа
- PE Элементал
- S Спектр
- R Ревенант

Локации

- SD Секретная Дверь
- SW Кнопка
- T Телепорт

Предметы

- A1 Зеленый Бронежилет
- B Аптечка-Берсеркер
- C Аккумулятор
- HB Эликсир Здоровья
- IV Артефакт Неуязвимости
- LC Большой Аккумулятор
- MK Аптечка
- RS Защитный Костюм
- SO Сфера Души
- SA Духовная Защита
- SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A Коробка Патронов к винтовке
- BFG BFG 9000
- BP Ранец
- BS Патроны к Пулемету
- BU Обойма к Пистолету (10)
- CR Коробка Ракет
- MG Пулемет
- RO Ракета
- PR Плазменное Ружье
- RL Ракетомет
- SG Винтовка
- SS Обойма к Винтовке (4)

DOOM II Ад на земле.

увидите два прохода. Как только вы подберете аптечку, в северной стене откроются две секретные двери, выпустив по демону. В этот момент вам лучше добраться до западного прохода в северной стене (Монстры будут с радостью уничтожать друг друга). Пройдя через отверстие, вы попадете в проход, сворачивающий к востоку. Дальнейшие указания должны быть выполнены очень точно. Бегите по коридору, и вы увидите двух арахнотронов. Проскользните мимо первого и бегите вверх по ступенькам в южной стене. Как только вы подниметесь, слева откроется панель, за которой находится голубой ключ. Схватите его и быстро развернитесь лицом к северу. Вы увидите секретную дверь, открывшуюся, пока вы поднимались по лестнице. Спрыгните с площадки, на которой вы находитесь, и пройдите через дверь в коридор, ведущий сначала на север, затем поворачивающий на восток. Здесь вы увидите аккумуляторы и восемнадцать шлемов. Подберите их и свободно вздохните - вы заслужили это. Что более приятно, - все это барахло вам пригодится. Коридор, в котором вы находитесь, сворачивает на север и ведет к секретной двери, открыв которую, вы увидите два прохода - на север и на запад. Прямо между ними вы увидите комнату с нишами в стенах. Большая часть из них обитаема. В нише на восточной стене находится желтый ключ. Как только дверь откроется, вы должны вбежать, схватить ключ и немедленно ретироваться. Стреляйте только на бегу, и стреляйте только в заступивших вам путь, не отвлекаясь на посторонние цели. Если вы задержитесь чересчур долго, дверь, через которую вы вошли, закроется. Ее можно открыть, вновь нажав на кнопку на северной стене самой южной ниши в восточном углу (рядом с секретной дверью), если вы, конечно, останетесь в живых. Как только вы благополучно выберетесь, устройте небольшой привал и прислушайтесь. Если вы не слышите арахнотронов, вернитесь через южную дверь зала. Бегите! Двигайтесь по коридору на запад, который изгибается к югу, и как только достигне-

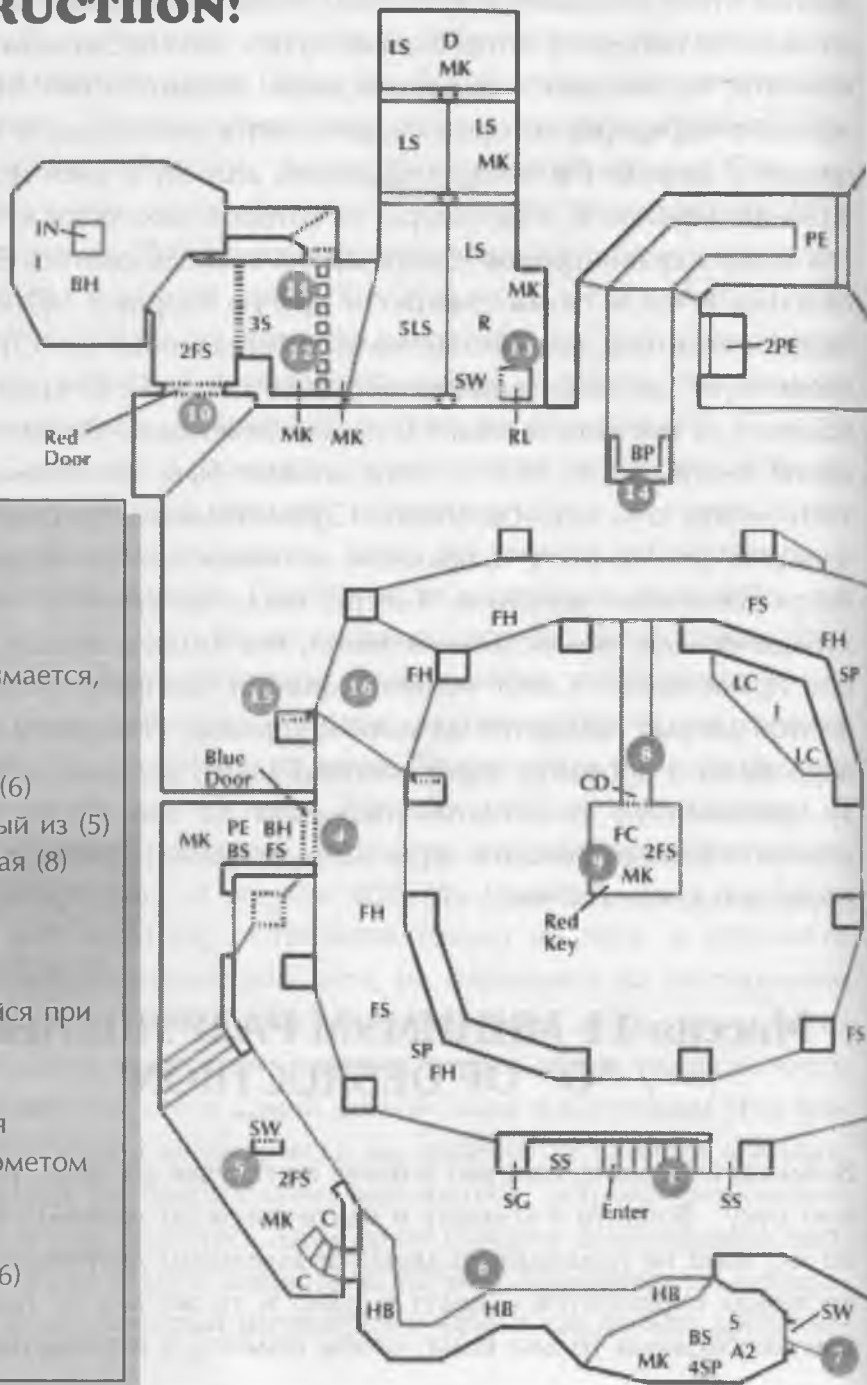
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

те конечной комнаты, поверните на восток. В первой нише в северной стене дожидается BFG 9000. Возьмите оружие, выйдите из ниши и выберите оптимальный путь к юго-восточному углу комнаты, где находится секретная дверь. Войдите в нее. Вы окажетесь в коридоре, который сворачивает к юго-западу и заканчивается дверью. Вы можете подобрать аптечку и очки ночного видения. Пройдите через дверь, за которой находятся куча бесов и пара арахнотронов. Самое время воспользоваться BFG. К счастью, бесы и пауки смотрят в другую сторону. Откройте дверь и неситесь, подобно дьяволу, избегая любых монстров на своем пути, до двери в западном конце комнаты. Откройте ее. Комната за ней кишмя кишит бесами и демонами. Ограничьтесь одной очередью из BFG - этого должно быть достаточно для того, чтобы очистить себе путь. Стремительным броском преодолите эту комнату и покиньте ее через желтую дверь, избегая уцелевших монстров. Теперь, когда вы думаете, что все худшее позади, все остальные знают, все худшее впереди. Любое промедление в этот момент означает быструю смерть. За желтой дверью находится маленький коридор. Поверните на северо-запад и пройдите через голубую дверь, ведущую в комнату, разделенную решетчатым барьером на две части. Бегом обогните барьер. Выйдите через дверь и нажмите кнопку. Сайнора, детка, все кончено!

Миссия 11 МИНИМУМ РАЗРУШЕНИЯ! / "O" OF DESRUCTION!

Войдите, поверните направо и идите по галерее до двери по правую руку. Войдите в комнату и идите вверх по лестнице. Идите на юг, пока не подойдете к двум параллельным лестницам. Обе лестницы охраняются и ведут в одно и то же место, поэтому вам необходима только одна, чтобы подняться и вернуться об-

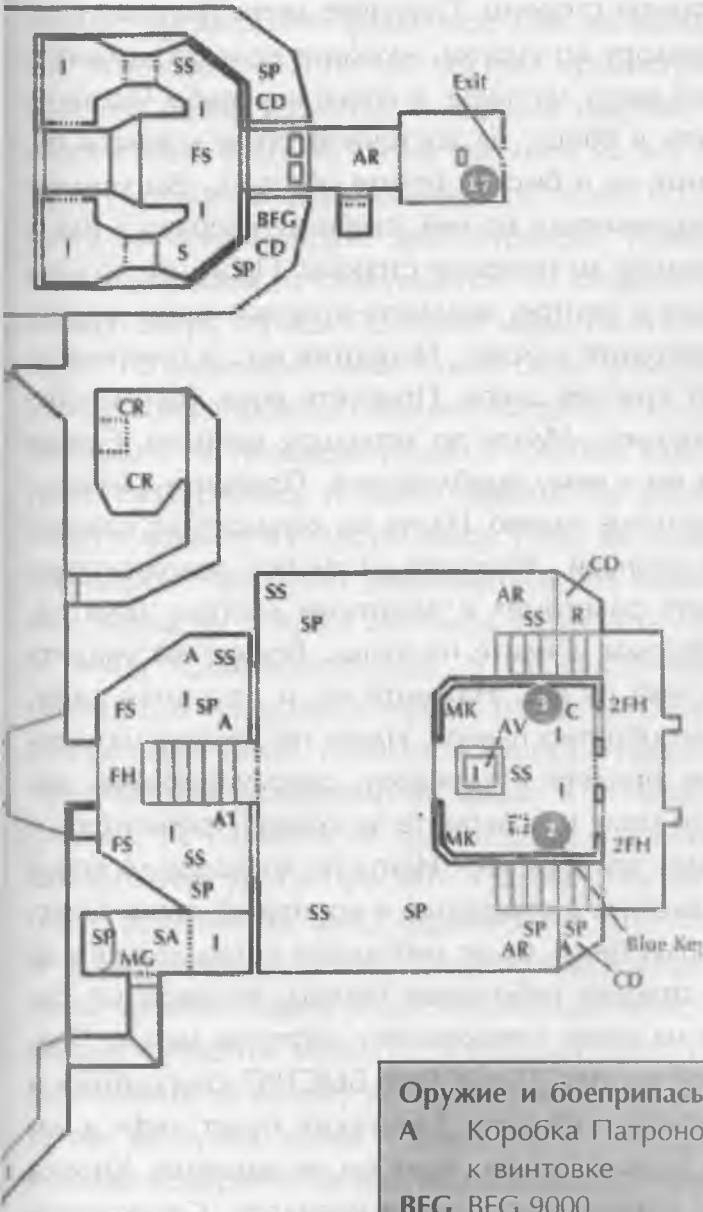
Миссия 11 МИНИМУМ РАЗРУШЕНИЯ! / "O" OF DESRUCTION!



Этапы пути

- 1 Начало
- 2 Голубой ключ
- 3 Колонна, при вашем приближении поднимается, выпуская злыдня
- 4 Голубая дверь
- 5 Кнопка, поднимает (6)
- 6 Мостик, поднимаемый из (5)
- 7 Кнопка, поднимающая (8)
- 8 Площадка
- 9 Красный ключ
- 10 Красная дверь
- 11 Барьер, опускающийся при вашем приближении
- 12 Секретная дверь
- 13 Кнопка, опускающая площадку с ракетометом и (14)
- 14 Барьер
- 15 Кнопка, опускает (16)
- 16 Площадка
- 17 Выход

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Бестиарий

- AR Арахнотрон
- AV Злыдень
- BA Барон Ада
- CD Какодемон
- D Демон
- FH Бывший Солдат
- FS Сержант
- FC Коммандо
- I Бес
- LS Потерянная Душа
- PE Элементал
- R Ревенант
- S Спектр

Локации

- SW Кнопка

Предметы

- A1 Зеленый Бронежилет
- A2 Синий Бронежилет
- BP Ранец
- C Аккумулятор
- HB Эликсир Здоровья
- IV Артефакт Неуязвимости
- LC Большой Аккумулятор
- MK Аптечка
- RS Защитный Костюм
- SA Духовная Защита
- SO Сфера Души
- SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A Коробка Патронов к винтовке
- BFG BFG 9000
- BS Патроны к Пулемету

- BU Обойма к Пистолету (4)
- MG Пулемет
- RL Ракетомет
- SG Винтовка
- SS Обойма к Винтовке (4)

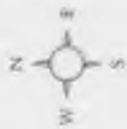
ратно. Поднимитесь наверх, сверните на восток и войдите в дверь. Хватайте голубой ключ, спуститесь обратно, затем идите прямо, пока не покинете комнату, поверните налево и идите по галерее до западной стороны. Откройте дверь голубым ключом. Идите по коридору до кнопки, нажмите ее и продолжайте двигаться к ведущей вверх лестнице в конце коридора. Идите по карнизу до комнаты в конце, на восточной стене комнаты будет кнопка. Нажмите ее и быстро бегите обратно. Вы увидите новую лестницу, поднимитесь по ней, сверните направо и идите по окружному коридору до северной стороны. Пройдите по мостику до возвышения в центре, возьмите красный ключ, вернитесь обратно и поверните налево. Напротив вас, в северо-восточном углу, будет красная дверь. Прыгайте вниз, бегом доберитесь до нее и входите. Идите по коридору направо. Барьер поднимется, когда вы к нему приблизитесь. Пройдите дальше и поднимитесь по лестнице налево. Идите по коридору до конца и увидите колонну с кнопкой. Нажмите на кнопку, колонна опустится, и вы увидите ракетомет и защитный костюм. Взяв их, спрыгните с платформы и идите на запад. Вскоре вы увидите кнопку на стене слева от вас. Нажмите ее, и опустится лифт. Прокатитесь на нем обратно наверх. Идите по галерее на северо-восток, пока не придете к коридору, сворачивающему направо. Пройдите по нему и поверните на север. Пробежитесь и вскочите на площадку впереди вас. Идите по коридору до конца и с разбегу перепрыгните в отверстие в восточной стене. Спуститесь в дырку в полу. Внизу будет небольшой коридор с юга на север. На восток отходит небольшой проход, перекрытый барьером. Поверните на север и подойдите к лифту на западе. Поднимитесь и нажмите кнопку. После чего БЫСТРО спускайтесь и бегите на юг до конца коридора. Там также будет лифт в западной стене - вы должны успеть, пока он не поднялся. Кнопка наверху открывает барьер в восточном коридоре. Спускайтесь и идите на выход.

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Миссия 12 ФАБРИКА / THE FACTORY

Как только вы вошли, хватайте ружье и идите на запад. Пройдя здание, продолжайте крадучись идти на запад вдоль левой стены, чтобы не попасть под обстрел арахнотронов, затаившихся наверху. Дойдя до конца, поверните направо, также придерживаясь стены. В конце стены сверните на восток и поднимитесь по ступенькам слева. Поднявшись, идите по проходу на север, здесь вы встретитесь с арахнотроном. Убейте его и не обращайтесь внимания на следующего - он слишком далеко. Войдите в первую дверь справа. Пройдите мимо голубой двери по проходу на юг. В нише восточной стены сидит манкубус. Разберитесь с ним. В конце прохода сверните направо и в конце найдите голубой ключ. На площадке рядом с голубым ключом сидит арахнотрон. Развернитесь и идите обратно на восток. Поверните на север и войдите в голубую дверь. Пока вы будете проходить этим коридором, пол будет обваливаться под вами (надеюсь, позади вас). Когда вы дойдете до конца, перебейте сержантов в комнате внизу и спрыгните туда. В юго-восточном углу находится телепорт, в северо-восточном - ранец, и немножко впереди вас, в небольшой нише, находится кнопка. Нажмите ее и войдите в телепорт. Вы окажетесь на крыше в компании с манкубусом. Следите, не появятся ли арахнотроны в проходе внизу. Идите в юго-западный угол и прыгайте в дырку. Там вы нарветесь на шестерку потерянных душ, охраняющих аптечку-берсеркер. Идите по коридору до конца, поверните на восток и войдите в дверь сразу налево. Идите в юго-восточный угол, где за секретной дверью находятся манкубус и красный ключ. Прибейте манкубуса, нажмите на кнопку за ним, возьмите ключ и покиньте комнату тем же путем, каким и вошли. Идите по коридору на восток и в конце поверните на юг. Там вас ожидает шесть манкубусов и комната в юго-восточном углу. Войдите в комнату через красную дверь в южной стене. Убейте притаившегося здесь коман-

DOOM II Ад на земле.



Бестиарий

- AR Арахнотрон
 BH Барон Ада
 CD Какодемон
 FS Сержант
 FC Коммандо
 I Бес
 LC Потерянная Душа
 M Манкубус

Локации

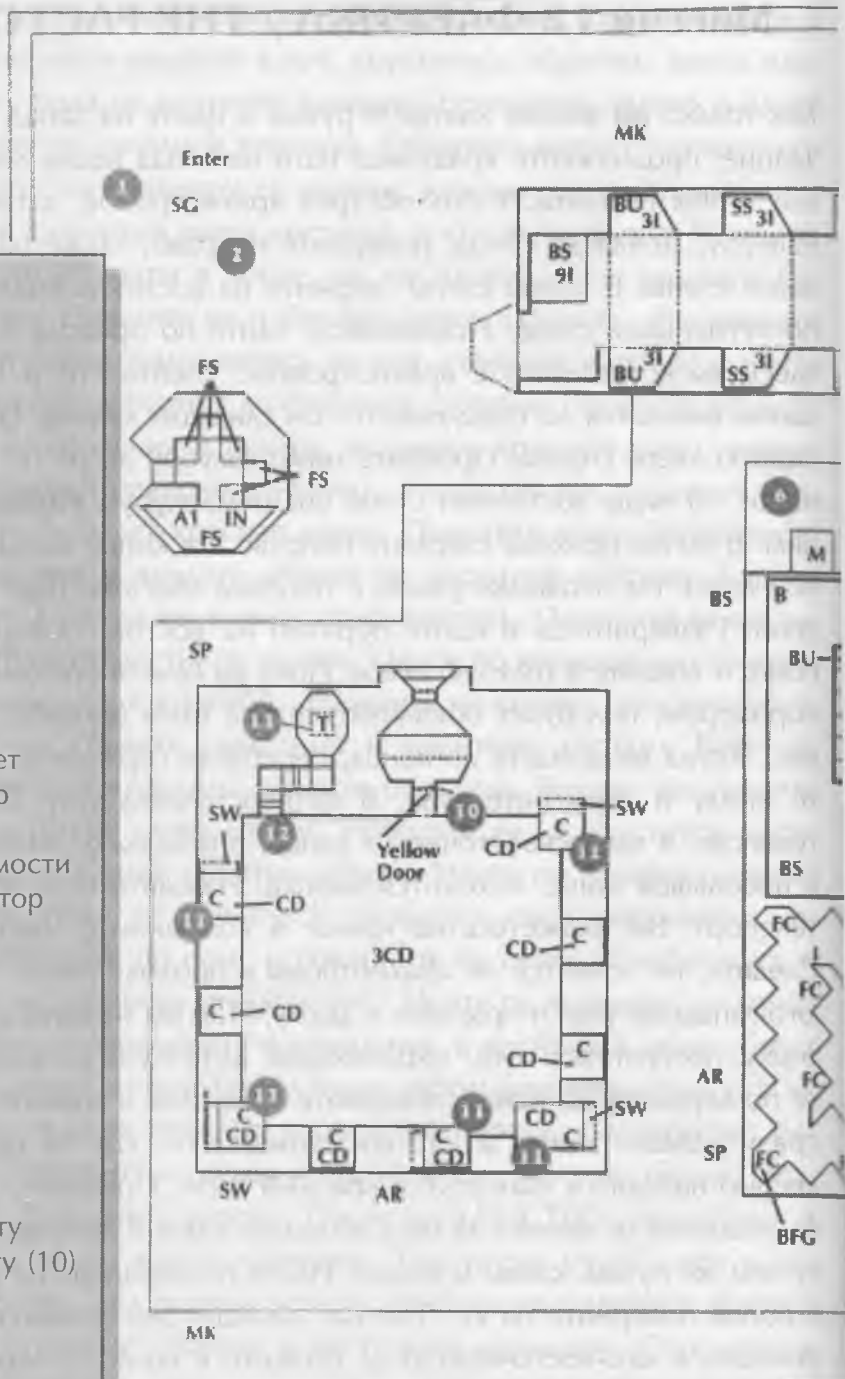
- SW Кнопка
 T Телепорт

Предметы

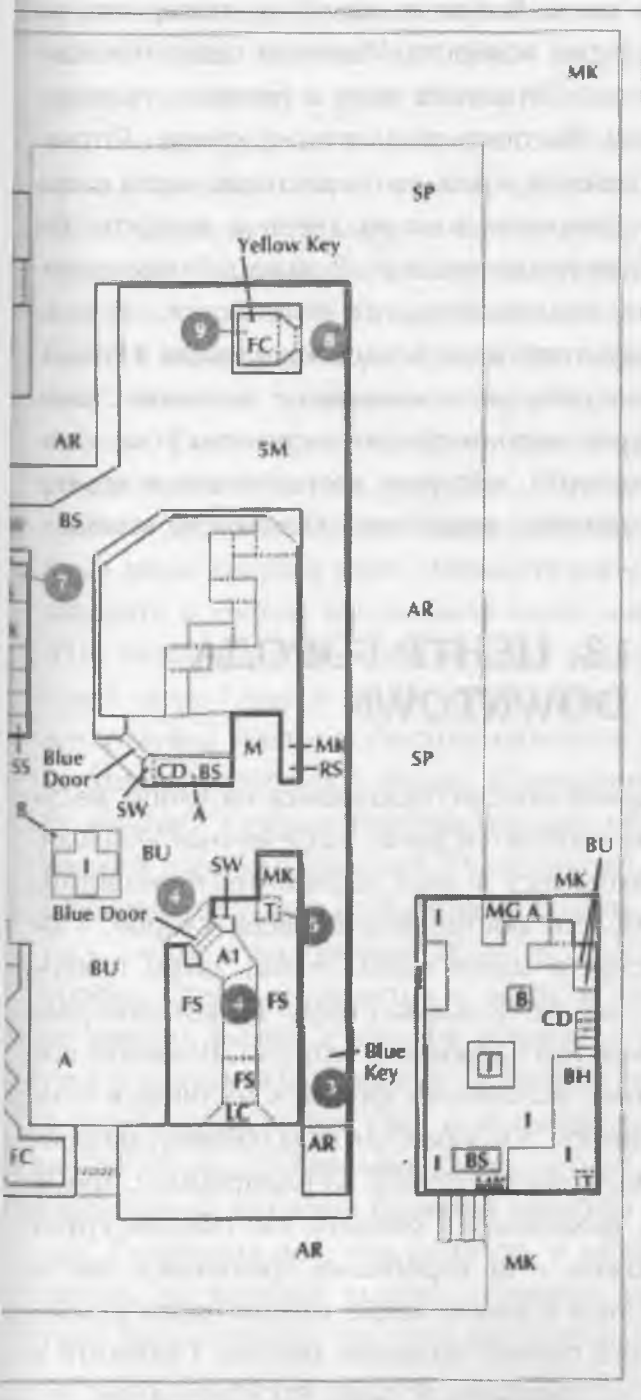
- AI Зеленый Бронезилет
 AB Аптечка-Берсеркер
 C Аккумулятор
 IN Артефакт Невидимости
 LC Большой Аккумулятор
 MK Аптечка
 RS Защитный Костюм
 SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A Коробка Патронов
 к винтовке
 BFG BFG 9000
 BP Ранец
 BS Патроны к Пулемету
 BU Обойма к Пистолету (10)
 DS Двустволка
 MG Пулемет
 SG Винтовка
 SS Обойма к Винтовке (4)



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Винтовка
- 3 Голубой ключ
- 4 Переход, обрушивается, когда вы пройдете
- 5 Телепорт
- 6 Место телепортации
- 7 Красный ключ
- 8 Красная дверь
- 9 Желтый ключ
- 10 Желтая дверь
- 11 Кнопки - (всего 5; когда все нажаты, открывается (12))
- 12 Секретный коридор
- 13 Выход

DOOM II Ад на земле.

до и возьмите желтый ключ. Выйдя из комнаты, поверните на запад. Идите по коридору до поворота. Идите на север и войдите в голубую дверь слева. Спрыгните вниз и бегите к телепорту в юго-восточном углу. Вы опять попадете на крышу. Спрыгните и идите на север. Войдите в здание слева от вас через дверь с восточной стороны. Откройте желтую дверь и войдите. Вы окажетесь в комнате с девятью нишами. В каждой нише находится лифт, который то поднимается, то опускается. В каждом лифте лежит аккумулятор, и устроился какодемон. Нажмите кнопки по углам и еще одну на возвышении у западной стены. Выйдите из комнаты через дверь в северо-восточном углу. Идите по коридору до телепорта, который доставит вас в комнату с большой дырой и проходом вокруг нее. Прыжок на выход!

Миссия 13. ЦЕНТР ГОРОДА / DOWNTOWN

Вы начинаете прохождение миссии, оказавшись на улице, ведущей на север. По бокам находятся дома, разделенные улицами. Все время, пока вы находитесь в этом лабиринте, передвигайтесь быстро, или вы будете обстреляны со всех сторон. Поверните на северо-восток и идите вдоль стены, затем поверните на юго-запад. Вы увидите большую стрелу, по которой разбросаны флакончики эликсира здоровья и патроны. Возьмите все это и идите в направлении, указанном стрелой, к лестнице в юго-западном углу. Поднимитесь, подобрав патроны наверху, и пройдите через дверь справа. И вы окажетесь на платформе с тремя синими флакончиками, выходящей в комнату, где свалена груда ящиков. Будьте осторожны - за коробками притаились шесть бесов и два демона. В этой комнате также можно найти ружье, патроны, аптечки и много прочей полезной мелочи. Пройдите в северо-восточный угол и спрыгните в дыру. Вы в коридоре, ве-

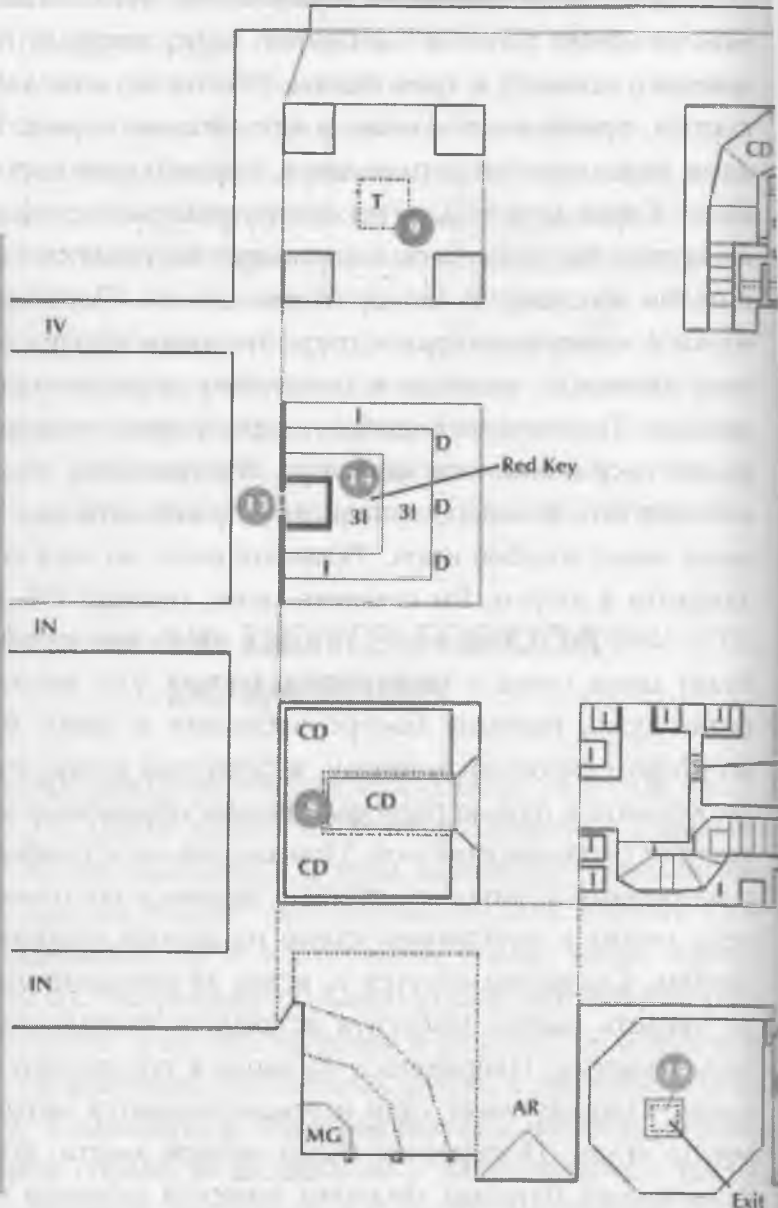
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

душем на север. Будьте осторожны, на пути попадетсЯ какодемон. В конце тоннеля находится лифт, который поднимет вас наверх в комнату к трем бесам. Убейте их и не забудьте о четвертом, прячущемся в нише у юго-западного угла. Прямо перед вами находится секретная дверь, скрывающая коробку с патронами. Спрыгните в дыру по центру северной стены, рядом с телепортом. Вы окажетесь в коридоре, ведущем сначала на запад, а потом на север. К западу от вас - демон. Пообщавшись с ним, идите в конец коридора и откройте дверь справа от вас. К востоку лестница, ведущая к северу/югу и заканчивающаяся площадкой. Там можно подобрать сферу души и патроны. К северо-востоку находится манкубус. Высовываясь из-за угла, прикончите его. В северо-западном углу комнаты два лифта, перед ними лежит голубой ключ. Возьмите ключ, но ни в коем случае не заходите в лифты. Вы слышите меня, мистер! НЕ ЗАХОДИТЕ В ЭТИ ЛИФТЫ! Обернитесь и идите вверх по лестнице. Наверху будет дверь слева и транспортер справа. Там же находится ядовитая лужа, поэтому быстро забегайте в лифт. Вы окажетесь во втором строении к западу, в северном конце этого комплекса. Комната в форме подковы концами обращена к югу. В ней находится пара какодемонов. Прикончите их и подберите коробки с патронами у западной стены и шлемы у восточной. Повернитесь лицом к внутренней стене на другой стороне и нажмите пробел. Стены поднимутся и, вслед за какодемоном, вы сможете увидеть выход. Избегнув встречи с какодемоном, направьтесь к выходу. Направьтесь на запад к последнему сооружению слева. Оно не имеет стен и поддерживается четырьмя столбами по углам. Посередине будут четыре лифта, вокруг разбросаны шлемы, патроны, флаконы эликсира здоровья и парочка ракет. Подберите все, что сможете, и заберитесь в лифт. Вы окажетесь на карнизе здания, стоящего вторым с запада в третьем ряду с севера. На пути вас поджидают четыре беса. Пройдите вперед десять метров, развернитесь и с разбегу перепрыг-

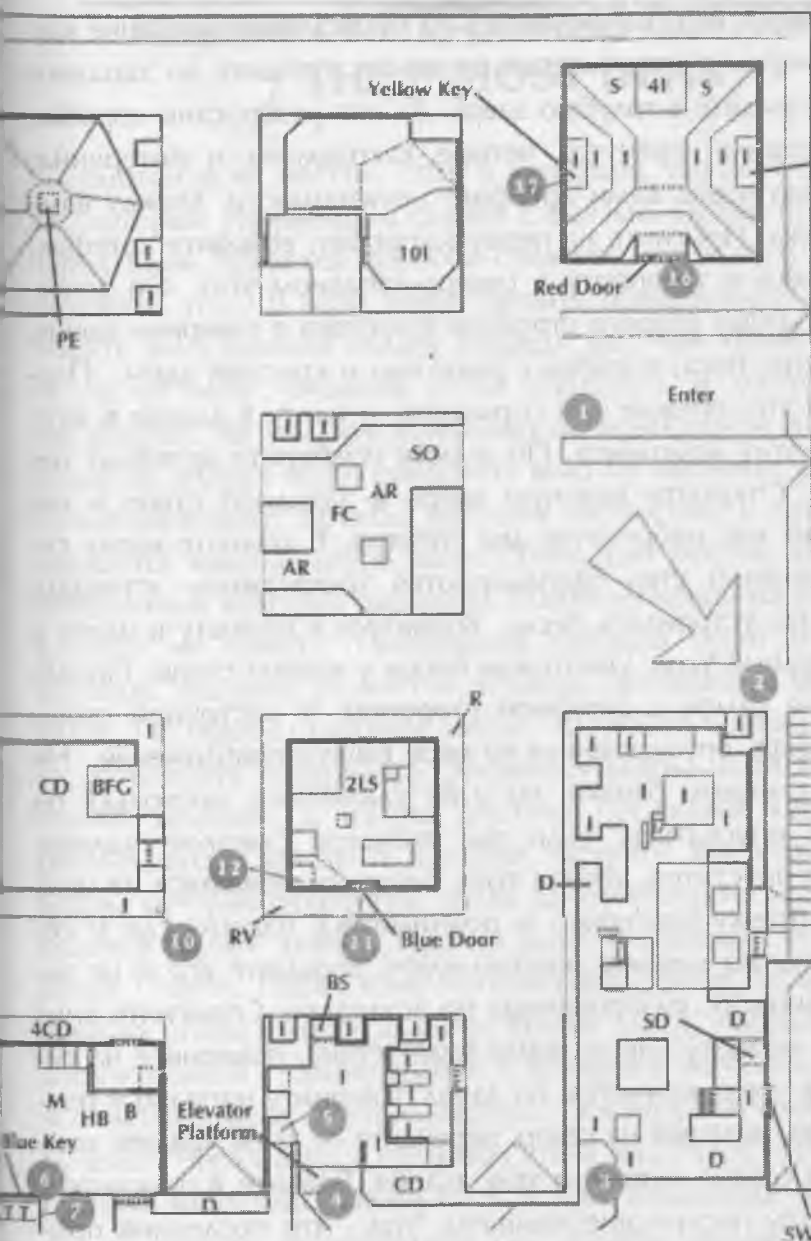
Миссия 13. ЦЕНТР ГОРОДА / DOWNTOWN

Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Стрела
- 3 Дыра в полу, ведущая в зал внизу
- 4 Лифт
- 5 Дыра в полу, ведущая в еще один нижний зал
- 6 Голубой ключ
- 7 Телепорт
- 8 Место телепортации из (7)
- 9 Телепорт
- 10 Место телепортации из (9)
- 11 Голубая дверь
- 12 Телепорт
- 13 Место телепортации из (12)
- 14 Красный ключ
- 15 Артефакт невидимости
- 16 Красная дверь
- 17 Желтый ключ
- 18 Желтая дверь
- 19 Выход



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

**Бестиарий**

- AR Арахнотрон
- CD Какодемон
- D Демон
- FC Коммандо
- I Бес
- LS Потерянная Душа
- M Манкубус
- R Ревенант
- S Спектр

Предметы

- B Аптечка-Берсеркер
- IV Артефакт Неуязвимости
- IN Артефакт Невидимости
- LC Большой Аккумулятор
- SO Сфера Души

Локации

- D Секретная Дверь
- W Кнопка Телепорт

Оружие и боеприпасы

- BFG BFG 9000
- BS Патроны к Пулемету
- MG Пулемет

DOOM II Ад на земле.

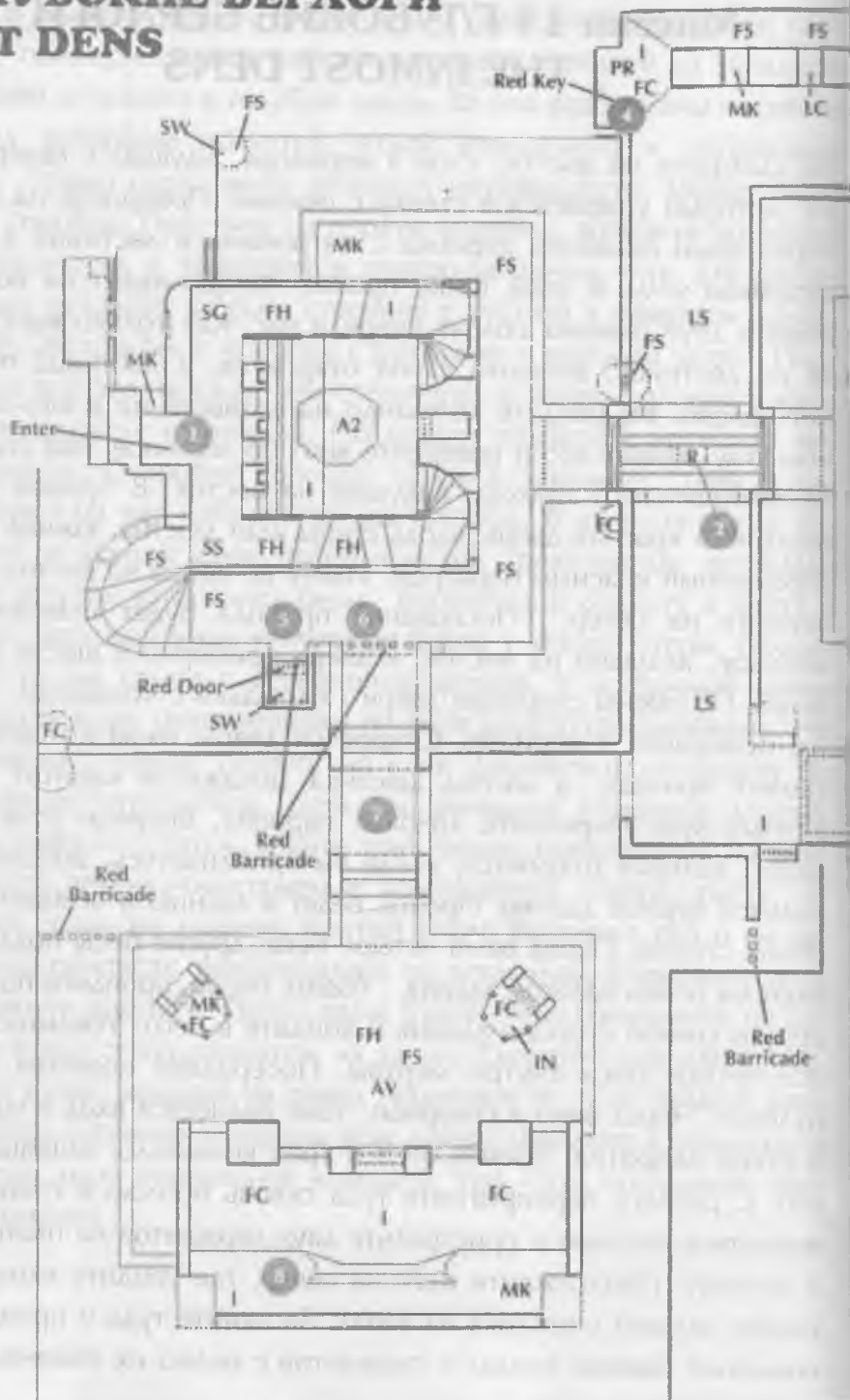
ните в здание к югу. Вы окажетесь на опоясывающем здании карнизе, примерно в пяти метрах от земли. Дойдите до западной стороны и зайдите в голубую дверь. За ней разбросаны коробки, между которыми прячутся четыре какодемона и потерянная душа. Прямо перед вами артефакт неуязвимости. Между вами одна коробка. Прыгните на первую коробку, возьмите артефакт и направьтесь к телепорту в северо-западном углу. Он доставит вас на крышу второго строения с востока в северном конце. Там будет три беса, коробка с ракетами и красный ключ. Подберите все это, прежде чем спрыгнуть, и идите в здание в юго-восточном углу комплекса. По дороге подберите артефакт невидимости. Откройте красную дверь в западной стене и отпряните - на вас набросятся два спектра. В комнате вдоль северной и южной стен располагаются трехэтажные эстакады, на их уступах устроились бесы. Ворвитесь в комнату и идите в северо-западный угол, уничтожая бесов у южной стены. Проредите то же самое с северной стороны. У восточной стены находится лифт, опускающийся по мере вашего приближения. Не подходите слишком близко, но и не удаляйтесь, поскольку он перестанет опускаться, если вы отойдете слишком далеко. Когда лифт опустится, убейте трех бесов, оказавшихся на нем, возьмите аптечку-берсеркер и поднимитесь наверх, где у северной стены вы найдете желтый ключ. Возьмите его и не забудьте о припасах, разбросанных по эстакадам. Спрыгните вниз и покиньте комнату. Перед вами будет стена, поверните на север, а когда стена кончится, на запад. Сверните направо у последней улицы, ведущей на север, перейдите ее, и вы увидите желтую дверь в северо-западном углу здания. Войдите и прыгните в большую дыру посередине комнаты. Ура - это последний прыжок в миссии!

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

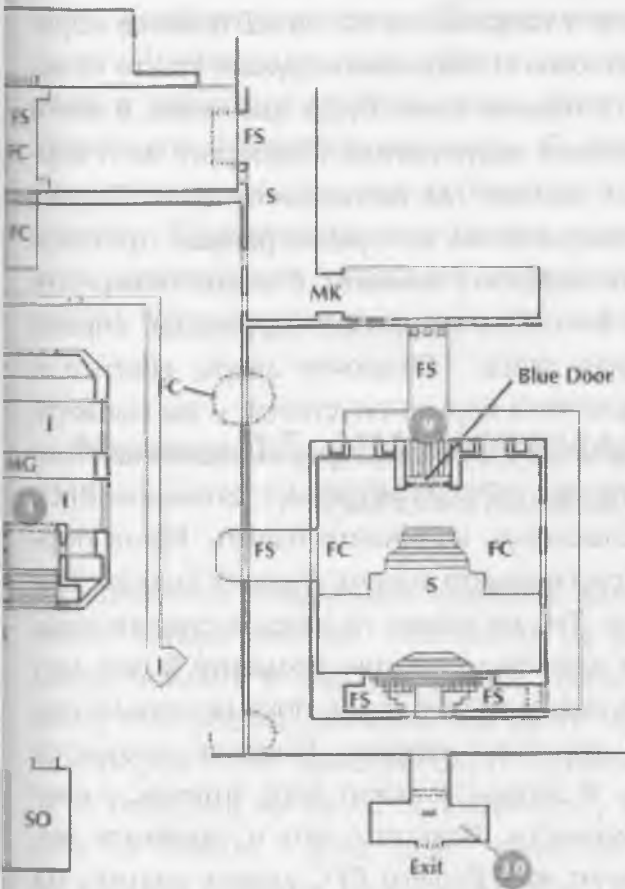
Миссия 14 ГЛУБОКИЕ БЕРЛОГИ / THE INMOST DENS

Вы смотрите на восток, стоя в коридоре, идущем с севера на юг, который упирается в стенку с окнами. Поверните на юг, и перед вами окажется коробка с патронами и лестница в юго-западном углу. В этой точке проход поворачивает на восток. Убейте двух бывших солдат впереди вас. Как только вы ступите на лестницу, внешняя стена откроется, и лестница повернет налево. Вы увидите команду на возвышении в юго-западном углу. Убейте его и поверните вниз по лестнице. Два сержанта загораживают проход, ведущий на восток. В правой стене находится красная дверь, вдоль стены идет мостик, южнее перегороденный красным барьером. Идите до конца на восток и поверните на север. Посередине прохода будет ответвляться коридор, ведущий на восток, и дверь примерно в шести футах далее. По обеим сторонам двери - площадки с командо. Убив их, поверните в коридор. Откроется дверь, из-за которой выскочит призрак, а из-под мостика покажется квинтет потерянных душ. Перебейте «плохих парней». Впереди будет еще дверь, которая откроется, когда вы приблизитесь. Впереди находится черное здание. Проход ведет к зданию и огибает его с обеих сторон. Перед вами четыре беса, другие бесы поддерживают их огнем из окон здания. Убейте бесов, пройдите по коридору к южной стороне здания и войдите в него. Убедитесь, что все четыре беса внутри мертвы. Посередине комнаты лежит пулемет. Через окно в северной стене виднеется вход в коридор в стене напротив. Убейте беса и трех командо, защищающих его. С разбегу перепрыгните туда сквозь пролом в стене. Повернитесь направо и пристрелите двух сержантов на платформе к востоку. Продолжайте идти на север, где увидите вход в коридор, идущий с востока на запад. Загляните туда и привлечите внимание бывших солдат и сержантов с целью их убийства. Вер-

Миссия 14 ГЛУБОКИЕ БЕРЛОГИ / THE INMOST DENS



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Маленький мостик между двумя дверями, открывающимися при вашем приближении
- 3 Пулемет
- 4 Красный ключ
- 5 Красная дверь, скрывает ключ, открывающий (6)
- 6 Красный барьер
- 7 Маленький мостик между двумя дверями, открывающимися при вашем приближении
- 8 Голубой ключ
- 9 Голубая дверь
- 10 Выход

Бестиарий

- AR Арахнотрон
 AV Злыдень
 FH Бывший Солдат
 FS Сержант
 FC Коммандо
 I Бес
 LS Потерянная Душа
 R Ревенант
 S Спектр

Локации

- SW Кнопка

Предметы

- A2 Синий бронежилет
 C Аккумулятор
 IN Артефакт Невидимости
 MK Аптечка
 SO Сфера Души
 SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- MG Пулемет
 PR Плазменное ружье
 SG Винтовка
 SS Обойма к Винтовке (4)

DOOM II Ад на земле.

нитесь обратно в коридор и направьтесь на запад. В конце коридора вы найдете красный ключ и плазменное ружье. Идите назад по коридору на восток. В правой стене будут две ниши, в которых лежат аптечка и большой аккумулятор. Подберите их и вернитесь по своим следам к зданию, где вы нашли пулемет. Справа от вас будет проход с дверями, за которыми раньше прятался призрак. Вновь пройдите через эту комнату. В конце поверните налево, затем направо. Вы опять у красной баррикады, справа от нее находится красная дверь. Откройте дверь, вбегите и нажмите на кнопку. После чего барьер опустится, и вы сможете пройти по мостику. С другой стороны дверь, аналогичная той, за которой прятался призрак, но там никого нет. Возьмите BFG. Когда вторая дверь распахнется, начинайте палить. Из-за портала выбегут злыдень, три сержанта и семь бывших солдат. Три залпа из BFG успокоят их. Тем не менее, на каждой стороне комнаты находится клетка с командо внутри. Возьмите более легкое оружие и поспешите разделаться с ними, пока не попали под перекрестный огонь. С обратной стороны башенок находятся лифты с дверью наверху. В западном лежит пара аптечек, в восточном артефакт невидимости. Возьмите его и пройдите через дверь в стене к югу от вас. Вашего BFG может хватить на командо, с остальными придется повозиться. Вдоль южной стены ведет карниз, на который можно забраться по ступенькам в центре. В восточном конце находится аптечка, в западном - голубой ключ. Возьмите ключ и по своим следам вернитесь к мостику, где вы убили призрака. Перейдите его и направьтесь к южной стене здания впереди вас. Войдите в дверь, пройдите в комнату, прыгните на виднеющийся из окна мостик, как вы уже делали это однажды. Пройдите через первую стену, прыгните в воду справа от вас и направьтесь к восточной площадке. Подойдя к ней, нажмите пробел, часть площадки опустится, и вы подниметесь наверх. Наверху поверните на юг и идите по коридору, который повернет на восток. Продолжая идти по коридору,

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

дору, подберите аптечку. Посередине пути находится мостик на юг. Пройдите по нему, убейте двух сержантов с другой стороны и войдите в голубую дверь. Внизу на ступеньках спектр. Убейте его. Напротив вас дверь. С обеих сторон через окна просветы вы видите двух сержантов, охраняющих ее с обеих сторон. Пристрелите их и бегите к двери. Вам придется бежать, потому что предстоит перепрыгнуть через небольшой провал. Откройте дверь и нажмите на кнопку выхода.

Миссия 15. ИНДУСТРИАЛЬНАЯ ЗОНА / INDUSTRIAL ZONE

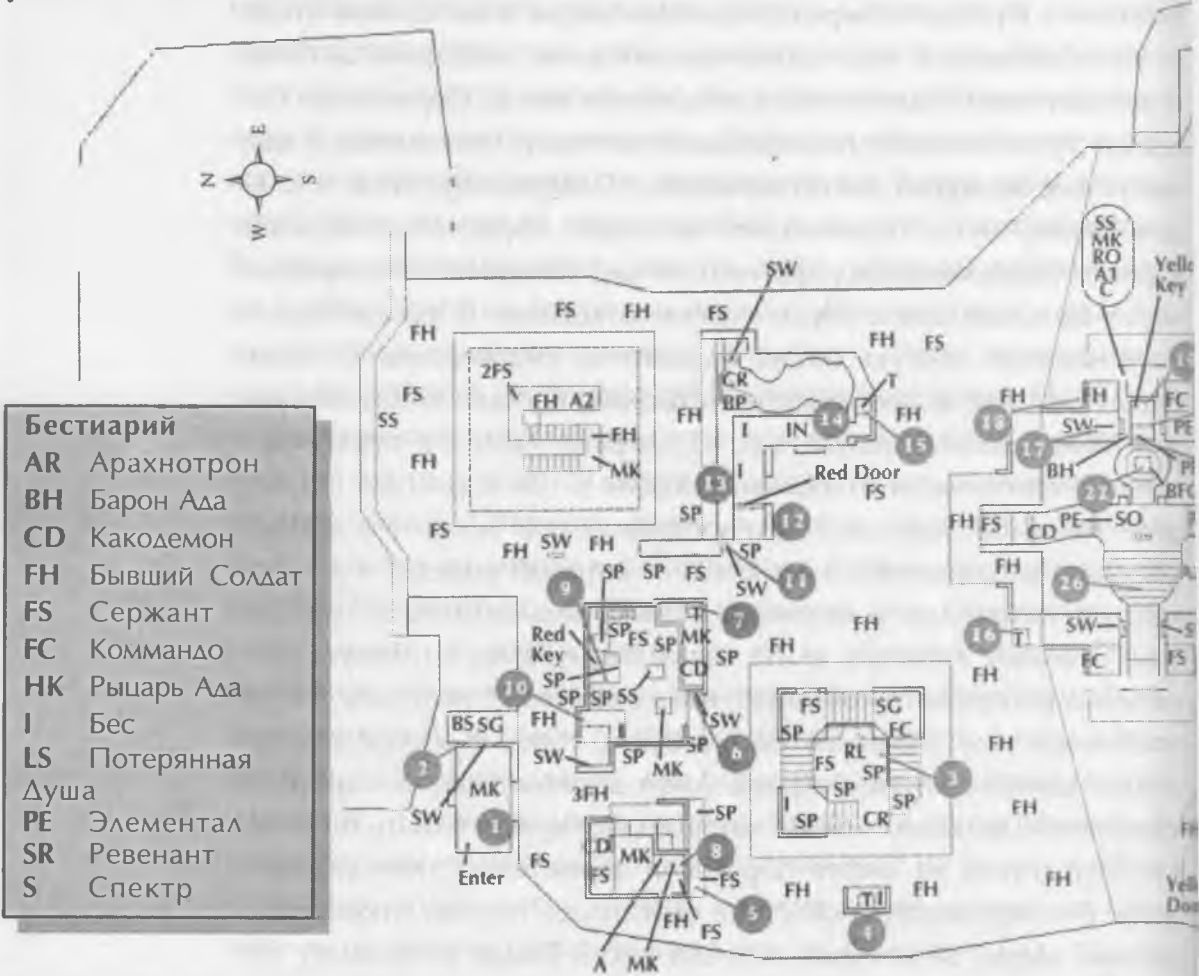
Вы находитесь в маленькой комнате с выходом на юг. Перед вами лежит четыре аптечки. Поверните на восток и, пройдя через дверь, войдите в лифт. Нажмите кнопку и, переместившись в центр платформы, развернитесь на юг. Внизу вы увидите улицу, на которой стоит бывший солдат. Прикончив его, идите по улице и, повернув на запад, остановитесь у последнего здания. Следите за тылами - зона кишит нечистью. Дойдите до дальнего угла здания и убейте двух стражников. Посмотрев на юг, вы увидите башню. Направьтесь к ней, но будьте осторожны - вокруг враги. Подойдя к башне, вы увидите большую металлическую эстакаду. На нее можно забраться с юго-западного угла. Поднимаясь по спиральной лестнице, вы встретите множество разнообразных противников на лестничных площадках - на первой сержанта с командо, на второй - сержанта, а наверху вас ожидает гранатомет, ящик зарядов к нему и пара микроаптечек. Но взять ваши трофеи помешают несколько бесов и сержантов, притаившихся на соседних крышах. Убейте их, и трофеи ваши. Затем с разбегу перепрыгните на башню, с которой вас обстреливал бес. Телепорт переместит вас на карниз нового здания к северо-западу от места, где вы подобрали гранатомет. Убей-

те сержанта за окном слева и, разбежавшись, прыгните на карниз здания напротив. Нажмите кнопку. Спрыгните в комнату, идите в юго-восточный угол и зайдите в телепорт. Не медлите, у вас на хвосте какодемон! Вы окажетесь в маленькой комнате с тремя микроаптечками. Развернитесь и войдите в телепорт за вашей спиной, он переместит вас к красному ключу, который вы видели на груде коробок в комнате с какодемоном. В северо-восточном углу найдите лифт, который опустит вас на улицу. Идите на восток до первого перекрестка и сверните на юг, убивая по дороге каждого встречного. Перед вами здание, карнизы которого заполнены суетящимися монстрами. Пройдя к юго-восточному углу здания слева и нажав на кнопку, поднимитесь на лифте к красной двери, за которой вас поджидают несколько бесов. Откройте дверь и быстро отступите обратно вниз, нажмите на кнопку и разберитесь с бесами, прибывшими на лифте. Повторите эту операцию несколько раз. Поднявшись на лифте, идите на восток, затем на юг и, убив по дороге беса, подберите две микроаптечки. В конце коридора будет артефакт невидимости и, за углом налево, телепорт. Зайдите в него. Оказавшись на карнизе здания, где бродили вражьи патрули, идите на восток. Пройдите мимо двери с черепом и пентаграммой. В конце пути вы найдете лифт и кнопку. Нажмите на кнопку и, убив коммандо, поднимитесь наверх. Наверху идите дальше по карнизу и, на первом повороте направо, вы столкнетесь со стражником, охраняющем нишу с двумя микроаптечками, зеленым бронжилетом, ракетой, аккумуляторами и коробкой патронов. Подберите все это и идите дальше к лифту. Спрыгнув вниз и, столкнувшись с бывшим солдатом, идите по карнизу дальше, игнорируя дверь справа. Он приведет вас к кнопке и лифту с коммандо. Поднимитесь наверх. Пройдя немного, за первым поворотом направо, вы увидите небольшой коридор, ведущий в комнату с BFG в дальнем углу. Подберите BFG, но не трогайте ракетомет. Откроется секретная дверь, выпуская барона ада. Бы-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

стро прикончите его и обернитесь - сзади какодемоны и элементали. Пройдите через секретную дверь в восточной стене и, разобравшись с еще одним элементом, подберите аптечку и желтый ключ. Развернитесь и идите на запад. Перед вами будет выступ с кнопкой, поднимающей лестницу, позволяющую вам выйти тем же путем, каким вы вошли. Повернитесь на юг и, следуя своему пути, поднимитесь на лифте обратно на верхний карниз. Разбежавшись, прыгните в юго-западном направлении через большой ров с токсическими отходами. В юго-западном углу найдите желтую дверь. Следите за снайперами, а также будьте готовы встретиться с четырьмя бесами и двумя сержантами, поджидающими вас за дверью. Комнату пересекает канал с токсичными отходами, ведущий в три коридора. Подберите защитный костюм в юго-восточном углу и идите в южный коридор, охраняемый двумя бесами, который выведет вас к помосту с патронами и кнопкой, а также элементом и сержантом. Нажмите кнопку и идите назад. Вернувшись в главную комнату, вы обнаружите команду, вывалившегося с лестницы в юго-восточном углу. Поднимитесь наверх и, убив по дороге какодемона, нажмите кнопку справа. Лифт доставит вас на карниз, в северном и западном концах которого вам нужно нажать по кнопке. Спуститесь на лифте обратно и вернитесь в главную комнату. В северо-восточной стене опустилась панель, открыв секретную дверь, за которой голубой ключ. Выйдя из комнаты через северную дверь, идите на юго-восток к зарешеченному коридору над токсическими отходами. В середине его преграждает желтый барьер, откройте его и идите к окровавленной желтой двери, за которой три какодемона, три сержанта и бесы. Перебейте их. Прямо напротив двери находится ниша, подойдя к ней, откройте дальнюю стену. Идите в открывшийся коридор к лестнице, спирально забирающей вверх и налево. Лестница забита монстрами. Дойдя до верха, вы увидите коридор, заканчивающийся стеной, которая откроется, как только вы прибли-

Миссия 15. ИНДУСТРИАЛЬНАЯ ЗОНА / INDUSTRIAL ZONE



Бестиарий

AR	Арахнотрон
BH	Барон Ада
CD	Какодемон
FH	Бывший Солдат
FS	Сержант
FC	Коммандо
HK	Рыцарь Ада
I	Бес
LS	Потерянная Душа
PE	Элементал
SR	Ревенант
S	Спектр

Локации

CM	Компьютерная Карта
SW	Кнопка
T	Телепорт

Предметы

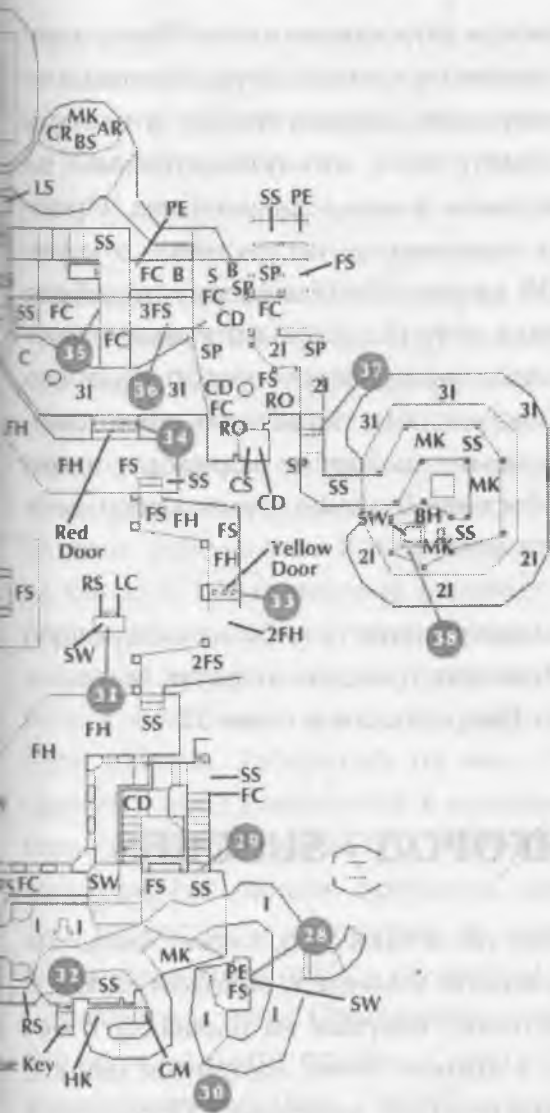
A1	Зеленый Бронежилет
A2	Синий Бронежилет
B	Аптечка-Берсеркер
C	Аккумулятор

IV	Артефакт Неуязвимости
IN	Артефакт Невидимости
LC	Большой Аккумулятор
MK	Аптечка
RS	Зашитный Костюм
SO	Сфера Души
SP	Микроаптечка

Оружие и боеприпас

A	Коробка Патронов к винтовке
BFG	BFG 9000
BP	Ранец
BS	Патроны к Пулемету
CR	Коробка Ракет
MG	Пулемет
SG	Винтовка
SS	Обойма к Винтовке

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Шаги пути

Старт
 Кнопка и платформа
 Ракетомет и другие трофеи
 Телепорт
 Место телепортации из (4)
 Кнопка
 Телепорт

- 8 Место телепортации из (8); идите в телепорт в этом же помещении
- 9 Место телепортации из (8)
- 10 Лифт вниз
- 11 Кнопка, опускает (12)
- 12 Лифт
- 13 Красная дверь
- 14 Артефакт Невидимости
- 15 Телепорт
- 16 Место телепортации из (15)
- 17 Кнопка, опускает (18)
- 18 Лифт
- 19 Груда трофеев
- 20 Кнопка, опускает (21)
- 21 Лифт
- 22 BFG 9000
- 23 секретная дверь с бароном ада за ней
- 24 Секретная дверь, элементал и желтый ключ; также поднимает (25)
- 25 Кнопка, поднимает (26)
- 26 Секретная лестница
- 27 Желтая дверь
- 28 Кнопка, открывает (29)
- 29 Секретная дверь, ведущая к лестнице
- 30 Кнопка, опускающая лифт
- 31 Кнопка, открывающая (32)
- 32 Секретная дверь, за ней - голубой ключ
- 33 Желтая барьер
- 34 Красная дверь
- 35 Секретная дверь, открывающаяся при вашем приближении
- 36 Секретная дверь, открывающаяся при вашем приближении
- 37 Голубая дверь
- 38 Выход

зитель, выпуская трех сержантов и двух какодемонов. Перед вами будет площадка со скрытой дверью в южной стене. На помосте валяется микроаптечка. Осторожнее, справа от вас в клетках этажом выше сидят бесы. Убейте всех, кто попадетс вам на глаза. Это поможет вам сохранить жизнь в дальнейшем. Пройдите через скрытую дверь и поднимитесь по лестнице в коридор, заканчивающийся голубой дверью. Открыв дверь и подобрав пару микроаптечек, подойдите к углу. За углом вы увидите клетку с заключенным бароном ада, справа от которой бродит его приятель. Подходящий момент, чтобы поработать ракетометом и прикончить их. Затем идите дальше по коридору, вдоль которого тянутся клетки с бесами. В конце будет небольшой бассейн с отходами. Прыгните в него.

Примечание: С этой миссии можно попасть либо на следующую - пятнадцатую, либо на секретную тридцать первую (а там и на суперсекретный уровень!). Подробности в главе 31.

Миссия 16 ПРИГОРОД / SUBURBS

Если вы быстры и Господь вас не оставил, то, может быть, вы выберетесь отсюда. Вы в маленькой комнате с выходом на юг, в западном углу находится лестница, ведущая на площадку с бесами. У подножья лестницы, в южной стене, находится ниша с дверью, за которой вас подстерегает ревенант. Прodelайте этот маршрут, и к югу вы увидите еще одно здание и стену, окружающую все это дело. Бегите направо, к восточной стене южного здания, затем на юг. За зданием в окружной стене имеется пролом. Пройдите через него и направьтесь на запад. В юго-западном углу находится токсичный бассейн с башенкой в дальнем углу. Башенку оккупировали бесы. Палите по ним, но помните, что к северу от вас начался суший кошмар - монстры появ-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

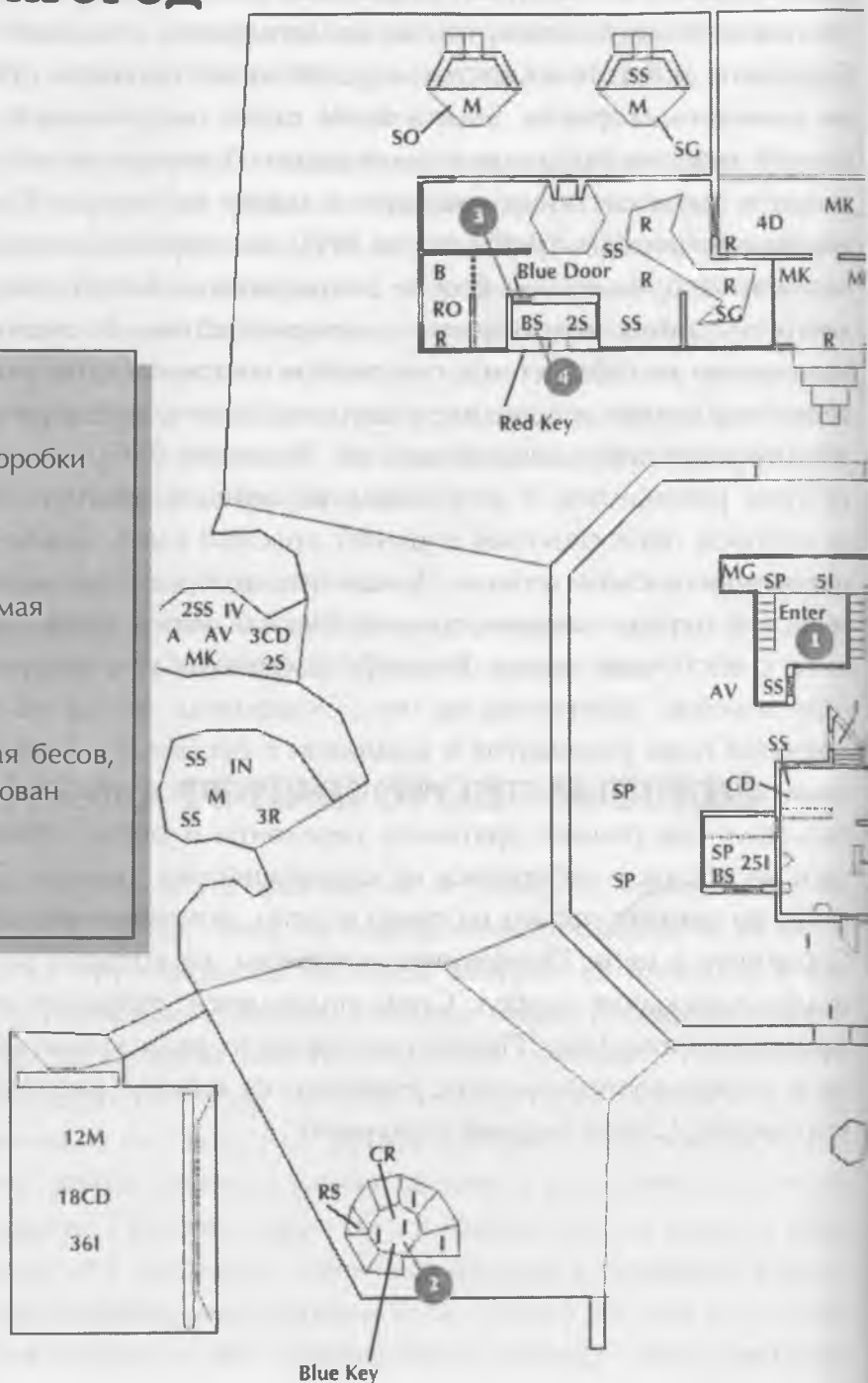
яются прямо из воздуха. Сохраняйте спокойствие и взберитесь на вершину башенки, там вы найдете ракеты и голубой ключ. Спрыгните и бегите на восток, стреляя во все на своем пути, но не снижайте скорости. Бегите вдоль стены, окружающей внутренний двор, не заходя ни в какие двери. Повернув на запад, вы увидите слева лестницу, ведущую в здание на севере. Там вас поджидает призрак. Убейте его из BFG - как хорошо, что вы прихватили на предыдущем уровне аккумуляторы. Бегите вверх по лестнице, затем через проем в северной стене. В следующем помещении не будет стен с северной и восточной стороны. Повернитесь налево и пройдите в дверь на севере, предварительно убив трех демонов, защищающих ее. Вытащите BFG и прикончите трех ревенантов. К юго-западу вы увидите голубую дверь, за которой пара спектров охраняет красный ключ, лежащий на подоконнике южного окна. Прodelайте этот маршрут и вернитесь тем путем, которым пришли. Пройдя через дверь, спрыгните с восточной стены. В северо-восточном углу вы увидите гору ящиков. Заберитесь на них. Осторожно, между ящиками прячутся пара ревенантов в компании с бесами. Разберитесь с ними. **ДВИГАЙТЕСЬ БЫСТРО, ИНАЧЕ ВЫ - МЕРТВОЕ МЯСО!** Спрячьтесь там, где раньше прятались ревенанты и бесы. Повернитесь на восток и заберитесь на следующий ряд ящиков. С вершины вы увидите проход на север и запад, ограниченный стеной. Спрыгните в него. Повернитесь к ящикам, на которых вы приехали, и нажмите пробел. Стена поднимется, открывая дорогу двадцати одному бесу. Пробейтесь сквозь их ряды к красной двери в северо-восточном углу. Нажмите на кнопку, расположенную за ней. С этой миссией покончено.

Миссия 16 ПРИГОРОД / SUBURBS

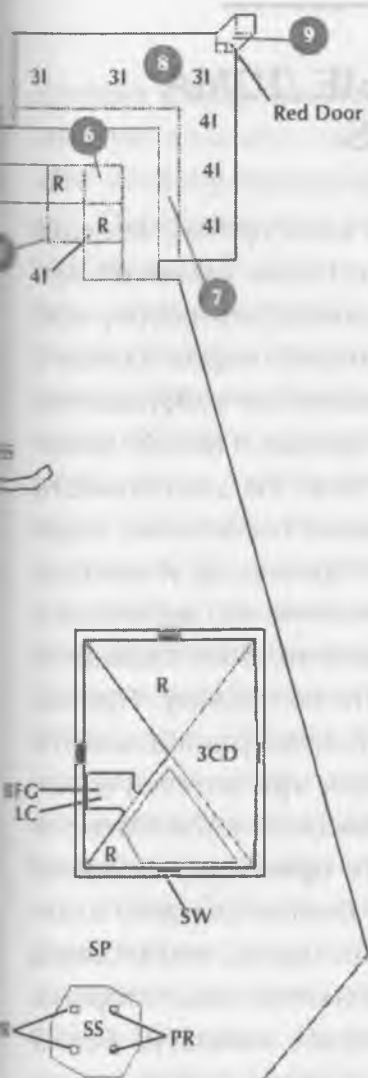


Этапы Пути

- 1 Старт
- 2 Голубой ключ и 4 коробки ракет
- 3 Голубая дверь
- 4 Красный ключ
- 5 Площадка, опускаемая пробелом
- 6 Лифт, опускается пробелом
- 7 Стена, выпускающая бесов, когда (6) активизирован сверху
- 8 Красная дверь
- 9 Выход



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Бестиарий

- AV Злыдень
- CD Какодемон
- D Демон
- I Бес
- PE Элементал
- R Ревенант
- S Спектр

Локации

- SD Секретная Дверь
- SW Кнопка
- T Телепорт

Предметы

- B Аптечка-Берсеркер
- C Аккумулятор
- IV Артефакт Неуязвимости
- IN Артефакт Невидимости
- LC Большой Аккумулятор
- MK Аптечка
- RS Защитный Костюм
- SO Сфера Души
- SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A Коробка Патронов к винтовке
- BFG BFG 9000
- BS Патроны к Пулемету
- CR Коробка Ракет
- DS Двустволка
- MG Пулемет
- RO Ракета
- PR Плазменное Ружье
- SG Винтовка
- SS Обойма к Винтовке (4)

Миссия 17 ДОХОДНЫЕ ДОМА / TENEMENTS

Вы находитесь в небольшой нише. Перед вами проход, ведущий через бассейн с токсическими отходами. Рядом валяются патроны к винтовке. Когда вы пройдете по проходу, то наверху восточной и западной стены поднимутся панели, открыв клетки с бесами, явно замышляющими ваше немедленное уничтожение. Проигнорируйте их и продолжайте идти дальше. Проход завершается комнатой с дверью в северной стене. Из этой комнаты отходят два коридора, на восток и на запад, и лестницы, ведущие вверх, рядом с этими коридорами. Осторожно, за углом притаились два сержанта и пара солдат. Прикончив их, вернитесь в комнату с токсическими отходами и перебейте всех сидящих в клетках бесов. Поверните на запад и идите по проходу. Проход перерастает в маленький изогнутый мостик, ведущий в нишу в восточной стене, где лежит красный ключ, три аптечки и коробка с патронами. Поскольку мостик располагается близко к поверхности ядовитой лужи, сделайте все правильно. Встаньте по центру, смотрите прямо перед собой, бегите, хватайте ключ и бегите обратно. Не прикасайтесь к стене справа, иначе дверь закроется, и вы окажетесь в ловушке. Коснитесь левой стороны дверного прохода, чтобы временно закрыть комнату. Бегом пересекая мостик, вы откроете скрытые двери, которые выпустят на свободу шестерку какодемонов. Как только вы пройдете через дверь, поднимитесь по западной лестнице и войдите в красную дверь. Справа вас подстерегает пять спектров. Убив их, нажмите кнопку в юго-восточном углу комнаты. В комнате также можно найти зеленый бронезилет, коробку с патронами и три склянки эликсира здоровья. Подберите все это. Спуститесь вниз и поднимитесь по лестнице напротив. Там находится четыре шлема духовной защиты, патроны, ружье и аптечка. Собрав все это, идите в юго-восточный угол комнаты, где будет

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

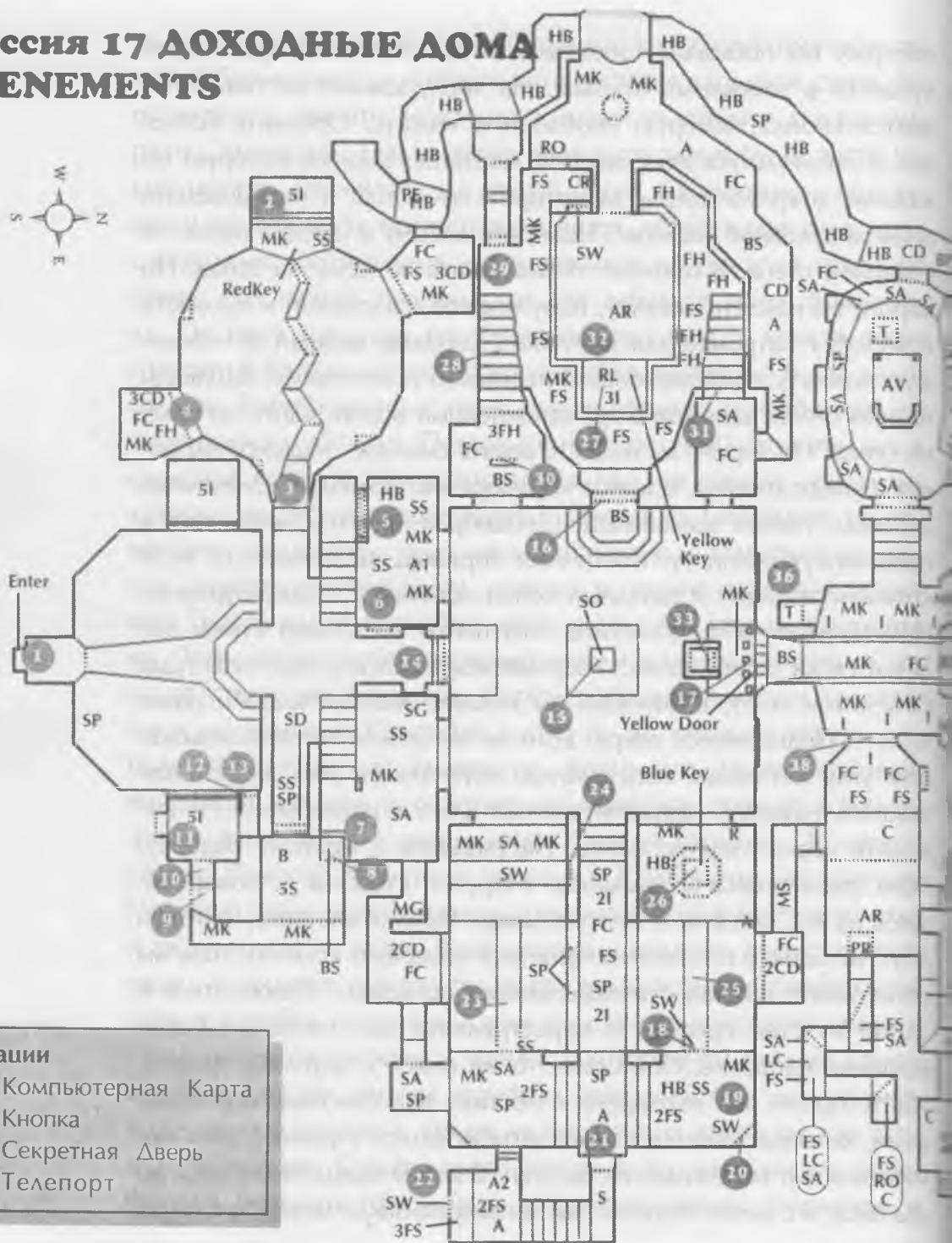
коробка с патронами и кнопка. Нажмите ее и спуститесь в маленькую комнату, где вы встретите пятерку спектров и найдете аптечку-берсеркер. У восточной стены суется рыцарь ада. Перебейте всех монстров и подберите берсеркер. Если вы подберете его раньше, чем все монстры будут мертвы, не бойтесь - еще три аптечки валяются под ногами рыцаря. Пройдя до конца прохода, нажмите на кнопку и на лифте поднимитесь в клетку с трупами бесов. Идите на юг и нажмите на кнопку. Пройдя через проход в северной стене, нажмите кнопку слева и прыгните к месту, где вы начали миссию. Двигайтесь быстро - вам на хвост сели какодемоны. Идите на север, прежде закрытая дверь открылась. Вы окажетесь в большом помещении без крыши, заполненном токсическими отходами. В комнате имеются четыре возвышения, включая то, на котором вы стоите. На центральном возвышении стоит высокая колонна, на которой лежит сфера души. Обойдя с севера, вы сможете найти зеленый бронжилет. На другом возвышении висит деревянная колонна. За ней находится коридор, запертый желтым барьером. Возьмите бронжилет и повернитесь на юг. Перед вами проход в восточной стене. Войдите в него. Повернитесь к северной стене. За решеткой вы увидите призрака - прикончите его. Идите дальше на восток, до конца коридора. В конце будут две комнаты по бокам прохода, с двумя сержантами в каждой. Убейте их и войдите в северную комнату. Ее пересекает широкая шель с токсическими отходами. Спрыгните в нее и найдите внизу кнопку. Нажмите ее, и начнет подниматься платформа. Во время подъема нажмите кнопку в северо-восточном углу. В конце коридора между двумя комнатами откроется дверь, проскользните в нее, прежде чем она закроется. Там вас будет поджидать спектр. Убив его, выстрелите в бочку у подножья лестницы, поднимающейся к югу. Взрыв бочки вызовет цепную реакцию взрывов других бочек, это прикончит большинство сержантов, притаившихся наверху. Поднявшись по лестнице и, добив уцелевших, нажми-

те на кнопку в южной стене. Возьмите коробку патронов и голубой бронежилет, и выйдите в отверстие в западной стене. Вы окажетесь в комнате, зеркально похожей на комнату, где вы мудрили с кнопками. Только через шель с отходами будет вести узкий мостик. Перейдите на другой берег. Осторожно - под вашими ногами часть пола проваливается, образуя еще одну шель с отходами. Спрыгните в нее и нажмите на кнопку в северной стене, пол начнет подниматься. Не забудьте убить элемента. По мере того, как пол будет подниматься, в южной стене откроется проход, из которого появятся коммандо и два какодемона. Разобравшись с ними, идите обратно и подберите четыре шлема и аптечку. Поверните на север и обнаружите, что в северной комнате произошло то же, что и в южной - стена открылась, выпустив какодемонов и коммандо. Перейдите по появившемуся мостику через шель с отходами и подберите на другой стороне голубой ключ, аптечку и четыре эликсира здоровья. Теперь идите к голубой двери в зале без крыши. Откройте ее. Перед вами три беса, красный ключ и коммандо у стены. Сбоку от стены два коридора, битком-набитые бывшими солдатами и сержантами. Откройте огонь, но не заходите внутрь, используйте стены как прикрытие. Когда путь будет свободен, войдите в комнату и очистите от монстров правый коридор. Затем, вернувшись к двери, идите в левый коридор. По дороге убейте бывшего солдата и сержанта. Подберите две аптечки. По левой стене ведет лестница, начинающаяся в восточном углу и забирающая на запад. Развернитесь и целитесь вверх по лестнице - в комнате наверху будут три коммандо, три бывших солдата и коробка патронов. Когда вы станете спускаться вниз, в стене напротив откроется тайник, в котором вы найдете сферу души. За ней вы увидите артефакт невидимости и пару флаконов эликсира здоровья. Но вы не сможете их взять, так как проход пересекает барьер, через который вы не сможете перебраться. Возьмите сферу души и покиньте тайник. Коридоры, в

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

которых вы побывали, опоясывают котлован, где арахнотрон купается в токсичных отходах. На верху южной лестницы появится кнопка, которую необходимо нажать. Обогните котлован и поднимитесь по северной лестнице. Кнопка, которую вы нажали, открыла дверь, за которой коммандо и четырнадцать шлемов духовной защиты. Подберите добычу и идите в проход в северной стене. В проходе темно, идите по нему на запад. По дороге вы найдете аптечку, пару ящиков с зарядами к пулемету и коробку патронов для винтовки. Коридор выведет в небольшую комнату с какодемонами, коммандо и аптечками. Вдоль западной стены идет коридор, наполненный водой, идите по нему на север. По дороге вы найдете девять склянок эликсира здоровья и микроаптечку. В конце коридора вас поджидает элементал и ранец. Убейте элементала и, подобрав припасы, вернитесь в предыдущую комнату. Восточный коридор, выходящий из этой комнаты, выводит в западный конец котлована с арахнотроном. Приглядитесь и вы заметите, что центр восточной стены выделяется на общем фоне. Увертываясь от паука, прыгните туда. Опустится лифт, в котором вы найдете желтый ключ и ракетомет. Поднимитесь вверх. Если вы не успели, то в юго-западном углу котлована есть кнопка, опускающая этот лифт. Оказавшись наверху, хватайте желтый ключ с ракетометом и выходите через голубую дверь. Направьтесь к желтому барьеру. Пристрелите беса и коммандо с другой стороны и, повернувшись на юг, войдите в желтую дверь. Нажмите кнопку, которая опустит барьер и позволит пройти в северную комнату. Там вы обнаружите проход с возвышениями по бокам. Прижмитесь к одной из стен прохода и перестреляйте всю нечисть на возвышении напротив. Повторите то же самое с другой стороной. Идите прямо. Вы подойдете к мостику над токсическими отходами, который делится на два загибающихся в разные углы помещения, но не достигающие до стен. В конце каждого мостика по два беса, а с левой стороны еще и призрак, заключенный в башню.

Миссия 17 ДОХОДНЫЕ ДОМА / TENEMENTS



Локации

CM Компьютерная Карта

SW Кнопка

SD Секретная Дверь

T Телепорт

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Бестиарий

- AR Арахнотрон
- BH Барон Ада
- AV Злыдень
- CD Какодемон
- FH Бывший Солдат
- FS Сержанта
- FC Коммандо
- I Бес
- PE Элементал
- SR Ревенант
- S Спектр

Предметы

- A1 Зеленый Бронежилет
- A2 Синий Бронежилет
- B Аптечка-Берсеркер
- C Аккумулятор
- HB Эликсир Здоровья
- LC Большой Аккумулятор
- MK Аптечка
- MS Мегасфера
- RS Защитный Костюм
- SO Сфера Души
- SA Духовная Защита
- SP Микроаптечка



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Красный ключ
- 3 Дверь, открывается выстрелом в угол северной стены
- 4 Секретная дверь с какодемонами, открывается, когда вы идете по мостику
- 5 Красная дверь
- 6 Кнопка, открывающая (7)
- 7 Лифт
- 8 Кнопка, опускает (7)
- 9 Кнопка, открывает (10)
- 10 Лифт к секретной двери
- 11 Кнопка, открывает (14)
- 12 Секретная дверь
- 13 Позиция для прыжка сквозь (12)
- 14 Дверь, открывается из (11)
- 15 Сфера души на вершине башни
- 16 Голубая дверь
- 17 Желтый барьер
- 18 Кнопка, опускает (19)
- 19 Площадка
- 20 Кнопка, поднимает (21)
- 21 Мостик
- 22 Кнопка, поднимает пол в канаве и (23)
- 23 Мостик
- 24 Кнопка
- 25 Мостик
- 26 Голубой ключ и трофеи
- 27 Желтый ключ; за ним кнопка, опускающая (15)
- 28 Лестница, активизирует (29)
- 29 Потайная дверь со сферой души за ней. Пройдя через дверь, вы поднимите (28)
- 30 Кнопка
- 31 Дверь, открывается из (30)
- 32 Лифт
- 33 Желтая дверь
- 34 Пройдя через эту зону, вы откроете (35)
- 35 Секретная дверь с какодемоном
- 36 Телепорт в (15)
- 37 Кнопка, опускает (38)
- 38 Площадка
- 39 Выход

Оружие и боеприпасы

- A Коробка Патронов к винтовке
- BFG BFG 9000
- BP Ранец
- BS Патроны к Пулемету
- CR Коробка Ракет
- MG Пулемет
- RO Ракета
- PR Плазменное Ружье
- RL Ракетомет
- SG Винтовка
- SS Обойма к Винтовке (4)

DOOM II Ад на земле.

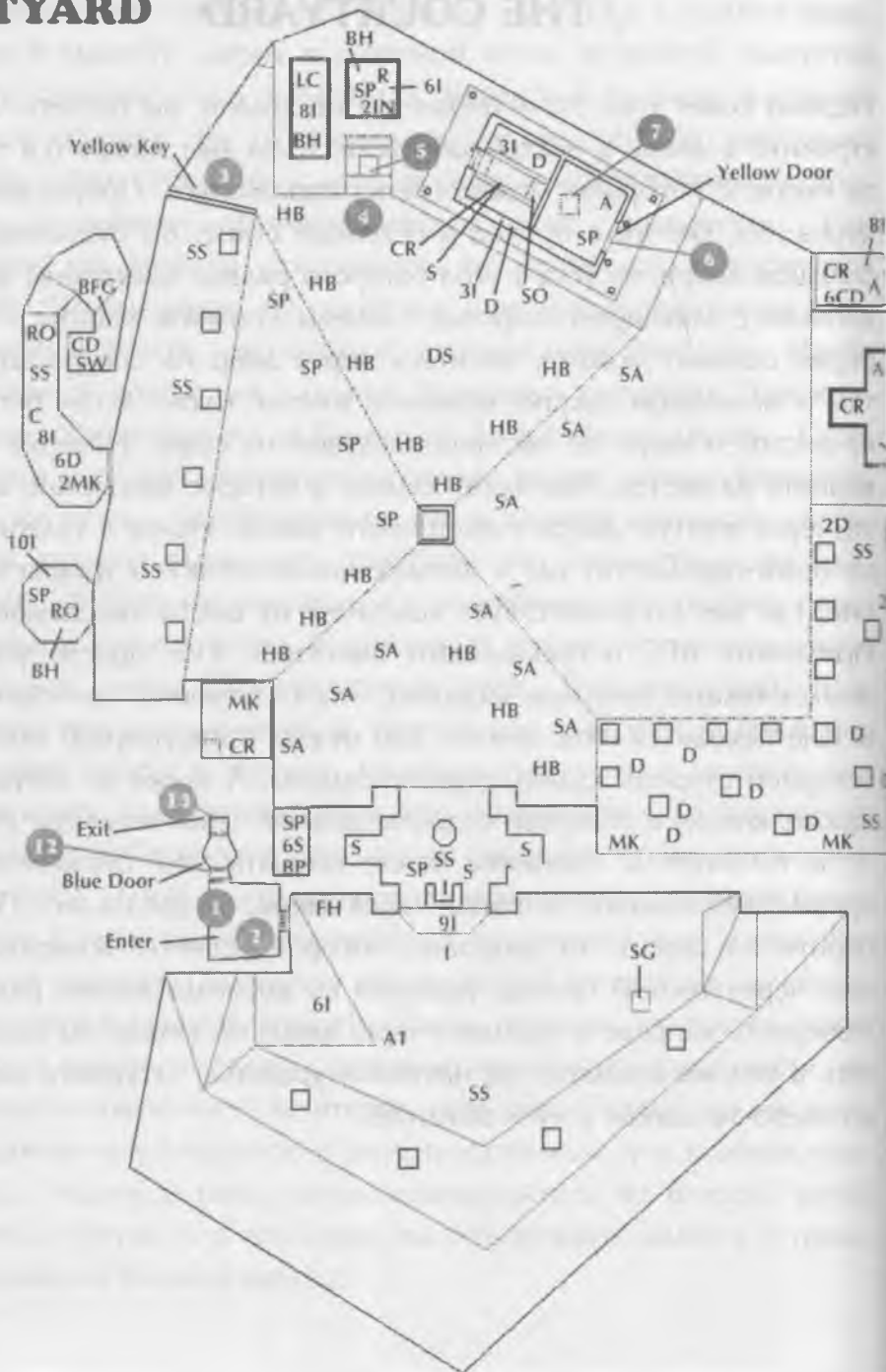
Высовываясь из коридора, стреляйте до тех пор, пока они не будут мертвы. Затем идите по левому мостику и с разбегу прыгните в комнату. Дверь в северной стене откроется, выпустив пару какодемонов и элементала. Войдите в телепорт в южном конце комнаты. Вы окажетесь на вершине столба, где лежит сфера души. Спрыгните с него на север и идите в северную комнату, в половину, противоположную части с телепортом. Подобрав три аптечки, поднимитесь по ступенькам в восточной стене. Открыв дверь, вы окажетесь в овальном помещении с башенкой в центре, окруженной токсическими отходами. Идите по карнизу вокруг нее к кнопке. Берегитесь коммандо. Убив коммандо, притаившегося за башенкой, вы выпустите злыдня. Стреляйте в него, пока он не отдаст концы. Нажав кнопку, вернитесь тем же путем. Вы обнаружите, что в комнате открылась дверь, из-за которой вывалилось три беса, два сержанта и два коммандо. Убейте их, поднимитесь по лестнице и с разбегу перепрыгните к новой двери. В комнате за дверью нажмите кнопку в северной стене. Сбоку опустится лифт. Войдите в него, подберите три аккумулятора и, приготовив плазменную винтовку, встаньте лицом к востоку. Наверху в восточной комнате вас поджидает арахнотрон. Убив его, дотроньтесь до восточной стены, этим откроете ловушку в северной стене, выпускающую беса. Идите до конца прохода и вернитесь в главное помещение. Сейчас вы увидите проход в восточной стене, в нем притаился сержант. Поджарьте его и, пройдя по проходу до конца, вернитесь в главную комнату. Таким образом, откроется новая часть в первом коридоре. Дойдя до конца этой новой части, вы откроете новую часть во втором коридоре. Пройдя по нему, вы откроете новый коридор в северо-восточном углу главной комнаты. Идите в него, затем возвращайтесь во второй, затем опять в третий, и в его конце вы обнаружите комнату с тремя коммандо и кнопкой выхода.

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

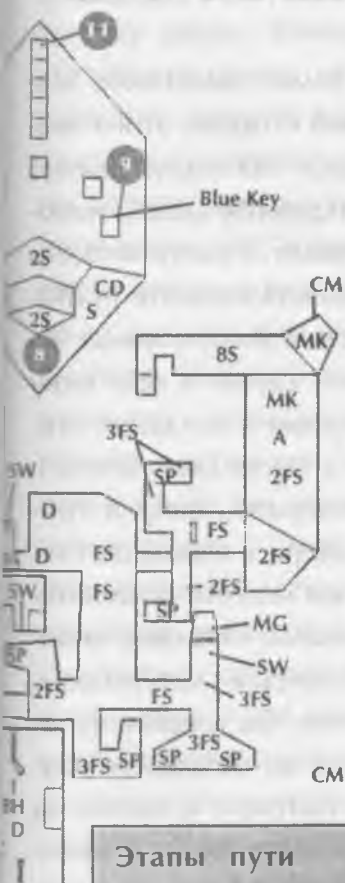
Миссия 18 ВНУТРЕННИЙ ДВОР / THE COURTYARD

Первый совет - на этом уровне вы не ходите, вы бегаєте. Выстрелите в дверь в восточной стене, из-за нее вывалится толпа бесов, с которыми можно слегка поразмяться. Прорвавшись через них, бегите в проход в северной стене. Вы окажетесь в большом дворе, из угла в угол которого рядами выстроены флакончики с эликсиром здоровья и шлемы духовной защиты. Подбирая сколько можете, неситесь через двор на северо-запад, там в маленьком закутке возьмите желтый ключ. Затем бегите на восток и вверх по лестнице, ведущей на север. Наверху поверните на восток. Там будет здание, в которое вам нужно войти через желтую дверь с восточного конца. Идите в телепорт, который переместит вас в изолированное от всего уровня здание, где вас поприветствует компания из шести какодемонов. Примените VFG и продолжайте двигаться. Пол просто усеян флакончиками эликсира здоровья, что, безусловно, пригодится. В зале находится пять колонн, вам нужно взять голубой ключ с северной стороны самой правой колонны. А также не забудьте нажать кнопку с северной стороны дальней левой колонны. Идите в телепорт в северном конце комнаты. Вы окажетесь в предыдущей комнате и, выйдя через дверь, бегите на юг. Подберите по дороге то здоровье, которое успеете. Возвращайтесь через южный проход, которым вы воспользовались ранее. Поверните направо и пройдите через дверь на западе. Вы окажетесь в той же комнате, где начинали уровень. Откройте дверь в северо-западном углу и выйдите.

Миссия 18 ВНУТРЕННИЙ ДВОР / THE COURTYARD



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Дверь, открывается выстрелом
- 3 Желтый ключ
- 4 Пройдя по этой зоне, вы откроете (5)
- 5 Секретная дверь
- 6 Желтая дверь
- 7 Телепорт
- 8 Место телепортации из (7)
- 9 Голубой ключ
- 10 Кнопка, поднимает лестницу к (11)
- 11 Телепорт, возвращает в (8)
- 12 Голубая дверь
- 13 Выход

Бестиарий

- BH Барон Ада
- CD Какодемон
- D Демон
- FH Бывший Солдат
- FS Сержант
- I Бес
- SR Ревенант
- S Спектр

Локации

- CM Компьютерная Карта
- SW Кнопка

Предметы

- A1 Зеленый Бронежилет
- B Аптечка-Берсеркер
- C Аккумулятор
- HB Эликсир Здоровья
- INArteфакт Невидимости
- IVArteфакт Неуязвимости
- LC Большой Аккумулятор
- MK Аптечка
- SO Сфера Души
- SA Духовная Защита
- SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A Коробка Патронов к винтовке
- BFG BFG 9000
- BP Ранец
- BS Патроны к Пулемету
- CR Коробка Ракет
- DS Двустволка
- MG Пулемет
- RO Ракета
- PR Плазменное Ружье
- RL Ракетомет
- SG Винтовка
- SS Обойма к Винтовке (4)

Миссия 19 ЦИТАДЕЛЬ / THE CITADEL

Перед вами к северу находится дверь, за вами - маленькое здание. Повернитесь и двигайтесь к восточной стороне этого здания. Арахнотрон подбирается к вам с запада. Используя здание как прикрытие, убейте его, после чего откроется дверь, находившаяся перед вами, и из нее выбежит сержант. Прикончите его и пройдите через дверь. За дверью в маленькой комнате притаились два сержанта. Вы также увидите проем в южном конце западной стены, дверь посередине восточной стены и еще одну дверь в северной стене. Пройдите через проем в западной стене. Там вы обнаружите две микроаптечки, а также семь бесов и двадцать патронов к винтовке за углом направо. Забрав трофеи, покиньте комнату и пройдите через дверь в западной стене. За ней притаилось семь бесов, там же вы можете поживиться двумя микроаптечками и четырьмя патронами. Нажмите кнопку в юго-восточном углу и выходите. Вернувшись в главную комнату, пройдите через дверь в северной стене. Вы окажетесь на улице, на уровне второго этажа будут окна, за которыми маячат бесы. Быстро бегите по мостику над потоком к двери, за которой вас радостно встретят две потерянные души и какодемон. Убейте их из дверного проема и подберите шесть шлемов и коробку с патронами для винтовки. Будьте осторожны, так как в этой комнате находятся точно такие же окна с бесами, как и на улице. Вы находитесь в нижней части комнаты, из которой наверх ведут две лестницы: восточная и западная. Стремительно преодолев западную лестницу, пройдите через дверь слева. Вы окажетесь в большой комнате, где в западной стене располагаются две двери: северная и южная. В западном конце южной стены, на небольшой высоте от пола, находится проем, из которого в вас стреляют бесы. Убейте бесов, нажмите кнопку, располагающуюся в центре комнаты, и подберите коробку патронов для пулемета, валяющуюся неподалеку. Прой-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

дите через южную дверь и идите по коридору, ведущему на восток до двери. Выхватив пулемет, откройте дверь и окажите достойный прием четырем бесам, спрятавшимся за ней. Продолжайте идти по коридору на восток до маленькой комнаты, в которой, подобрав коробку боеприпасов для пулемета, вам нужно нажать кнопку на северной стене. Появившийся телепорт переместит вас в пустую комнатку, где можно разжиться десятью склянками с эликсиром здоровья. Однако не радуйтесь, из-за двери в юго-восточном углу к вам направится несколько демонов. Разберитесь с ними. Выйдя из комнаты, вы увидите два коридора - один на восток, другой на юг. Идите на восток. В начале восточного коридора находится маленькая комнатка, зайдя в нее, вы убедитесь в невозможности попасть в восточный коридор. Отойдя немного назад, встаньте и подождите - появится лифт и поднимет вас в коридор. Дойдя до второй приподнятой части коридора, убейте демонов и возвратитесь к отверстию, которое вы видели справа. Через отверстие вы увидите двор, в его центре располагается квадратное здание, по углам которого лежат аптечки. В южной стене вы увидите нишу с арахнотроном и какодемоном. Убейте их и идите на запад. Вернувшись в комнату с лифтом, идите по коридору на юг. По дороге вы подберете аптечку-берсеркер. Какой приход - вы можете убивать плохих парней голыми руками! Также в отверстии по правую руку будет лежать коробка с патронами к пулемету. Подберите ее и продолжайте двигаться на юг. В конце коридора располагается запертая дверь и два коротких коридора. Один из них ведет на восток, другой на запад. Идите по восточному коридору и откройте дверь в конце него. За ней будет находиться сфера души, однако на этот раз вам не удастся поправить свое здоровье - вместо этого вы перенесетесь на возвышение, находящееся посередине новой комнаты. Прямо перед вами будет зарешеченное окно, за которым виднеются три беса. Убив их, бегите к восточной стене и прикончите еще двух бе-



DOOM II Ад на земле.

сов, томящихся за зарешеченным окном. Когда вы только перенеслись в комнату, то, возможно, обратили внимание на дверь в северном конце восточной стены, на одном уровне с возвышением, на котором вы оказались. Когда вы убьете последнего беса - с пола на уровень двери поднимется площадка. Прыгайте на нее. Держите равновесие, так как внизу шатается четыре демона. Открыв дверь, идите по коридору на север. В конце него вы увидите какодемона, уютно примостившегося на подоконнике с видом во двор. Он совершенно очевидно сторожит красный ключ, две ракеты, а также коробку ракет. Вы также не сможете не заметить еще двух какодемонов и шесть потерянных душ, устремившихся к вам из ниш в северной стене двора. Хватайте ключ и ракеты и устройте плохим парням достойную встречу. Когда с ними покончено, спрыгните во двор и направьтесь к зданию по центру. Милая компашка потерянных душ вылетит на вас из ниш в северной стене. На подмогу им устремятся также два беса, выбежавшие из-за двери в южной стене. Разделавшись с ними, подберите аптечки и нажмите на кнопку в восточном конце северной стены. Таким образом, вы опустите две площадки рядом с северной стеной. На одной будет лежать двустволка и коробка патронов, на другой - две коробки патронов к пулемету. Подобрав все это добро, пойдите через дверь в южной стене. Вы вернетесь в комнату, из которой начинали и окажетесь на верхней ее площадке. Опять пройдите через дверь в юго-восточном углу. Идите по коридору до телепорта и зайдите в него. Вы опять окажетесь в комнате, где подобрали склянки с эликсиром здоровья. Выйдя из комнаты, идите по коридору на юг. Как только вы проследуете мимо отверстия по правую руку, где вы ранее подобрали коробку с патронами к пулемету, вы обратите внимание на три вертикальных металлических полосы на западной стене. Встаньте у стены между первой и второй и нажмите <пробел>. Часть стены поднимется, и вы увидите короткий коридор. Идите по нему до конца и подберите зеленый

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

бронезилет. Уткнувшись в стену, нажмите опять <пробел>, и часть стены опустится. Встаньте на нее, и она опять поднимется, открывая доступ в еще один коридор (запомните, все действия так, как вам придется проделывать это еще раз). Идите по коридору до поворота на северо-запад. В этой его точке вы сможете выглянуть наружу. Коридор заканчивается проемом на высоте одного этажа от земли. С разбегу спрыгните вниз. Вы приземлитесь на барьере, идущем вокруг этого здания, и будете стоять лицом к небольшому зданию, с широкой лестницей вверх. Поднявшись по ней, вы увидите два дверных проема в восточной стене. Идите в левый. Следите за своей спиной - бесы будут изо всех сил палить вам в спину из здания, которое вы только что покинули. Идите по коридору, ведущему на запад, в конце которого будет дверь в южной стене и кнопка на северной. Нажав кнопку, вы откроете дверь. За дверью находится комната, перегороденная стеной. Прямо перед вашим носом будет ошиваться сержант. С северной стороны стены подтягивается еще один. Убив их, начните огибать стену с восточной стороны. Обогнув ее, вы обнаружите трех сержантов, одну ракету и коробку с патронами к пулемету. Прикончите негодяев и заграбастайте трофеи. Выйдя из комнаты, вернитесь по коридору обратно. Через проем вы увидите, что часть стены в северном конце лестницы опустилась, выпуская на волю шестнадцать бывших солдат. Отправив их в ад, загляните в комнату, из которой они выбежали. В ее западном углу вы найдете компьютерную карту. Подобрав ее и поднявшись по лестнице, пройдите через правый дверной проем. Вы окажетесь в коридоре, ведущем на север. Он переходит в другой, ведущий на запад. Будьте осторожны, так как в конце него периодически опускается и поднимается огромный пресс. Если вы не проскочите под ним - то превратитесь в черную ленточку на фуражке морского пехотинца. Правильно рассчитайте время и пробегите под ним. Затем так же быстро бегите по коридору, поскольку он ведет в комнату на

Миссия 19 ЦИТАДЕЛЬ / THE CITADEL



Бестиарий

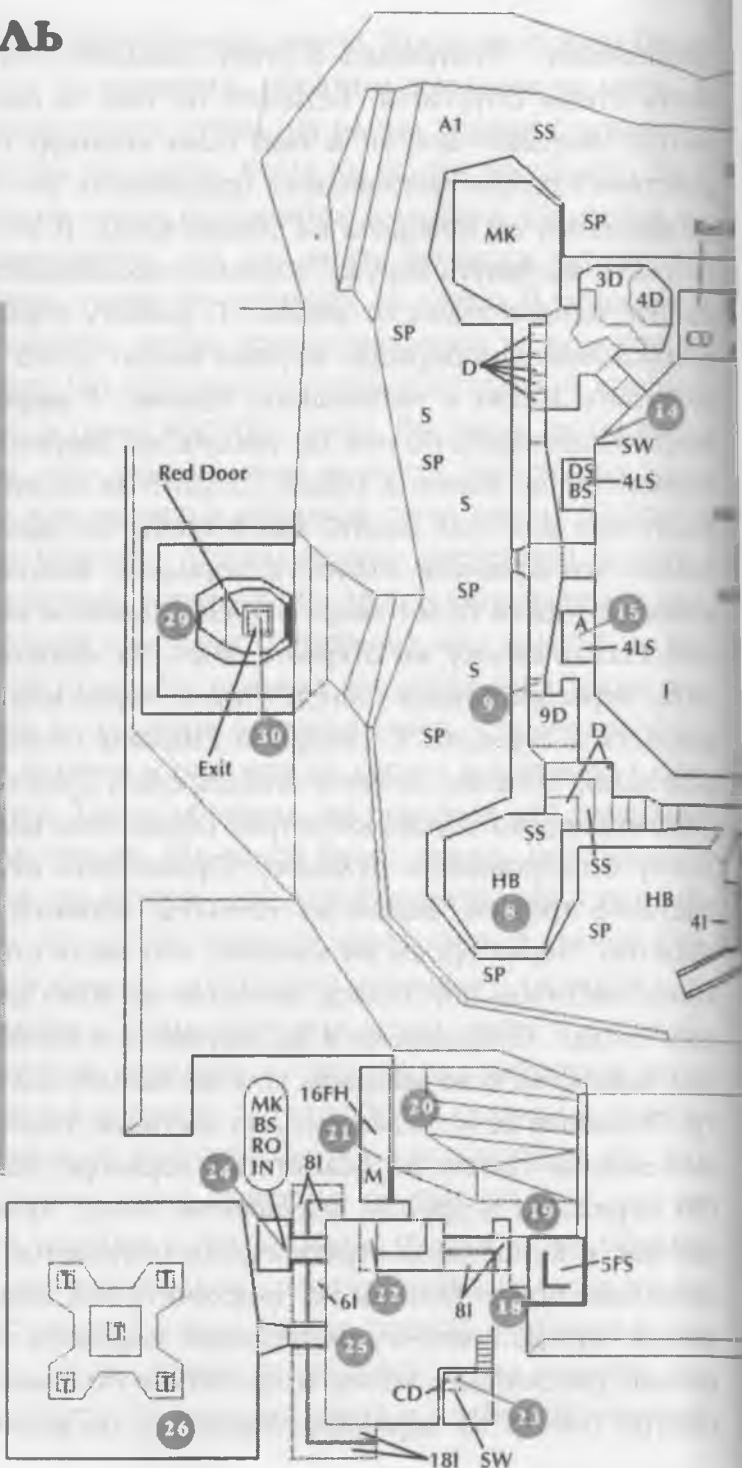
AR	Арахнотрон
CD	Какодемон
CY	Кибердемон
D	Демон
FS	Сержант
I	Бес
LS	Потерянная Душа
S	Спектр

Локации

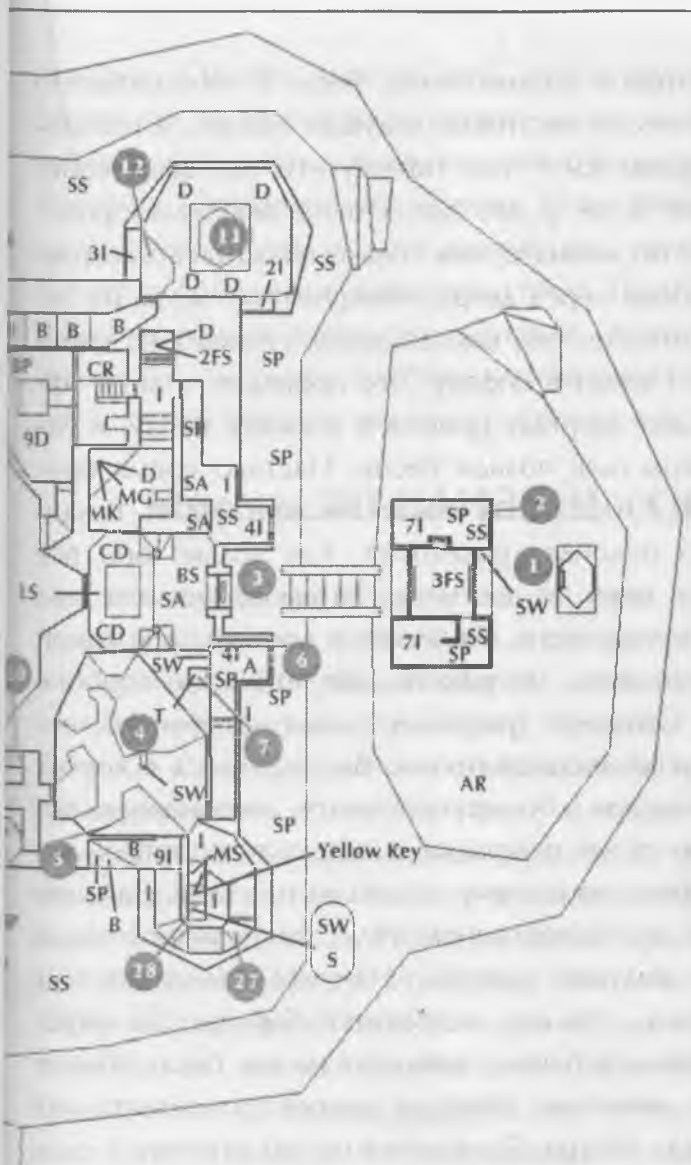
SW	Кнопка
T	Телепорт

Предметы

A1	Зеленый Бронежилет
B	Аптечка-Берсеркер
HB	Эликсир Здоровья
IN	Артефакт Невидимости
MK	Аптечка
MS	Мегасфера
SO	Сфера Души
SA	Духовная Защита
SP	Микроаптечка



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Кнопка, опускает (3)
- 3 Барьер
- 4 Кнопка, открывает (5)
- 5 Запертая дверь
- 6 Кнопка, отрывает потайную дверь с (7) за ней
- 7 Телепорт
- 8 Место телепортации из (7)
- 9 Лифт
- 10 Секретный телепорт
- 11 Место телепортации из (10)
- 12 Площадка, опускается, когда все бесы убиты
- 13 Красный ключ и ракеты
- 14 Кнопка, опускает (15)
- 15 Площадка с трофеями
- 16 Секретная дверь
- 17 Лифт
- 18 Кнопка, открывает (19)
- 19 Запертая дверь
- 20 Секция стены, опускается, когда вы войдете
- 21 Компьютерная карта
- 22 Пресс
- 23 Кнопка, открывает (24) и (25)
- 24 Груда трофеев
- 25 Секретная дверь
- 26 Телепорт
- 27 Место телепортации из (26)
- 28 Желтый ключ
- 29 Дверь, открывается красным и либо голубым, либо желтым
- 30 Выход

Оружие и боеприпасы

A Коробка Патронов к винтовке

BP Ранец

BS Патроны к Пулемету

CR Коробка Ракет

DS Двустволка

MG Пулемет

SS Обойма

к Винтовке (4)

втором ярусе, в которой разместились бесы. В юго-западном углу находится маленькая лестница, ведущая наверх, в небольшую комнату. Направьтесь к ней, потому что это ваше единственное прикрытие. Если у вас достаточно аккумуляторов - дайте хороший залп по комнате, как только окажетесь наверху. Если же нет, то, пройдя через дверь, повернитесь лицом на северо-восток и прикончите трех какодемонов, сидящих на кнопке внутри комнаты. Нажмите кнопку. Это приведет к двум эффектам: откроется два дверных проема в комнату внизу, и откроются задние стены ниш позади бесов. Настало время приготовить бесобургер. Откройте огонь по бесам в нишах. В данном случае хорошо подойдет ракетомет. Как только они все мертвы, спускайтесь вниз по лестнице. Затем вы увидите два новых проема в северной стене. Пройдите в комнату, в которой лежит сфера неуязвимости, две ракеты, две аптечки и коробка патронов к ружью. Соберите трофеи и, выйдя из комнаты, направьтесь через другой дверной проем. Вы окажетесь в коротком коридоре, выходящем в большую комнату, заполненную водой. По центру ее стоит площадка с пятью телепортами на ней: один посередине и по одному в каждом из углов. Зайдите сначала в телепорт в юго-восточном углу. Вы перенесетесь к винтовой лестнице, ведущей наверх. Начните подниматься и будьте готовы к тому, что вам встретится барьер. Он опустится, когда вы подойдете ближе, выпуская на вас беса. Убейте его и продолжайте движение. Наверху находится комната, по которой рыскают два спектра. Прикончив их, обернитесь и скажите «привет» поднимающемуся бесу. В северо-восточном углу, в закутке, находится кнопка, и лежит желтый ключ. Нажмите кнопку, подберите ключ и бегом из помещения. В северо-восточном углу этой комнаты находится дыра, прыгнув через которую, можно попасть в первую комнату, в которую вы вошли. Прodelайте это. Вернитесь через дверь в юго-западном углу и пройдите по пути, которым вышли к комнате с пятью теле-

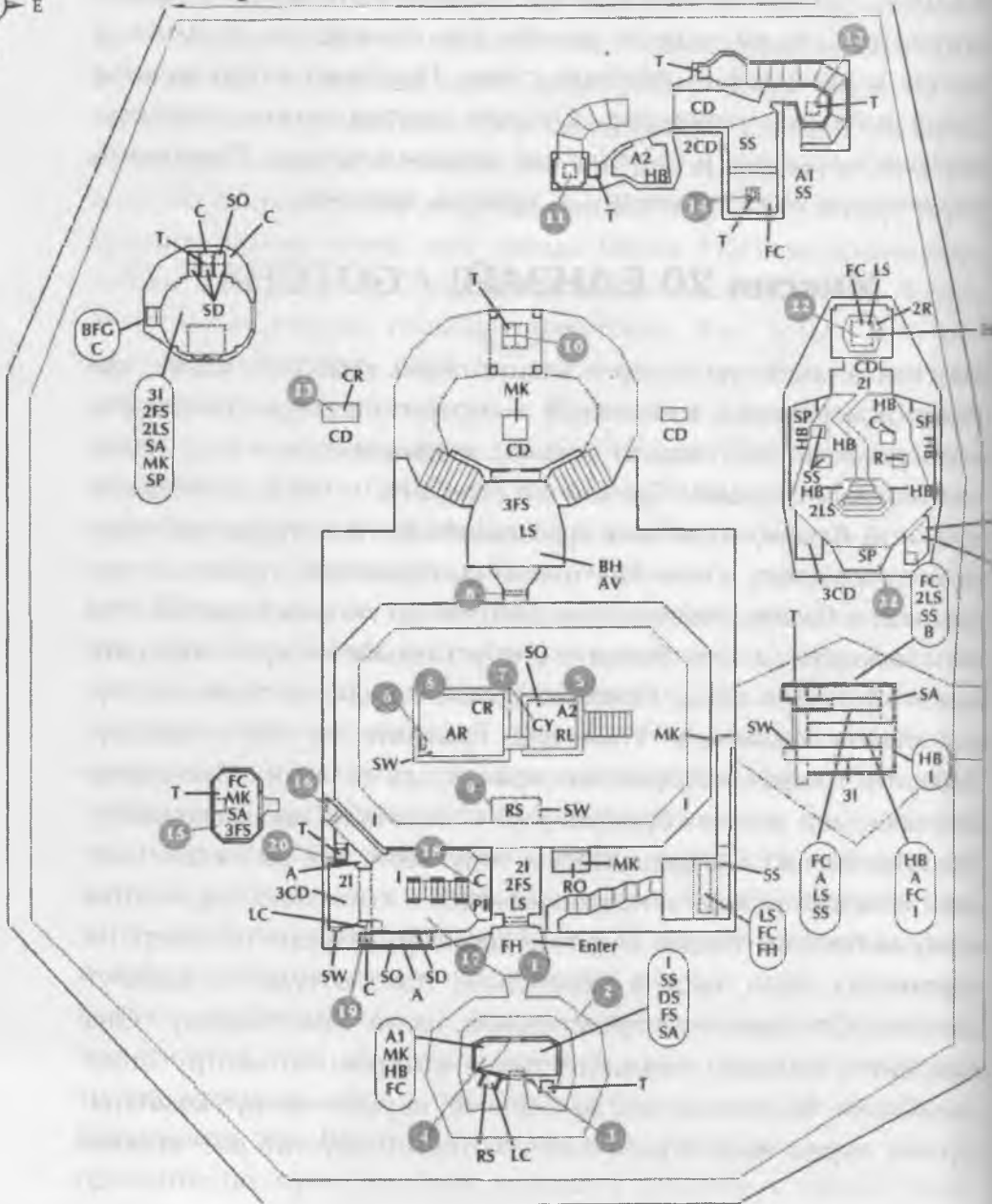
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

портами. Однако вместо того, чтобы прыгать через канаву, спрыгните на территорию вокруг здания и идите на север. Подойдя к углу этого здания, вы увидите другое здание к северо-востоку. Отправляйтесь к нему. Передняя стена этого здания отсутствует, и вы можете видеть все помещение. Войдите в здание и пройдите к северной стене. Там будет отгороженное тремя прутьями отверстие. Открыть прутья можно, воспользовавшись красным и голубым или желтым ключами. Пересеките токсическую лужу по центру, и уровень закончен.

Миссия 20 БАНЗАЙ! / ГОТЧНА!

Вы стоите лицом на север и видите перед собой сержанта, который повернулся к вам спиной и смотрит на дверь. Убейте его и обернитесь. Вы увидите башню, возвышающуюся над лужей токсических отходов. Прикончив сержанта и беса, суетящихся за окном башни, спрыгните с возвышения, на котором вы стоите, и направьтесь к ней. Как только вы спрыгнули, проход, опоясывающий башню, поднимется. Дойдите до кнопки в южной стене и нажмите на нее. Войдите в опустившийся лифт и встаньте лицом на северо-запад. Почти на уровне крыши, на площадке, будет стоять коммандо. Убив его, прыгайте на эту площадку. Заберите трофеи, которые он охранял: две склянки с эликсиром здоровья, два зеленых бронежилета и мелочи на площадке внизу. Покинув башню, возвращайтесь к тому месту, где вы начали миссию. Откройте дверь и поздоровайтесь с коммандо, сержантом и двумя бесами. Увидев широкий коридор, ведущий на север, не торопитесь идти туда, а подождите, пока оттуда не выбегут два беса. Отправив их в преисподнюю, идите через комнату. Она выходит в большой овальный зал, в котором по центру стоят две башни. Вы находитесь на карнизе, идущем вокруг комнаты. Прямо перед вами будет лифт, который опустит вас этажом

Миссия 20 БАНЗАЙ! / ГОТНА!



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Бестиарий

- AR Арахнотрон
- CD Какодемон
- FH Бывший Солдат
- FS Сержант
- FC Коммандо
- I Бес
- LS Потерянная Душа
- SR Ревенант

Локации

- SW Кнопка
- SD Секретная Дверь
- T Телепорт

Предметы

- A1 Зеленый Бронежилет
- A2 Синий Бронежилет
- B Аптечка-Берсеркер
- C Аккумулятор
- NB Эликсир Здоровья
- MK Аптечка
- RS Защитный Костюм
- SO Сфера Души
- SA Духовная Защита
- SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A Коробка Патронов
к винтовке
- BFG BFG 9000
- CR Коробка Ракет
- DS Двустволка
- PR Плазменное Ружье
- RO Ракета
- PR Плазменное Ружье
- SG Винтовка
- SS Обойма к Винтовке (4)

Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Мостик, поднимается, когда вы запрыгнете на него
- 3 Дверь-лифт
- 4 Груда трофеев
- 5 Опускающаяся площадка с кибердемоном и паукомозгом
- 6 Кнопка на маленьком выступе, открывает (8)
- 7 Сфера души
- 8 Запертая дверь
- 9 Лифт
- 10 Телепорт
- 11 Место телепортации из (10) и мегасфера
- 12 Телепорт
- 13 Место телепортации из (12)
- 14 Телепорт
- 15 Место телепортации из (14)
- 16 Секретная дверь
- 17 Секретная дверь
- 18 Плазменная винтовка и аккумулятор; подобрав это, вы откроете (19)
- 19 Потайная дверь с кучей монстров за ней
- 20 Телепорт
- 21 Место телепортации из (20)
- 22 Выход

ниже. В этот момент обе башни опустятся, и вы увидите, что в восточной притаился паукомозг, а в западной засел кибердемон. Идите по карнизу в юго-западный угол. Когда платформа опустится, вы увидите, что стена западной башни выдвинулась вперед, образовав выступ. Расположитесь таким образом, чтобы она скрыла вас от паукомозга и, по возможности, от кибердемона. Эти два красавца начнут драться, предоставив вам возможность расправиться с тем, кто уцелеет. Ваша лучшая тактика в данном случае сводится к тому, чтобы спрыгнув на пол, держаться поближе к стенам центральной платформы и, периодически высываясь, палить по монстру, пока он не окачурится. Затем идите к северной стороне платформы, там по центру находится ниша со сферой души. Взяв ее, идите к лестнице в восточной стене. Поднявшись, дойдите до выступа в западной стене, где найдете кнопку. Нажав ее, вы откроете дверь в северной стене коридора, за которой маячат барон ада, потерянная душа и злыдень. Разобравшись с ними, спрыгните вниз и идите к лифту в южной стене. Он поднимет вас на карниз, по которому вам следует пройти до двери в северной стене. За ней четыре коробки с патронами и три сержанта, которые могут быть уже мертвы... а могут и не быть. Заберите трофеи. Вы стоите перед двумя дверями в северной стене. Пройдя через правую, вы увидите лестницу, спускающуюся в U-образный коридор, соединенный с лестницей, ведущей к левой двери. Справа от вас появится какодемон. Приласкав его, спуститесь по лестнице и не обойдите вниманием элементала слева по курсу. Идите по круговому коридору до телепорта. Вы перенесетесь в маленькую комнатку, из которой на улицу ведет винтовая лесенка, забирающая вправо. Спустившись, укокошьте какодемона, притаившегося в нише справа, и займитесь элементалом, приглядывающимся к вам из коридора прямо перед вами. Пройдя по этому коридору и подобрав патроны к ружью и зеленый бронешилет, будьте готовы к встрече с четырьмя коммандо, кото-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

рые выбегут из открывшейся в конце коридора стены. Отправив их в ад, пройдите через проем в северо-восточном углу. Подберите две коробки с ракетами и зайдите в телепорт. Вы окажетесь наверху башни, к востоку от которой находится U-образный коридор с телепортом. Подобрвав мегасферу, спрыгните в этот коридор, вернитесь к телепорту и проделайте весь путь до комнаты, где вы убили четырех коммандо. Вы материализуетесь в лифте, спускающемся вниз, в маленькую комнатку, где вас встретят прицельным огнем три сержанта и коммандо. Указав им дорогу в ад, подберите четыре шлема и аптечку, валяющиеся в комнате. Выйдете через проем в восточной стене на карниз, опустив таким образом часть стены напротив вас. Бегите на восток и спрыгните в дырку. Вы окажетесь в коридоре, ведущем к комнате, посередине которой располагается лестница наверх, забирающая на восток. Прикончив беса, примостившегося на ступеньках, идите к южной стене, по центру которой располагается потайная дверь. Открыв ее, можно разжиться коробкой патронов к пулемету и сферой души. На верхней площадке лестницы вас поджидает плазменное ружье и аккумулятор. Однако не радуйтесь раньше времени: как только вы возьмете трофеи, откроется западная стена, выпуская развеселую компанию демонов. Ретируйтесь из комнаты как можно быстрее в предыдущий зал. Там в ваше отсутствие появился телепорт - скорее туда. Вы перенесетесь в нишу, находящуюся в южной стене комнаты, расположенной с юга на север. Перед вами лестница, ведущая на север в изогнутый коридор. Вашему появлению обрадуются три потерянных души, какодемон и два беса. Выхватите плазменное ружье и пробейтесь к дыре выхода в конце коридора.

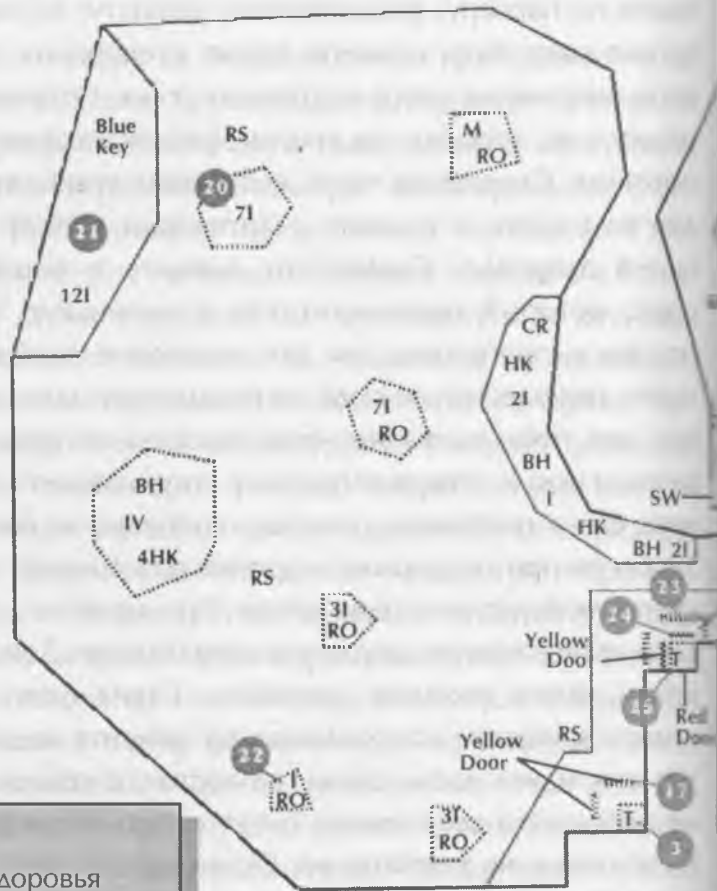
Миссия 21: НИРВАНА / NIRVANA

Вы стоите лицом к северу на большой слегка приподнятой площадке посередине комнаты. По площадке разбросано 12 склянок с эликсиром здоровья и 20 аптечек, а также валяется двустволка. Спинай к вам стоят и рассеянно смотрят вдаль три беса. В северо-восточной части комнаты находятся два телепорта. Прервите размышления бесов, поправьте здоровье и зайдите в ближний к западной стене телепорт. Вы перенесетесь в юго-восточный угол гигантской комнаты. Вы окажетесь на площадке, зарешеченной желтыми прутьями. Несколько башен, верхние площадки которых находятся на одном уровне с вашей, возвышаются над озером токсических отходов. Башни битком набиты бесами, баронами ада, а в одной из них (северной) уютно разместился манкубус. Откройте по ним огонь. Используйте преимущества телепорта и отсиживайтесь во время ответного огня в комнате, где были аптечки. Применяя такую тактику, можно перебить всех монстров, за исключением манкубуса в северной башне. Закруглившись с этим развлечением, вернитесь в комнату с аптечками и зайдите в другой телепорт. Вы перенесетесь на улицу и окажетесь по центру U-образной стены, лицом к северу. Эту стену окружает еще одна стена. Пройдя через проем, поверните на запад и достойно встретите двух спектров и горстку сержантов. Идите вдоль внешней стены, которая тоже изгибается в форме U вокруг первого просвета на севере. Идите до просвета и, свернув влево, идите на юг. Вы увидите еще одну стену, окружающую всю зону - идите вдоль нее. Убейте любого, кто появится у вас на пути и, дойдя до телепорта, зайдите в него. Вы перенесетесь в западный конец комнаты, перегородженной посередине барьером. Прямо перед вами находится треугольное возвышение, на западной и северной сторонах которого располагается по две кнопки. Нажмите все четыре, после чего часть пола поднимется и образует ступеньки. Для того,

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

чтобы забраться на лестницу, нажмите <пробел>. Поднявшись, идите по барьеру, разделяющему комнату; за ним вы обнаружите два манкубуса и девять бесов, стерегущих телепорты в северо-восточном и юго-восточном углах. Отправив всю эту компашку в ад, нажмите на кнопки, располагающиеся рядом с телепортами. Срединная часть восточной стены откроется, позволяя вам зайти в комнату с аптечками и поправить пошатнувшееся здоровье. Сделав это, зайдите в юго-восточный телепорт, который переместит вас в маленькую комнату. Будьте готовы к сюрпризам, так как некоторые особо коварные бесы могли переместиться сюда из предыдущей комнаты. Убедившись, что все тихо, выхватите свое плазменное ружье и, повернувшись лицом к северо-западному углу, нажмите <пробел>, после чего стена опустится, и на вас с победными воплями накинется 14 бесов при поддержке парочки назойливых элементалов. Вокруг них будет еще одна стена. Продируйтесь сквозь них, придерживаясь северо-западного направления. Дойдя до следующей стены, вновь нажмите <пробел>. Стена опять опустится, и в северо-западном направлении вы увидите желтый ключ. Схватив его, идите вдоль стены на восток. В северо-восточном углу на небольшом возвышении будет лежать мегасфера. Не впадите в соблазн и не хватайте ее. Остановиться сейчас - значит умереть! Поверните и, пройдя вдоль южной стены, подберите ранец. Затем зайдите в телепорт в юго-восточном углу. Вы окажетесь в телепорте, которым пользовались, чтобы попасть в предыдущую комнату. Зайдите в комнату с аптечками и подкрепитесь. Затем идите в телепорт у восточной стены. Вы опять окажетесь на площадке, огороженной желтыми прутьями. Воспользуйтесь желтым ключом и идите по коридору. За поворотом на восток вы обнаружите голубую решетку, внутри которой, в свою очередь, находится красная. Свернув за угол, вы обнаружите, что коридор, обогнув голубую решетку, тянется дальше на юг. Напротив этого угла к востоку находится пло-

Миссия 21: НИРВАНА / NIRVANA



Бестиарий

- BH** Барон Ада
FS Сержант
FC Коммандо
HK Рыцарь Ада
I Бес
M Манкубус
PE Элементал
SR Ревенант
S Спектр

Локации

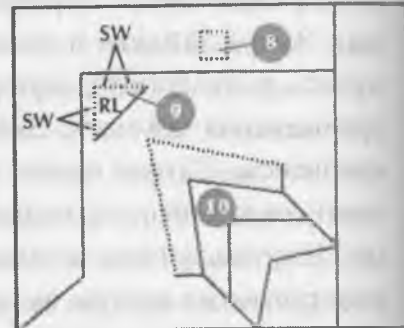
- SW** Кнопка
T Телепорт

Предметы

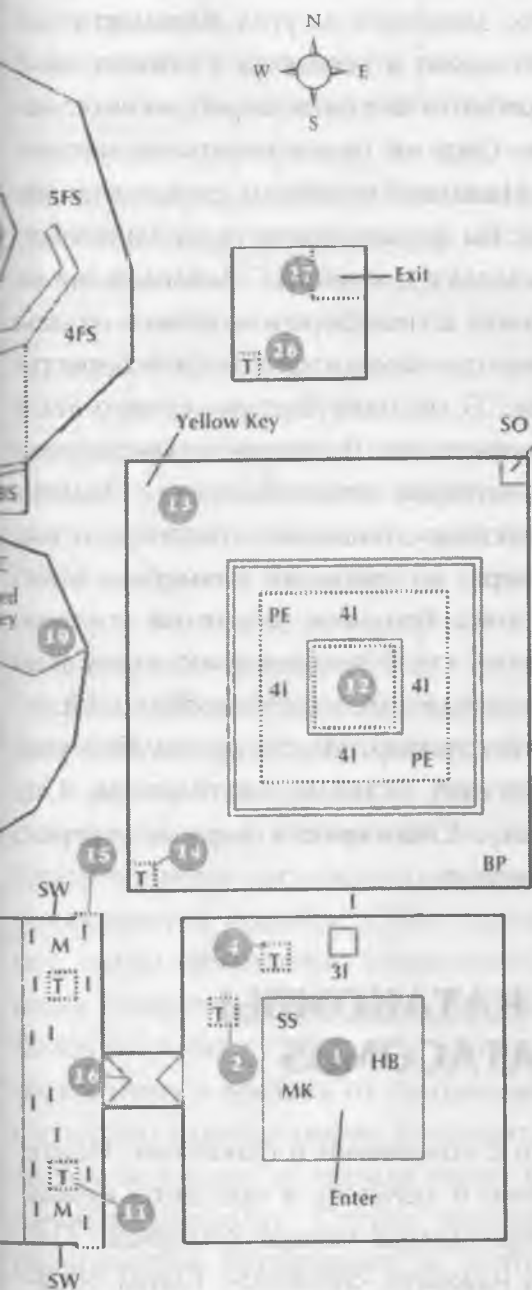
- HB** Эликсир Здоровья
IV Артефакт Неуязвимости
MK Аптечка
RS Защитный Костюм

Оружие и боеприпасы

- BP** Ранец
BS Патроны к Пулемету
CR Коробка Ракет
RO Ракета
PR Плазменное Ружье
RL Ракетомет
SS Обойма к Винтовке (4)



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Телепорт
- 3 Место телепортации из (2)
- 4 Телепорт
- 5 Место телепортации из (4)
- 6 Потайная дверь, открывается при приближении и выпускает толпу врагов
- 7 Телепорт
- 8 Место телепортации из (7)
- 9 Маленькая площадка с четырьмя кнопками, нажав их, вы откроете (10)
- 10 Секретная лестница
- 11 Телепорт
- 12 Место телепортации из (11)
- 13 Желтый ключ
- 14 Телепорт, возвращает в (11)
- 15 Кнопка, открывает (16)
- 16 Секретная дверь
- 17 Желтый барьер
- 18 Кнопка, опускает площадку с (19) на ней
- 19 Красный ключ
- 20 Лифт
- 21 Голубой ключ
- 22 Лифт
- 23 Голубой барьер
- 24 Желтая баррикада
- 25 Телепорт
- 26 Место телепортации их (25)
- 27 Выход

шадка, на которой рядышком с красным ключом притаились шесть коммандо. Прикончив их, заверните за угол. Коридор упирается в площадку, на которой шумят и веселятся 11 бесов, там также находится кнопка. Перебейте бесов и перепрыгните на площадку с красным ключом. Она не будет стоять на месте, поэтому двигайтесь быстро. Нажмите кнопку и спрыгните на площадку, находящуюся рядом. Вы должны попасть на защитный костюм. Теперь бегите на площадку с ключом. Завладев им и пулеметами коммандо, спрыгните с платформы и бегите на запад. Проследовав мимо стены, где находится голубой барьер, направьтесь на северо-восток. Если манкубус на северо-восточной башне еще жив - прикончите его. В северо-западном углу находится платформа, перед которой стоит башенка. Подойдите к башенке и нажмите <пробел>. Башенка опустится, и вы сможете проехать на ней вверх, до площадки с голубым ключом. Схватив его, спрыгните вниз. Возьмите защитный костюм у подножья площадки и бегите на юг. В юго-восточном углу находится башенка, опускающаяся нажатием на <пробел>. Проедьте на верх и спрыгните в коридор. Идите до голубой решетки, откройте ее, затем красную, и зайдите в телепорт. Он доставит вас в пустую комнату. Спрыгните в дыру в северо-восточном углу, и уровень завершен.

Миссия 22 КАТАКОМБЫ / THE CATACOMBS

Вы начнете уровень в комнате с колоннами и факелами. Идите по направлению к южной стене и целтесь в просветы между колоннами и факелами, там притаились четыре коммандо. Подойдите к факелу в центре и нажмите <пробел>. Таким образом, вы нажмете скрытую кнопку. Идите в юго-западный угол комнаты, к опустившейся площадке, и пройдите по ней в комна-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

ту за южной стеной, где можно поживиться пулеметами убитых коммандо.

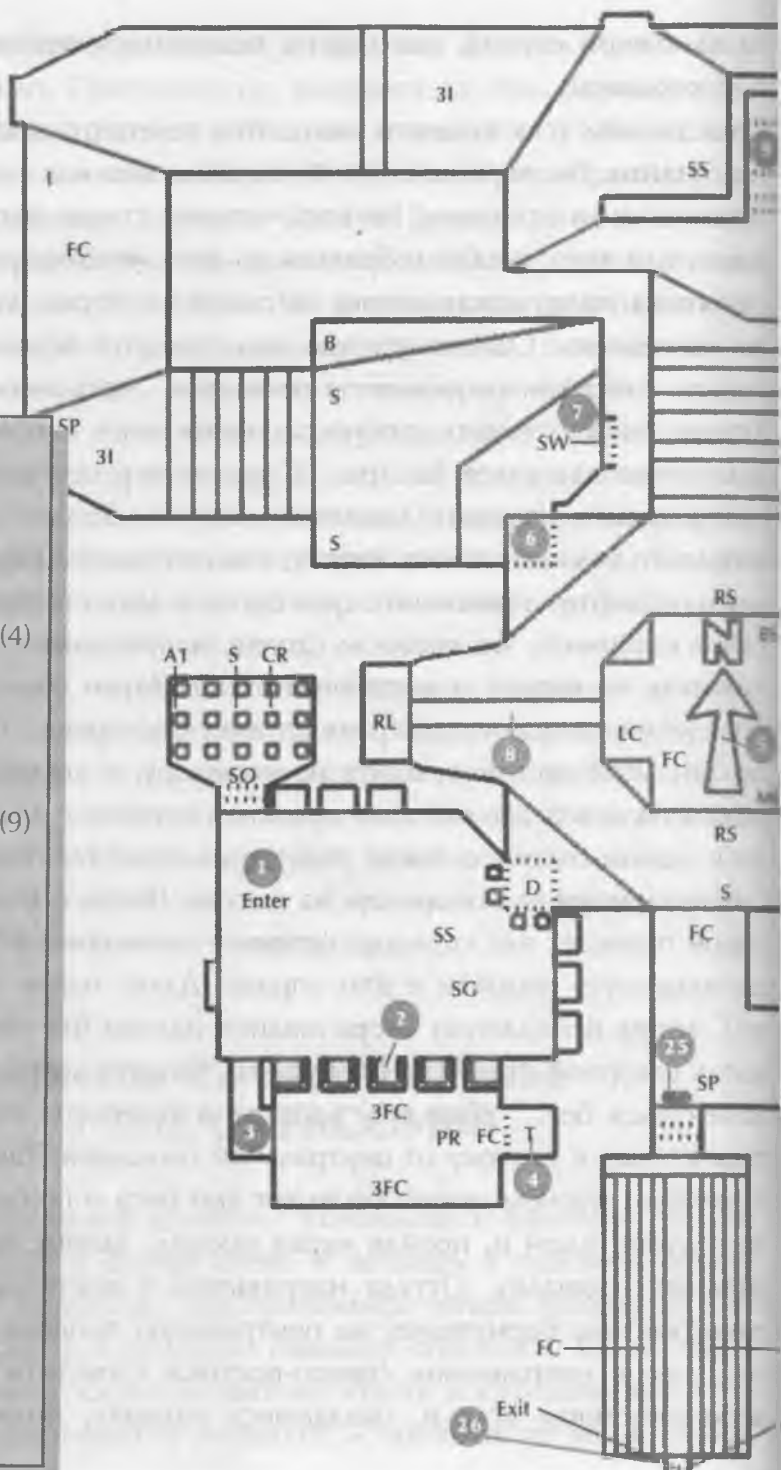
В восточном углу комнаты находится телепорт, в который вам надо зайти. Вы перенесетесь на возвышение над котлованом с токсическими отходами. Во всех четырех стенах располагаются ниши, для того, чтобы добраться до них, необходимо дойти до одного из углов, нажав кнопку на одной из сторон площадки, где вы находитесь. Однако прежде вам придется вежливо побеседовать с вашими соседями по площадке - четырьмя коммандо. Кстати, во всех нишах удобно расположились демоны, поэтому вам лучше двигаться быстро. Спрыгните с северной стороны платформы и наденьте защитный костюм. Дойдите до северо-западного угла и нажмите кнопку, как говорилось ранее. Поднявшись на лифте, прикончите трех бесов и двух спектров. Не прыгайте с карниза, на котором стоите, а повернитесь направо и нажмите на кнопку в восточной стене. Затем спрыгните в направлении севера и подберите аптечку-берсеркер. Поднявшись по западной лестнице, идите по коридору, в котором за поворотом на север вас ожидает приятная встреча с двумя коммандо и одним бесом, а также еще тремя представителями бесовского племени за поворотом на восток. Войдя в комнату, к которой приведет вас коридор, проявите понимание к бесу, робко пытающемуся подойти к вам справа. Далее идите направо (на юг), затем немедленно сворачивайте налево (на север). Идите вдоль северной стены, на полпути вы увидите дверь, за которой замечтался бес. Убив его, зайдите в телепорт. Вы перенесетесь в нишу к востоку от центральной площадки. Там рядышком с голубым ключом мирно беседуют три беса и призрак. Хватайте голубой ключ и, пройдя через проход, запрыгните на центральную площадку. Оттуда направьтесь к восточной нише за ракетометом. Вернувшись на центральную площадку, спрыгните с нее в направлении северо-востока. Опустите лифт в северо-восточном углу и, оказавшись наверху, поджарьте двух

Миссия 22 КАТАКОМБЫ / THE CATACOMBS

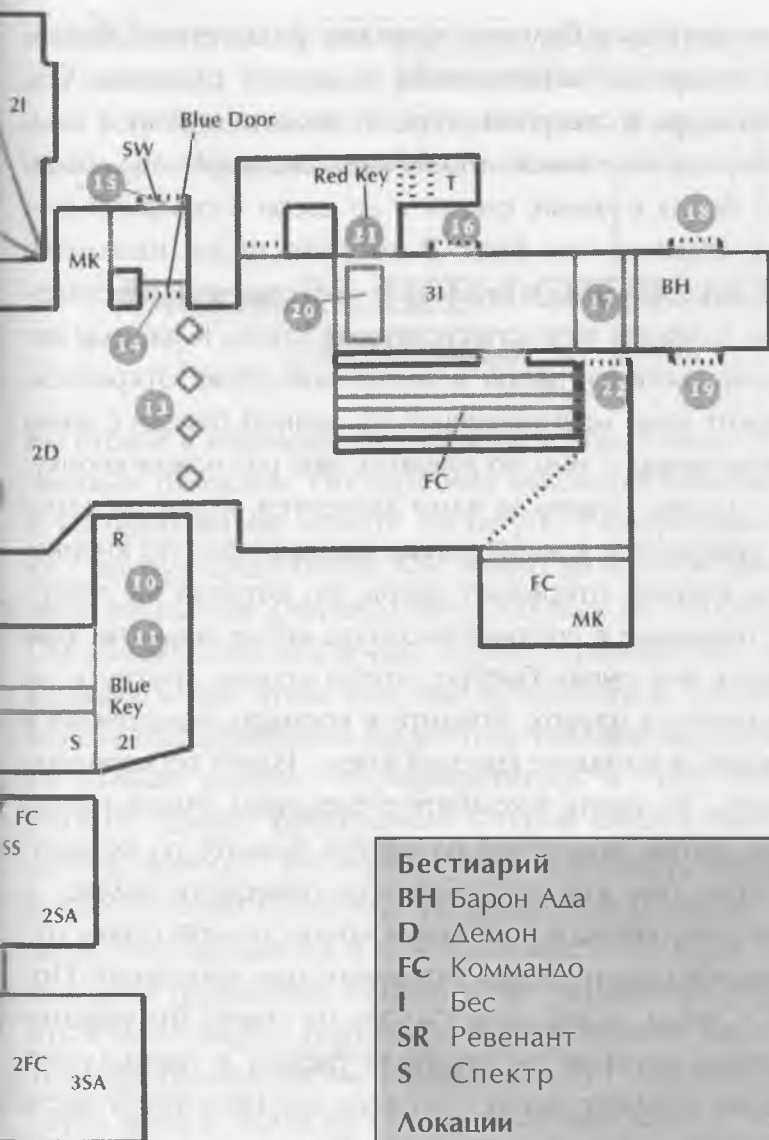


Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Кнопка, активирует (3)
- 3 Площадка (опускается)
- 4 Телепорт
- 5 Место телепортации из (4)
- 6 Лифт
- 7 Кнопка, поднимает (8)
- 8 Мостик
- 9 Телепорт
- 10 Место телепортации из (9)
- 11 Голубой ключ
- 12 Лифт
- 13 Барьер
- 14 Голубая дверь
- 15 Кнопка, поднимает (13)
- 16 Кнопка, открывает (17)
- 17 Запертая дверь
- 18 Кнопка, также открывает (17)
- 19 Кнопка, опускает (20)
- 20 Площадка
- 21 Красный ключ
- 22 Кнопка, поднимает (23)
- 23 Лифт
- 24 Красная дверь
- 25 Дверь выхода



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

**Бестиарий**

BH Барон Ада

D Демон

FC Коммандо

I Бес

SR Ревенант

S Спектр

Локации

SW Кнопка

T Телепорт

Предметы

A1 Зеленый Бронежилет

B Аптечка-Берсеркер

LC Большой Аккумулятор

MK Аптечка

RS Защитный Костюм

SO Сфера Души

SA Духовная Защита

SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасыA Коробка Патронов
к винтовке

BS Патроны к Пулемету

CR Коробка Ракет

PR Плазменное Ружье

RL Ракетомет

SG Винтовка

SS Обойма к Винтовке (4)

демонов. Вы окажетесь в большой комнате, разделенной барьером. Убейте команду, затаившегося с другой стороны. Откройте голубую дверь в северной стене и нажмите кнопку в комнате за ней. Барьер опустится. Возникнет два коридора, ведущих на восток. Войдя в левый, следуйте до двери в северной стене. За дверью резвятся три беса. В комнате также находится возвышение в западном конце и дверь в восточном. Повеселившись с бесами, нажмите на кнопку в южной стене. К вашему величайшему удовольствию, дверь в восточной стене откроется, и оттуда выбежит явно настаивающий на личной беседе с вами барон ада. Побеседовав с ним по душам и, еще раз нажав кнопку, войдите в его логово. Дверь за вами закроется, но не расстраивайтесь - на северной и южной стенах расположено по кнопке. Та, которая на южной, открывает дверь, та, которая на северной, опускает площадку в противоположном конце комнаты. Вам нужно проделать все очень быстро, чтобы успеть прыгнуть на площадку и подняться наверх. Войдите в коридор, находящийся прямо перед вами, и возьмите красный ключ. Идите по коридору и откройте дверь. Вы опять в комнате с барьером. Идите прямо к южной стене, затем поверните на восток и идите по коридору. Как раз перед тем, как вы соберетесь повернуть налево, к вашему сожалению, дверь в восточном конце южной стены откроется, и вам навстречу бодро поспешат три команды. Поздоровавшись с ними, идите по коридору на север. Вы увидите кнопку, нажатием которой вы опустите барьер в предыдущей комнате. Едва вы нажмете кнопку, со всех ног неситесь в часть комнаты за барьером. Вы должны успеть прежде, чем он поднимется вновь. У вас может не получиться с первого раза, не волнуйтесь - вы вне опасности. Добившись своего, активизируйте лифт в юго-западном углу. Поднявшись, бегите в юго-восточный угол нового помещения и найдите новый лифт. На сей раз, наверху вас подкарауливают три команды при содействии одного призрака. Оказав им знаки внимания, войдите в красную дверь

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

в западной стене. К вам навстречу устремятся по меньшей мере два коммандо. Покиньте помещение через проем в юго-восточном углу комнаты. В следующей комнате притаились еще два коммандо. Помахав им ручкой, нажмите кнопку - и вы свободны.

Миссия 23. ИГРЫ СРЕДИ БОЧЕК / BARRELS 'O' FUN

Вы стоите в коридоре, ведшем на север. В нем - бочки с токсическими отходами. По середине находится маленькая комнатка, в которую вы не можете заглянуть. Развернувшись, бегите на юг, лавируя среди бочек. Как только вы начнете движение, на севере откроется ловушка, выпускающая на свободу манкубуса. Он начнет стрелять в вас. Бочки скрывают вас от выстрелов, взрываясь при этом. Если вы остановитесь, чтобы насладиться кинематографическим эффектом, создаваемым приближающейся стеной смерти, то превратитесь в тост. Бегите, бегите, БЕГИТЕ! Дошло, тупоголовый? Открыв дверь в южной стене, зайдите в телепорт. Вы перенесетесь в коридор, ведущий на север и заполненный бочками с токсическими отходами. Вы обнаружите, что находитесь в компании шести рыцарей ада - не очень завидное положение, однако у вас нет выбора. Они будут стоять к вам спиной, поэтому в первый момент вы пока в относительной безопасности. Проскользните к правой бочке прямо перед вами и, встав по центру коридора, бегите. Бочки за вашей спиной опять начнут взрываться. В каждой из стен коридора располагается по три ниши с коммандо. Не обращайтесь на них внимания - взрывающиеся бочки прикончат их. В конце коридора находится небольшая комната с телепортом. Добежав до нее, обернитесь на юг и добейте уцелевших рыцарей ада. Затем прогуляйтесь по коридору и подберите двенадцать пулеметов. В комнате, где были рыцари ада, лежит аптечка-берсеркер, два

Миссия 23. ИГРЫ СРЕДИ БОЧЕК / BARRELS 'O' FUN

Бестиарий

AR	Арахнотрон
AV	Злыдень
D	Демон
FC	Коммандо
HK	Рыцарь Ада
I	Бес
M	Манкубус
PE	Элементал
SR	Ревенант
SM	Паукомозг

Локации

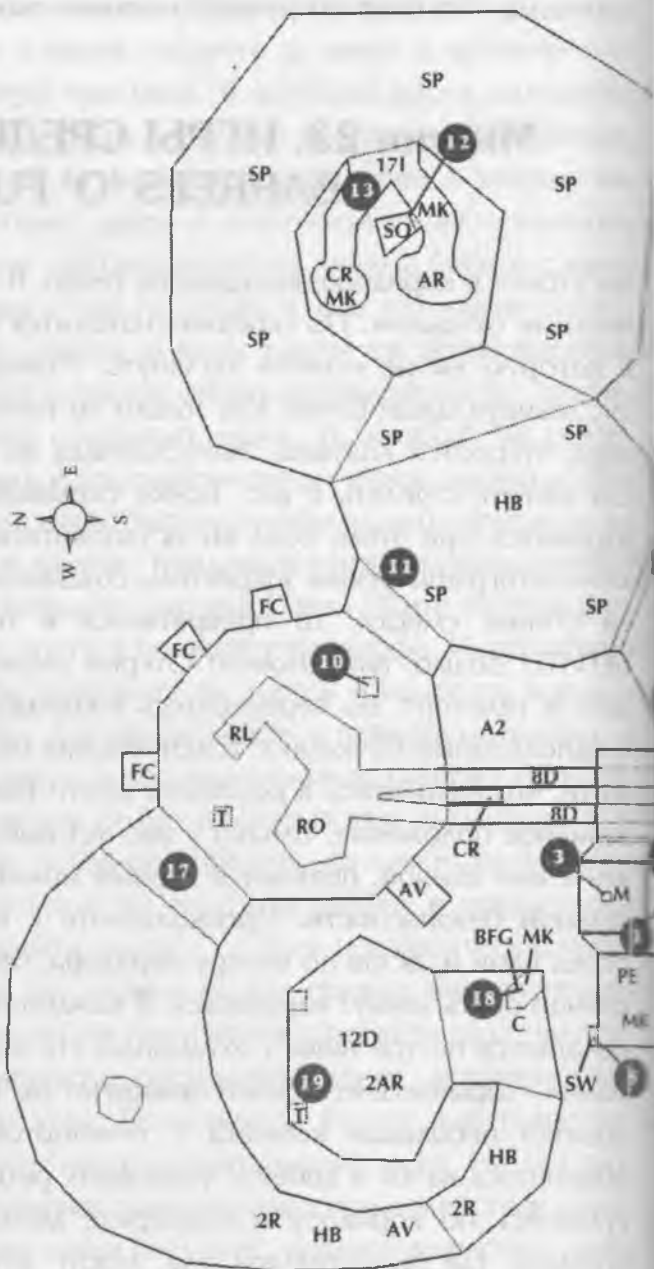
CM	Компьютерная Карта
SW	Кнопка
T	Телепорт

Предметы

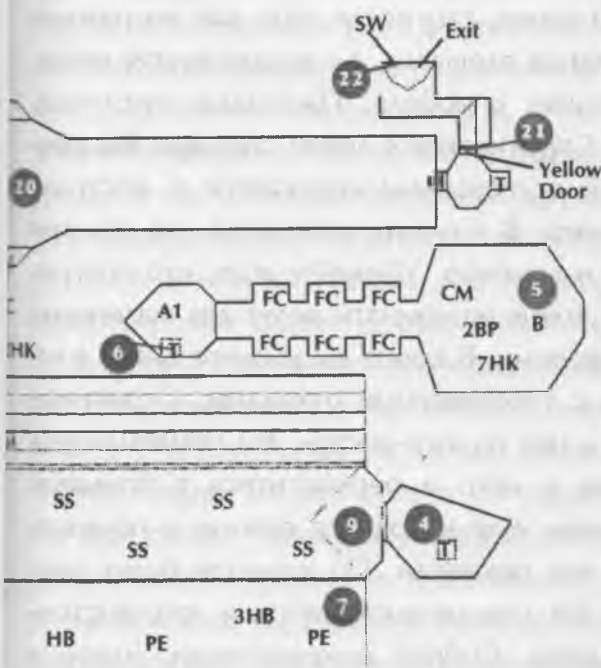
A1	Зеленый Бронежилет
A2	Синий Бронежилет
B	Аптечка-Берсеркер
C	Аккумулятор
HB	Эликсир Здоровья
MK	Аптечка
MS	Мегасфера
SO	Сфера Души
SP	Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

BFG	BFG 9000
BP	Ранец
CR	Коробка Ракет
RO	Ракета
RL	Ракетомет
SS	Обойма к Винтовке (4)



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Покидая эту зону, вы открываете (3)
- 3 Комната с манкубусом
- 4 Телепорт
- 5 Место телепортации из (4)
- 6 Телепорт
- 7 Место телепортации из (6)
- 8 Кнопка, поднимает (9)
- 9 Лифт
- 10 Телепорт
- 11 Место телепортации из (10)
- 12 Потайная дверь, за которой сфера души
- 13 Комната с тоннами ракет (YPPPA!)
- 14 Стена открывается, когда вы входите в (13)
- 15 Желтый ключ
- 16 Телепорт
- 17 Место телепортации из (16)
- 18 BFG 9000
- 19 Телепорт
- 20 Место телепортации из (19)
- 21 Желтая дверь
- 22 Выход

ранца и компьютерная карта. Зайдите в телепорт в северной комнате. Вы окажетесь в еще одном длинном коридоре, вдоль которого стоят бочки. Их, правда, поменьше, чем в предыдущем. В коридоре также обитают шесть элементаров. Вы будете стоять в южном конце коридора, лицом на север. Увертываясь, по возможности, от элементаров, бегите в северный конец. В северо-западном углу находится кнопка, рядом с которой лежит аптечка. Пока вы продвигаетесь к кнопке, вся восточная стена откроется. Вы увидите два коридора: один этажом ниже того, в котором вы находитесь, другой же, напротив, на одном уровне с вами. Нажав кнопку, повернитесь направо и спрыгните в нижний коридор. Вы окажетесь в комнате, из которой начинали миссию. Бегите в южный конец, там после того, как вы нажали кнопку, появилась треугольная площадка, загораживающая дверь. Подойдите к ней и нажмите <пробел>. Площадка опустится. доедьте на ней до верха. Спрыгивайте с левой стороны. Вы увидите, что пол в комнате ступеньками спускается к востоку. Бегите со всех ног на север. В комнате находятся два рыцаря ада и компания из бесов и демонов. Убивайте всех, кто преградит вам путь. В северном конце из комнаты ведут два маленьких коридорчика. Идите по правому. В конце вы увидите внизу площадку посередине озера с токсическими отходами. Спрыгните сначала на нее, а потом с нее на юго-восток. Вы приземлитесь около телепорта. Зайдите в него и перенеситесь в большую комнату. В северо-западном углу находится проход в помещение, которое вы только что покинули. По комнате будут разбросаны микроаптечки. Из северо-восточного и юго-восточного угла отходят коридоры. Собрав микроаптечки, идите в любой. Вы окажетесь в U-образном коридоре, выводящем в предыдущую комнату. Из тайника во внутренней стене коридора выбегут бесы. Убив их, идите к проему, из которого они убежали. Там обнаружатся два небольших тупичка. В конце одного лежит семь коробок с ракетами, в конце другого, кроме еще

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

шесть коробок, находится кнопка. Нажав ее, вы откроете потайную комнатку со сферой души. Взяв ее и пройдя по U-образному коридору, вернитесь в основное помещение. Там вы увидите, что часть стены в юго-западном углу открылась, и оттуда выскочили пять арахнотронов и один паукомозг. Не связывайтесь с ними, а бегите в комнату, из которой они возникли. Хватайте желтый ключ и заходите в телепорт. Вы перенесетесь в большую комнату, восточный конец которой выходит на лужу с токсическими отходами. Местный злыдень мечтает изуродовать вас. Вы увидите, что комната закругляется на запад. Бегите вдоль этого изгиба. Прямо на вас выскочит еще один злыдень в сопровождении двух призраков. Не останавливайтесь и попробуйте опередить их. Продолжайте идти вдоль стены, минуя еще двух призраков, пока не увидите BFG на небольшом возвышении. Подойдите к возвышению и, опустив его, хватайте BFG. Поверните налево - там комната, битком набитая демонами. Испытайте на них новообретенное оружие и зайдите в эту комнату. Одна очередь сократит количество неприятелей ровно настолько, чтобы вы увидели два телепорта в задней стене и двух арахнотронов слева. Пробейтесь к левому телепорту и зайдите в него. Вы окажетесь в очередном длинном коридоре с бочками. Не раздумывая, смертельным рывком, бегите к двери в северном конце. Когда вы только появились в этом коридоре, с обеих сторон от вас стояло по команде, которые и откроют по вам огонь. Они сами положат себе конец, подорвав бочки с токсическими отходами. В маленькой комнате за дверью в северном конце вы будете в безопасности. Откройте и пройдите через желтую дверь в восточной стене. За ней в комнате будут стоять три бочки у северной стены, и еще одна будет блокировать дверь в южной. Выйдя из комнаты, выстрелите в одну из бочек. После чего все три остальные взорвутся, очищая путь на юг. Пройдите через южную дверь. За ней будет маленькая комнатка с дырой в полу - спрыгните туда.

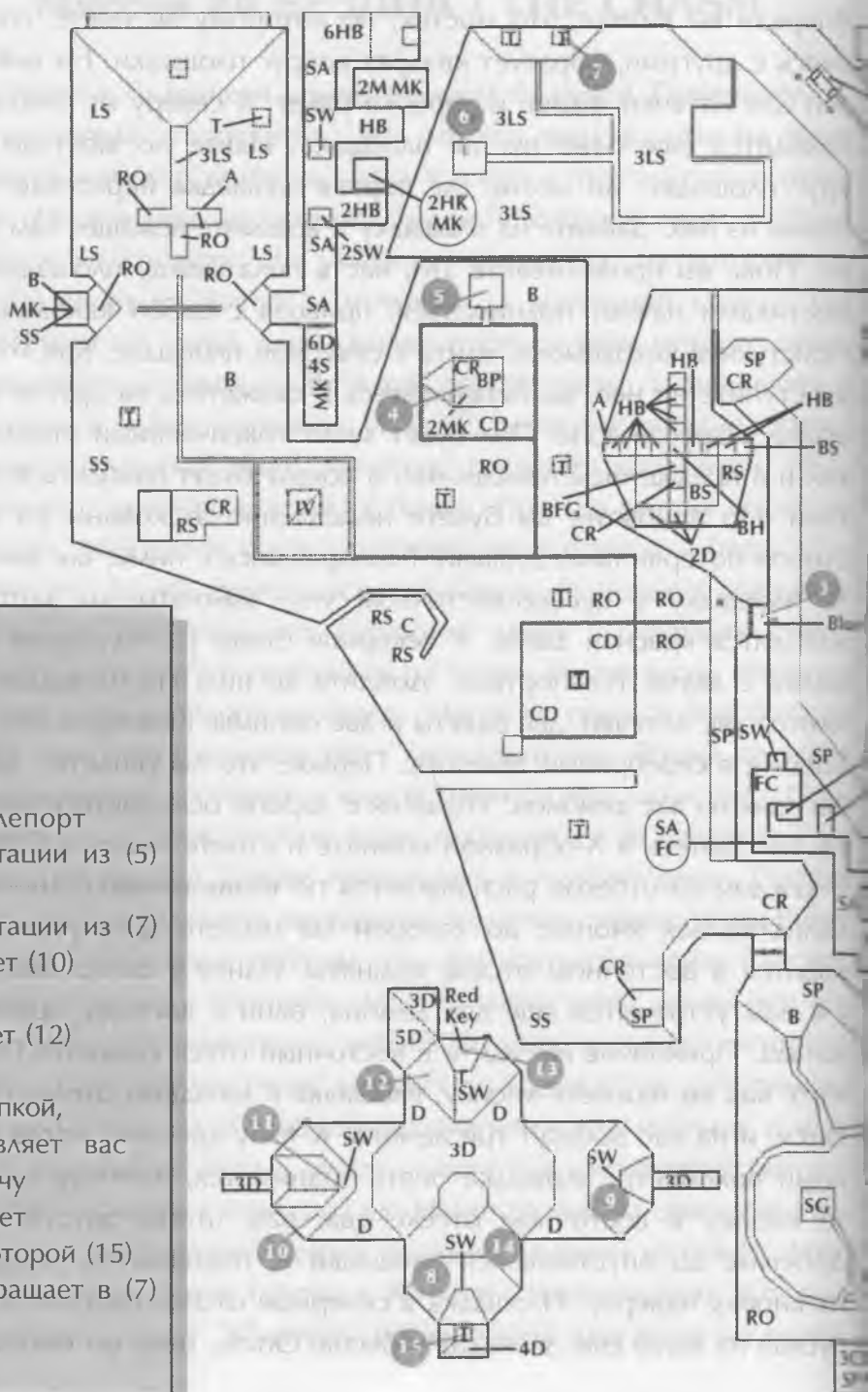
Миссия 24 БЕЗДНА / THE CHASM

Вы стоите в маленькой комнате лицом на север. Поскольку северная стена отсутствует, вы можете видеть, что из этой комнаты коридор ведет на запад к озеру с токсическими отходами. Посередине него стоит башня, к которой ведет мостик. Выйдите из комнаты. Вы увидите, что мостик, на котором вы стоите, ведет на восток и исчезает за восточной стеной. Он также идет на запад вдоль стены порядка трех метров, затем сворачивает на север и идет вдоль другой стены, заканчиваясь у площадки в северо-западном углу. По середине западной стены находится голубая дверь, которую стережет какодемон. Поджарив его, идите по мостику к башне. Там, где мостик подходит к башне, находится карниз, посередине которого - дверь. Откройте ее. За ней притаилось пять бесов. Используя дверь как прикрытие, истребите их. Напротив двери вы увидите стену. Войдите в комнату и поверните на запад. Идите вдоль стены до коротенького коридора на север. Идите по нему. У поворота на запад вам повстречается бес. Укокошьте его. Затем коридор повернет опять на север, и вам встретится еще один бес. Прикончите его и, взяв голубой ключ, выбирайтесь из башни тем же путем, что пришли. Выйдя, направьтесь к голубой двери. Пройдя через нее, вы окажетесь на карнизе, идущем с севера на юг. Внизу разлиты токсические отходы, там же находятся узкие мостки на одном уровне с карнизом. Мостки очень узкие, но по ним все же можно передвигаться, соблюдая максимальную осторожность. Один из мостиков доходит до карниза, на котором вы стоите. Приготовьте плазменную винтовку или пулемет и идите по мосткам на запад, до того места, где они пересекаются с другими, идущими с севера на юг. Идите по ним на север. Они повернут на запад, пересекаясь с другими, идущими на север. Идите на север и будьте готовы к встрече с какодемоном, который поднимется снизу. Убив его, продолжайте двигаться на север.

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Впереди вы видите, что мостик, по которому вы идете, соединяясь с другими, образует квадрат вокруг площадки. На ней лежат две аптечки, ранец и коробка ракет. К северу от площадки находится еще одна пустая площадка. Идите по мосткам вокруг площадки, до места, где первая площадка пересекается с одним из них. Зайдите на площадку и возьмите лежащее там добро. Пока вы проделываете это, часть пола между площадкой и мостиками начнет подниматься, привозя с собой какодемона. Пристукнув какодемона, идите к северной площадке. Как только вы ступите на нее, вы перенесетесь и окажетесь на другой площадке в другой зоне. Пол будет залит токсическими отходами, как и в предыдущем помещении, и вокруг будут находиться мостики. По прибытии вы будете немедленно атакованы со всех сторон потерянными душами. Разобравшись с ними, вы заметите площадку в северо-восточном углу комнаты, на которой находится красная дверь. У северной стены расположена площадка с двумя телепортами. Дойдите до них. На площадке валяются две аптечки, две ракеты и две обоймы. Подобрав все это, зайдите в серебряный телепорт. Первое, что вы увидите - шесть бегущих на вас демонов. Убрав их с дороги, осмотритесь вокруг. Вы находитесь в X-образной комнате и стоите лицом на север. В каждом из отсеков располагается по возвышению с кнопкой. Единственная кнопка, до которой вы можете дотянуться, находится в восточном отсеке комнаты. Идите в центр комнаты - к вам устремятся еще два демона, один с востока, другой с запада. Прикончив их, идите в восточный отсек комнаты. После того, как вы нажмете кнопку, площадка в западном отсеке опустится, и на вас выбегут три демона. К тому времени, когда вы с ними покончите, площадка опять поднимется, поэтому нажмите кнопку в восточном отсеке еще раз, чтобы опустить ее. Добегите до опустившейся площадки и, поднявшись, нажмите на кнопку наверху. Площадка в северном отсеке опустится, выпуская на волю еще двенадцать бесов. Опять, пока вы ими зани-

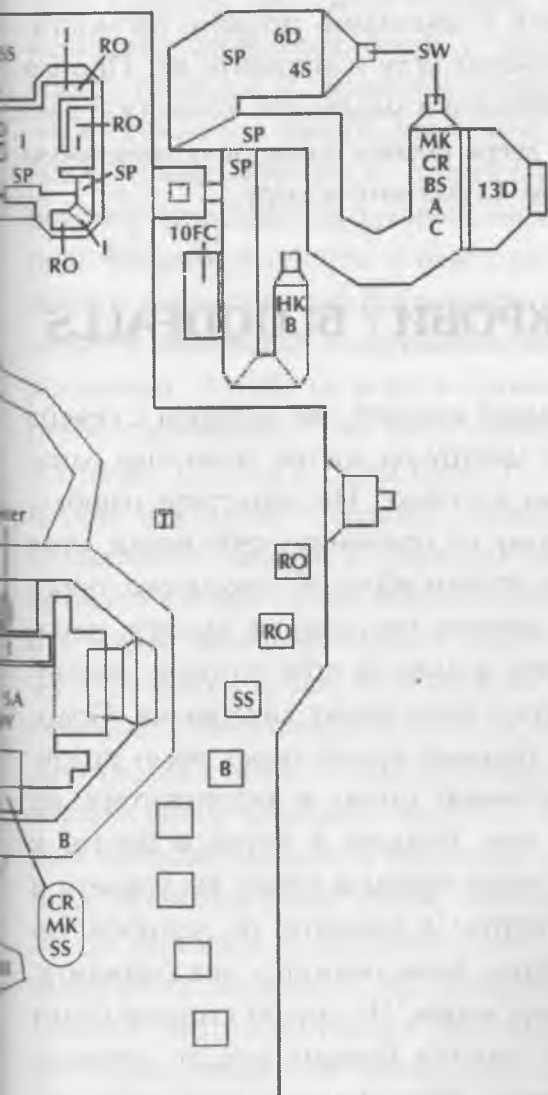
Миссия 24 БЕЗДНА / THE CHASM



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Голубой ключ
- 3 Голубая дверь
- 4 Груда трофеев
- 5 Секретный телепорт
- 6 Место телепортации из (5)
- 7 Телепорт
- 8 Место телепортации из (7)
- 9 Кнопка, опускает (10)
- 10 Площадка
- 11 Кнопка, опускает (12)
- 12 Площадка
- 13 Площадка с кнопкой, которая доставляет вас к красному ключу
- 14 Кнопка, опускает площадку, за которой (15)
- 15 Телепорт, возвращает в (7)
- 16 Красная дверь
- 17 Выход

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Бестиарий

- BH** Барон Ада
- CD** Какодемон
- D** Демон
- FC** Комmando
- I** Бес
- HK** Рыцарь Ада
- LS** Потерянная Душа
- M** Манкубус
- S** Спектр

Локации

- SW** Кнопка
- T** Телепорт

Предметы

- B** Аптечка-Берсеркер
- C** Аккумулятор
- HB** Эликсир Здоровья
- IV** Артефакт
Неуязвимости
- MK** Аптечка
- MS** Мегасфера
- RS** Защитный Костюм
- SA** Духовная Защита
- SP** Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A** Коробка Патронов
к винтовке
- BFG** BFG 9000
- BP** Ранец
- BS** Патроны к Пулемету
- CR** Коробка Ракет
- RO** Ракета
- SG** Винтовка
- SS** Обойма к Винтовке (4)

DOOM II Ад на земле.

мались, площадка поднялась. Нажмите кнопку еще разок. Добежав до опустившейся площадки, поднимитесь наверх. Нажмите на кнопку, и часть стены опустится, открывая взору красный ключ. Вернитесь в южный отсек комнаты и там нажмите на кнопку. Сделав это, отпряните назад - опустится площадка с четырьмя демонами и телепортом. Поджарив демонов, зайдите в телепорт. Вы вернетесь в серебряный телепорт, при помощи которого оказались в комнате с демонами. Дойдите по мостикам до двери в северо-восточном углу и откройте ее. Пройдя еще через одну дверь, вы попадете в маленькую комнату с дверью выхода. Пройдите через дверь выхода в еще одну маленькую комнатку с дырой посередине. Спрыгните в дыру.

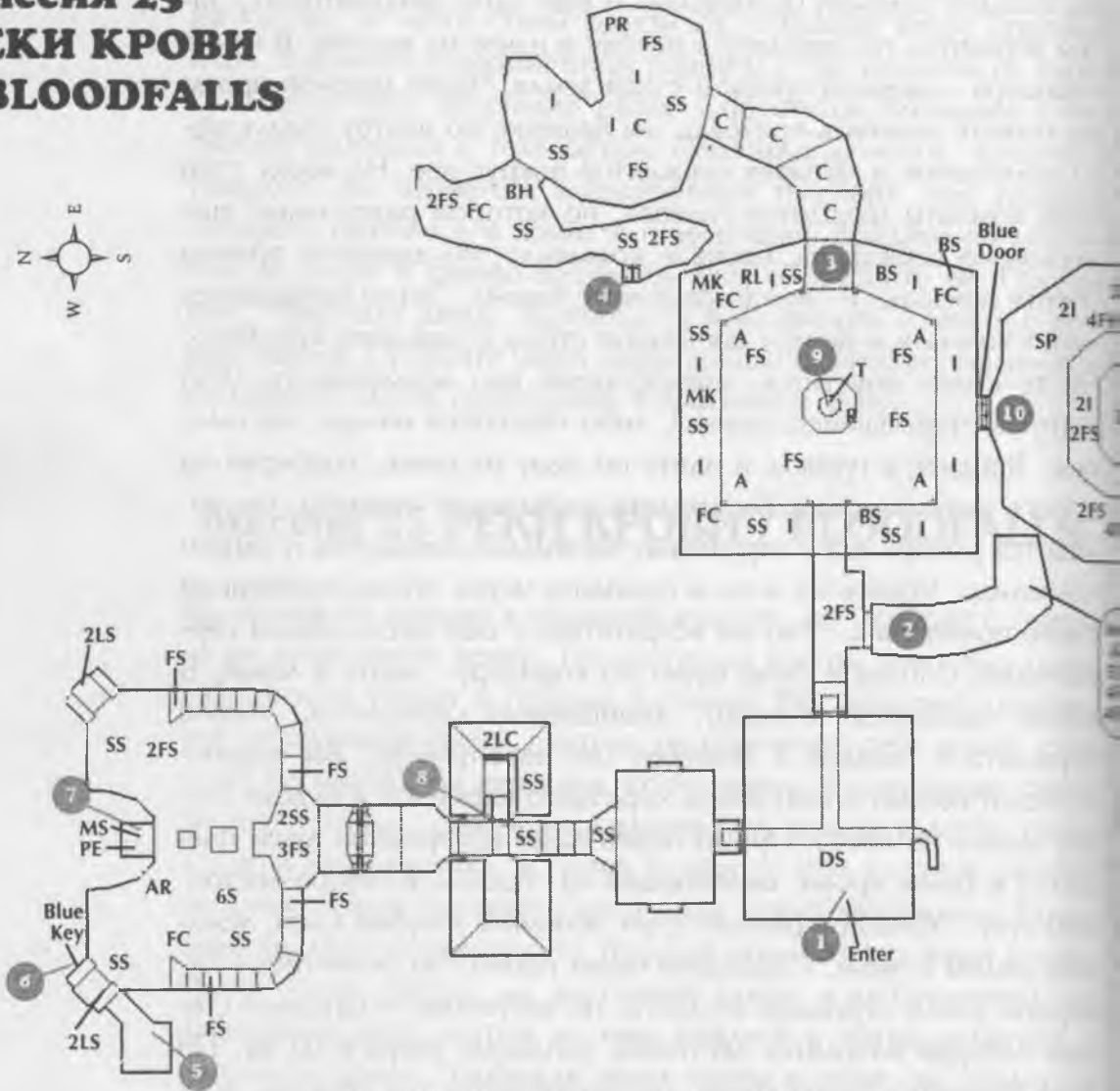
Миссия 25 РЕКИ КРОВИ / BLOODFALLS

Вы начинаете миссию в огромной комнате, по которой с севера на юг течет поток крови. По центру на восток течет еще один. Оба потока уходят в проемы в стенах. Не допустите ошибку, эта отравленная кровь, поэтому не причините себе вреда, стоя в ней по колено или переходя потоки вброд. К сожалению, пройти этот уровень, совсем не замочив ног, вам не удастся, однако, если вам пришлось вступить в один из этих потоков, двигайтесь как можно быстрее. Перед вами лежит двустволка. Подобрать ее, быстро пересеките текущий прямо перед вами поток. Идите вдоль потока до восточной стены и остановитесь на расстоянии двух метров от нее. Войдите в поток и бегите к восточной стене. Пробежав через проем в стене, вы упадете и приземлитесь рядом с телепортом в комнате, по которой течет еще одна река крови. Перед вами окажутся два сержанта. Убив их, пробейтесь через реку крови. На другой стороне будет коридор, который защищает горстка бывших солдат, сержантов, а также лежат микроаптечки. Убив плохих парней, присмотр-

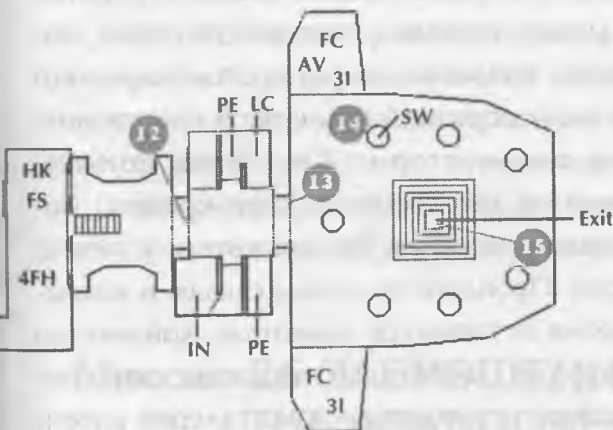
Глава 6. Инструктаж по данным разведки

ритесь, нет ли в коридоре бочек. Идите до конца коридора, где вы найдете зеленый бронезилет и еще одну микроаптечку. Затем вернитесь по коридору к потоку и идите на восток. В конце коридора - дверной проем и сухая земля. Через дверной проем вы можете заценить призрака на башенке по центру следующего помещения и четырех сержантов вокруг нее. Наверху стен этой комнаты находится галерея, по которой разгуливает еще несколько сержантов, бесов и коммандо. Из дверного проема убейте призрака и сержантов вокруг башни. Затем направьтесь через комнату к центру восточной стены и нажмите <пробел>. Часть стены опустится, предоставляя вам возможность либо войти в открывшийся туннель, либо подняться наверх, на галерею. Войдите в туннель и идите по нему на север, подбирая по дороге аккумуляторы. Вы дойдете до большой комнаты, где находится рыцарь ада в окружении нескольких сержантов и одного коммандо. Убейте их всех и пройдите через проем в северной стене помещения. Там вы встретитесь с еще несколькими сержантами. Справа и слева будет по коридору - идите в левый. В конце находится телепорт, защищаемый сержантом. Убейте сержанта и зайдите в телепорт (не перепутайте). Вы перенесетесь в южный конец очень короткого коридора и будете стоять лицом на север. Прямо перед вами потерянные души плещутся в речке крови, вытекающей из проема в северо-восточном углу. Убив потерянные души, возьмите голубой ключ, лежащий рядом с ними, и прыгайте через проем. Вы окажетесь в северном конце огромной комнаты, по восточной и западной стенам которой находятся лестницы, уходящие вверх и на юг. По полу разлилось озеро крови, где барахтаются три спектра. Дойдя до лестницы в западной стене, поднимайтесь. Не забудьте прикончить сержантов, преграждающих вам путь. Вы также услышите, что внизу подает признаки жизни арахнотрон, поэтому скорее наверх! На лестничной клетке находится дверь, перед которой - несколько площадок, уходящих на север. Пробежав-

Миссия 25 РЕКИ КРОВИ / BLOODFALLS



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы пути

- 1 Старт; перед вами лежит двустволка
- 2 Секретный проход за потоком крови
- 3 Лифт
- 4 Телепорт
- 5 Место телепортации из (4)
- 6 Голубой ключ
- 7 Мегасфера
- 8 Потайная дверь
- 9 Телепорт, возвращает в (1)
- 10 Голубая дверь
- 11 Лифт
- 12 Лифт
- 13 Лифт
- 14 Кнопка, поднимает ступеньки вокруг (15)
- 15 Выход

Бестиарий

- AR** Арахнотрон
BH Барон Ада
AV Злыдень
FH Бывший Солдат
FS Сержант
FC Коммандо
I Бес
HK Рыцарь Ада
LS Потерянная Душа
PE Элементал
SR Ревенант

Локации

- SW** Кнопка
T Телепорт

Предметы

- A1** Зеленый Бронежилет
A2 Синий Бронежилет

- C** Аккумулятор
IN Артефакт Невидимости
LC Большой Аккумулятор
MK Аптечка
MS Мегасфера
SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

- A** Коробка Патронов к винтовке
BP Ранец
BS Патроны к Пулемету
DS Двустволка
MG Пулемет
RO Ракета
PR Плазменное Ружье
RL Ракетомет
SS Обойма к Винтовке (4)

шись по ним, запрыгните в нишу в северной стене. Взяв там мегасферу, прыгайте вниз и бегите к восточной лестнице, убивая всех, кто встретится по дороге. Пройдите через дверь, и вы окажетесь на спускающейся к югу лестнице. С обеих сторон находится по окну. Встав между окнами у восточной стены, нажмите <пробел>. Откроется потайная дверь, пройдя через которую, вы окажетесь в подковообразной комнате. В концах подковы вы найдете большие аккумуляторы. Спуститесь по лестнице до маленького помещения, пол которого залит кровью. Запрыгните в телепорт, находящийся там. Вы окажетесь у места, где вы начинали эту миссию. Пройдите по своим следам в комнату, где был призрак и, добив оставшихся монстров, дойдите до восточной стены. На этот раз доедьте до верха на опустившейся части стены и подберите валяющиеся на галерее аптечки, патроны к пулемету и ружью, ракетомет и все трофеи, оставшиеся от поверженных врагов. Идите к южной стене и откройте голубую дверь. За ней обнаружится кучка сержантов, а также бесы и солдаты. Используя дверь в качестве прикрытия, перебейте всех. Войдя в комнату, идите в южный конец. Там будут ступеньки вниз, ведущие к возвышению, на котором расположился рыцарь ада и несколько сержантов. Убейте их и спустайтесь. Нажав <пробел>, опустите возвышение. Поднявшись, идите вниз по лестнице, ведущей на юг, в маленькую комнатку с лифтом, который спустит вас в другую комнату с клетками в каждом углу. В проходах между клетками притаились элементы. Прикончив их, заберите из клеток трофеи: в юго-восточной клетке лежит два больших аккумулятора, в северо-западной находится сфера невидимости. Поднявшись на лифте в южной стене, вы окажетесь в помещении, посередине которого находится комната без дверей. Ее окружают семь колонн. В северном конце западной и восточной стен находится по комнате, битком набитой бесами, не говоря уж ничего о парочке какодемонов. В комнате в восточной стене засел злыдень. Бегите

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

в главное помещение, придерживаясь западной стороны, и обойдите вокруг центральной комнаты, пока не приблизитесь к проему в восточной стене. Следите за тылами - враги дышат вам в спину. Рядом с проемом находится колонна с кнопкой на западной стороне. Нажав на кнопку, палите в проем в западной стене, прислоняясь спиной к центральной комнате. После того, как вы нажали на кнопку, стены центральной комнаты опустятся, и вы увидите, что ступеньки со всех четырех сторон ведут к тому, что очень смахивает на телепорт. Поднимитесь по лестнице, и как только вы окажетесь наверху - миссия закончена.

Миссия 26 ЗАБРОШЕННЫЕ РУДНИКИ / THE ABANDONED MINES

Вы начинаете миссию в маленькой комнате, стоя лицом на север. Прямо перед вами, между двумя зарешеченными окнами, находится кнопка. По комнате разбросаны следующие предметы: три шлема духовной защиты, две аптечки, три склянки с эликсиром здоровья, патроны и ружье. Подобрав все это добро, нажмите кнопку. Пол опустится на один этаж, и вы окажетесь в в коридоре, идущем на север. Убейте двух коммандо и идите по коридору. Поскольку все коридоры на этом уровне снабжены зарешеченными проемами, всегда будьте начеку. Вы дойдете до лестницы вниз. Спустившись по ней, убейте коммандо и продолжайте двигаться на север. Подберите у перекрестка коробку патронов к винтовке, а также три коробки патронов к пулемету, лежащие в конце коридора. Там будет лестница, поднимающаяся в восточном направлении. Наверху примостились два какодемона. Убив их, нажмите кнопку, находящуюся прямо за ними. Запомните на будущее, что в нише северной стены находится желтая дверь. Спустившись по лестнице, пройдите через только что открывшуюся потайную дверь. Коридор за ней поворачива-

Миссия 26 ЗАБРОШЕННЫЕ РУДНИКИ / THE ABANDONED MINES



Бестиарий

BH Барон Ада
CD Какодемон
FS Сержант
FC Коммандо
I Бес
LS Потерянная Душа
M Манкубус

Локации

SW Кнопка
T Телепорт

Предметы

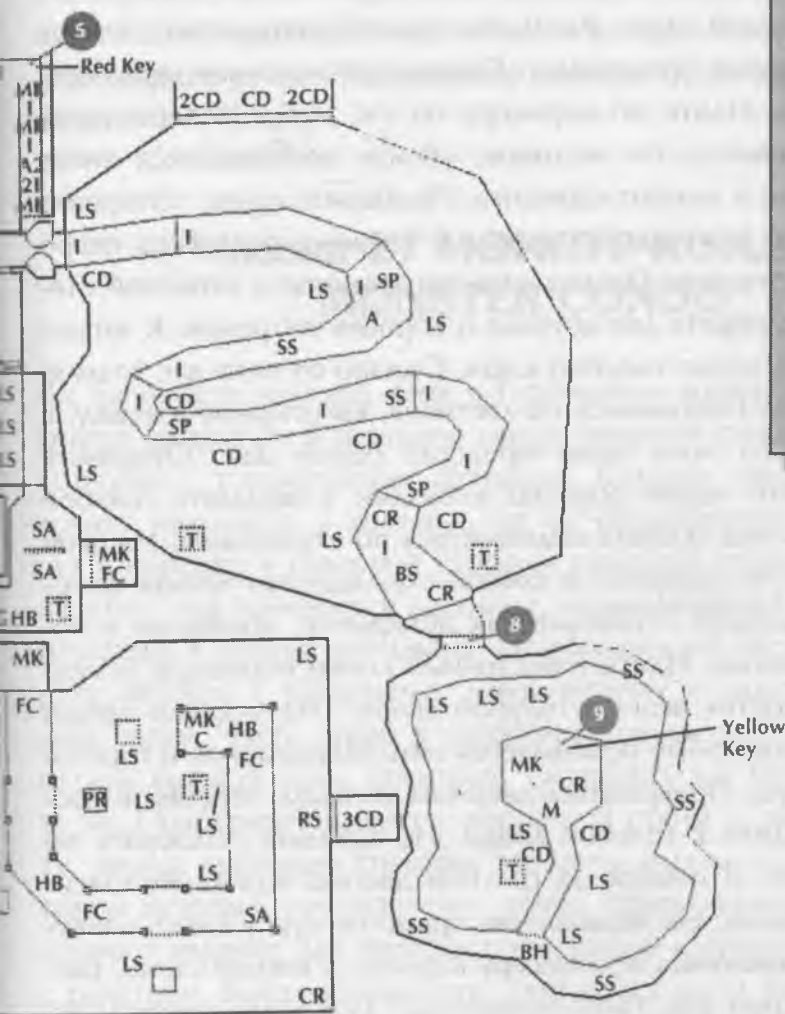
A2 Синий Бронезилет
C Аккумулятор
HB Эликсир Здоровья
IN Артефакт
 Невидимости
MK Аптечка

RS Защитный Костюм
SO Сфера Души
SA Духовная Защита
SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

A Коробка Патронов
 к винтовке
BP Ранец
BS Патроны
 к Пулемету
CR Коробка Ракет
CS Бензопила
DS Двустволка
MG Пулемет
RO Ракета
PR Плазменное Ружье
SS Обойма
 к Винтовке (4)

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



- Этапы пути**
- 1 Старт
 - 2 Кнопка, опускает пол в комнате, где вы находитесь
 - 3 Кнопка, открывает (4)
 - 4 Потайная дверь
 - 5 Красный ключ и трофеи
 - 6 Красная дверь
 - 7 Голубой ключ
 - 8 Голубая дверь
 - 9 Желтый ключ и трофеи
 - 10 Желтая дверь
 - 11 Выход

DOOM II Ад на земле.

ет на восток. За поворотом вы увидите большое помещение, пол в котором залит токсическими отходами. Из вашего коридора выходит карниз, опоясывающий северную и восточную стены помещения. На карнизе примостилось несколько бесов. Убейте их и, дойдя до места пересечения северной и восточной стен, возьмите красный ключ. Вдоль восточной стены лежат четыре аптечки и зеленый бронежилет. Покиньте помещение через секретную дверь. Идите по коридору на юг, затем поверните на запад. Спустившись по лестнице, убейте притаившихся внизу двух коммандо и одного сержанта. Подберите шлем. Откройте красную дверь в конце коридора. В комнате разлилось озеро токсических отходов. Поднявшись по лестнице в западной стене, можно подобрать две аптечки и коробку патронов. К западу от вас в нише лежит голубой ключ. Однако от него вас отделяет дыра в полу. Поднимаясь по лестнице, вы открыли ловушку, в результате чего пред вами предстал барон ада. Отправьте этого хорошего парня обратно в бездну и возьмите голубой ключ. Обернитесь и опять поднимитесь по ступенькам. Из окон в верхней части северной и южной стен вылетит четыре какодемона. Используя ступеньки как прикрытие, убейте их и покиньте помещение. Идите в восточный конец коридора, откуда извилистый мостик ведет к голубой двери. На мостике засело несколько бесов, снизу поднимается пять какодемонов и горстка потерянных душ. Прикрываясь дверным косяком, перебейте противников и идите к голубой двери. Не забудьте подобрать по дороге трофеи. В пещере за голубой дверью пол залит токсическими отходами. На возвышении прямо по курсу сидит манкубус. На опоясывающем всю пещеру карнизе, у южной стены, расположился барон ада. Пять потерянных душ и два какодемона поднимутся снизу. Под прикрытием дверного проема разберитесь с плохими парнями. Пройдя по карнизу вдоль южной стены, по мостику доберитесь до центральной площадки и подберите там две коробки с ракетами, две аптечки и желтый ключ. Воз-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

вращайтесь к голубой двери. Приближаясь к комнате, в которой находится изогнутый мостик, вы увидите пять поджидающих вас там какодемонов. Убейте их из дверного проема. Пройдя по изогнутому мостику, возвращайтесь в коридор. Идите на запад до перекрестка, затем поверните на север. Дойдя до конца, поднимитесь по лестнице слева от вас и войдите в желтую дверь, в нише справа от вас. Посередине комнаты будет дыра, прыгайте в нее.

Миссия 27 МОНСТР КОНДО / MONSTER CONDO

Вы начинаете миссию, стоя в Г-образном коридоре, идущем с севера на восток. В западном конце северной стены расположен котлован с токсическими отходами. Большая часть этого котлована находится в комнате, но он расширяется, и поток течет в коридор у северной стороны северной стены. Из юго-западного угла начинается лестница, поднимающаяся к маленькой площадке в центре котлована. Поднимаясь по лестнице, подберите обоймы с патронами, микроаптечку и ракетомет на самом верху. Часть стены в северо-восточном углу откроется, и оттуда выйдут семь спектров. Оставаясь на лестнице, убейте их. Подберите пулемет у восточной стены и, зайдя в комнату, откуда выбежали спектры, заберите восемь склянок с эликсиром здоровья, микроаптечку, ранец, сферу неуязвимости, очки ночного видения, две коробки с патронами к пулемету и коробку с ракетами. Выйдя из комнаты, двигайтесь вдоль восточной стены, не подбирая пулемет. В конце стены вы увидите дверь. Пройдя в нее, вы окажетесь в маленькой библиотеке. В юго-восточном углу будет стоять ракета. Как только вы подберете ее, южная и восточная стены рухнут, и вы окажетесь в библиотеке по-

больше. Там на вас набросится тьма сержантов, бес и коммандо. Убейте этих парней, не сходя с квадрата, на котором вы стоите. К югу вы увидите трехметровые книжные полки. К востоку от них находятся такие же полки, отходящие от южной стены к северной. В их конце находится кнопка. Они образуют внутренний угол с полками, отходящими от восточной стены. Идите по комнате на восток. Из-за полок, идущих с востока на запад, вас атакуют демоны, а из-за полок, отходящих от северной стены - спектры. Отходящие от северной стены книжные полки опустятся, и вы увидите беса и коммандо. После того, как вы убьете монстров, полки опять поднимутся. Нажмите кнопку. После чего полки, идущие с востока на запад, опустятся, выпуская на вас рыцаря ада и ревенанта. Убив их, схватите микроаптечку и сферу невидимости. Пройдя в восточный конец комнаты, нажмите кнопку на южной стене. Часть стены откроется, и вам навстречу устремятся четыре рыцаря ада в компании со злым демоном. Прикончив этих шенков, зайдите в комнату, из которой они появились. Там вы найдете плазменное ружье, коробку с ракетами, сферу неуязвимости и желтый ключ. Возьмите ключ в последнюю очередь, так как сразу же после этого восточная стена рухнет, и на вас выбежит еще один рыцарь ада. Быстро, пока вы еще неуязвимы, хватайте аккумулятор и коробку с ракетами. После этого появится кнопка. Нажмите ее, и поднявшаяся часть стены позволит вам вернуться в библиотеку. Выйдя из библиотеки, поверните на север и, свернув за угол, поверните на восток. Посередине этой части комнаты будет стоять маленький желто-красный столбик, украшенный черепами. Когда вы проскочите мимо него, две секции северной стены опустятся, и на вас выскочат бесы. Пробейтесь через бесов и войдите в стену. Стена опять поднимется, запирая бесов. Вы окажетесь в длинном коридоре, ведущем на запад. Единственный источник света в нем - два луча, проникающих сверху. Идя вдоль северной стены на запад, вы доберетесь до двери, выходящей на

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

север. Пройдите через нее. За дверью располагается большая комната, выходящая на восток. Прямо перед вами будет лежать двустволка. В восточном конце помещения вы обнаружите еще одну большую квадратную комнату. От середины северной стены отходят книжные полки. В северной стене западного конца комнаты находится две двери, одна из них голубая. На восточной стене вы увидите кнопку. Нажмите ее. Большая секция пола рядом с вами начнет опускаться. Встаньте лицом на запад и отпряните. Внизу вы увидите дверь, которую стерегут четыре беса и два демона. Убив их, идите через дверь. За дверью в комнате находится маленькая комната, в северной стене которой располагается желтая дверь. На западной стене находится кнопка. Из комнаты также выходит коридор в южном направлении. Пройдя через желтую дверь, вы попадете в большую комнату. Ее опоясывает широкий карниз, к которому ведут две лестницы. Посередине восточной стены находится кнопка, до которой можно дотянуться с карниза. Вы также увидите голубой ключ на карнизе в северном углу. Поднявшись по лестнице, пройдите по карнизу и подберите трофеи: ракеты, патроны, аккумуляторы, обоймы. В центре комнаты находится площадка. Пройдя через нее, вы перенесетесь в другое помещение, выглядящее точно так же. Однако в северном углу вместо голубого ключа будет лежать сфера душ. Подберите добро, разбросанное по карнизу и, подойдя к восточной стене, нажмите кнопку. Восточная стена откроется, выпуская шестерку манкубусов. Обернитесь и выстрелите в северную стену, оттуда появятся три ревенанта, которые начнут драться с манкубусами. Спрыгните с карниза и идите к двери в южной стене. На вашем пути встанут еще один манкубус и два коммандо. Убив их, пройдите через дверь. За ней три коротких коридора с токсическими отходами - идите в средний. Дойдя до его конца, нажмите <пробел>, и стена опустится. Вы окажетесь в треугольной комнате, слева от вас будет серая стена. Нажмите опять <пробел>, и стена рухнет,

Миссия 27 МОНСТР КОНДО / MONSTER CONDO

Бестиарий

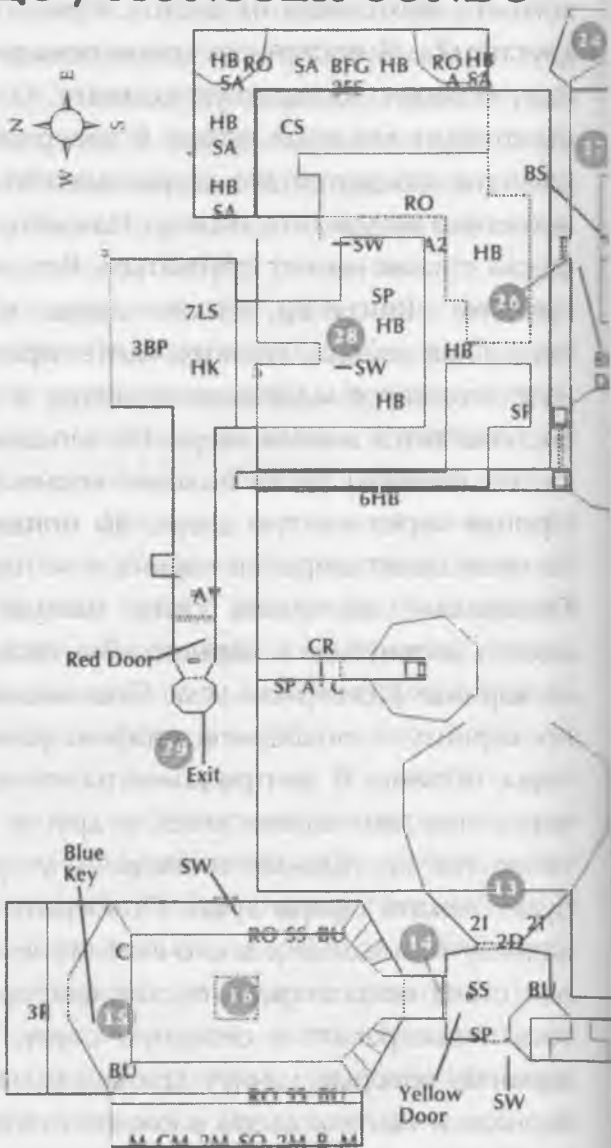
- AR Арахнотрон
- BH Барон Ада
- AV Злыдень
- D Демон
- FH Бывший Солдат
- FS Сержант
- FC Коммандо
- I Бес
- HK Рыцарь Ада
- LS Потерянная Душа
- M Манкубус
- SR Ревенант
- S Спектр
- SM Паукомозг

Предметы

- A1 Зеленый Бронежилет
- B Аптечка-Берсеркер
- C Аккумулятор
- HB Эликсир Здоровья
- IN Артефакт Невидимости
- IV Артефакт Неуязвимости
- LC Большой Аккумулятор
- LG Очки Ночного Видения
- MK Аптечка
- SO Сфера Души
- SA Духовная Защита
- SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

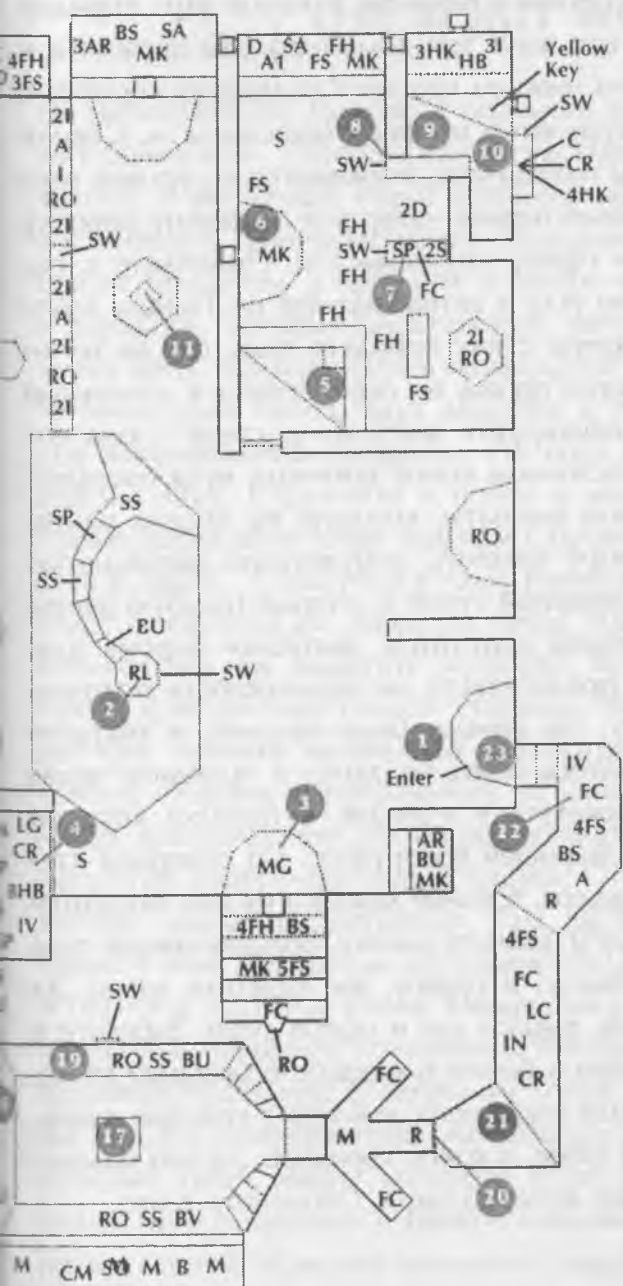
- A Коробка Патронов к винтовке
- BFG BFG 9000
- BP Ранец
- BS Патроны к Пулемету
- BU Обойма к Пистолету (10)
- CR Коробка Ракет
- CS Бензопила
- DS Двустволка
- MG Пулемет
- RO Ракета
- RL Ракетомет
- SS Обойма к Винтовке (4)



Локации

- CM Компьютерная Карта
- SW Кнопка
- T Телепорт

Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Ракетомет
- 3 Бензопила
- 4Arteфакт неуязвимости и множество прочих трофеев
- 5 Когда вы подберете ракету, южная и восточная стены опустятся
- 6 Передвижение по этой зоне опускает книжную полку
- 7 Кнопка, опускает книжный шкаф, на котором она находится
- 8 Кнопка, опускает книжный шкаф за ней
- 9 Комната с желтым ключом и другими трофеями
- 10 Кнопки на северной и южной стенах
- 11 Приближение к черепакам опускает северную стену
- 12 Двустволка
- 13 Кнопка, опускает часть пола
- 14 Желтая дверь
- 15 Голубой ключ
- 16 Секретный телепорт
- 17 Место телепортации из (16)
- 18 Сфера души
- 19 Кнопка, открывает западную стену
- 20 Секретная дверь
- 21 Опустившаяся стена открывает проход в коридор
- 22 Коробка патронов к пулемету и артефакт неуязвимости
- 23 Секретный телепорт
- 24 Место телепортации из (23)
- 25 Стена, открывается нажатием на <пробел>
- 26 Голубая дверь с кнопкой за ней
- 27 Красный ключ
- 28 Кнопка, опускает часть пола
- 29 Выход

DOOM II Ад на земле.

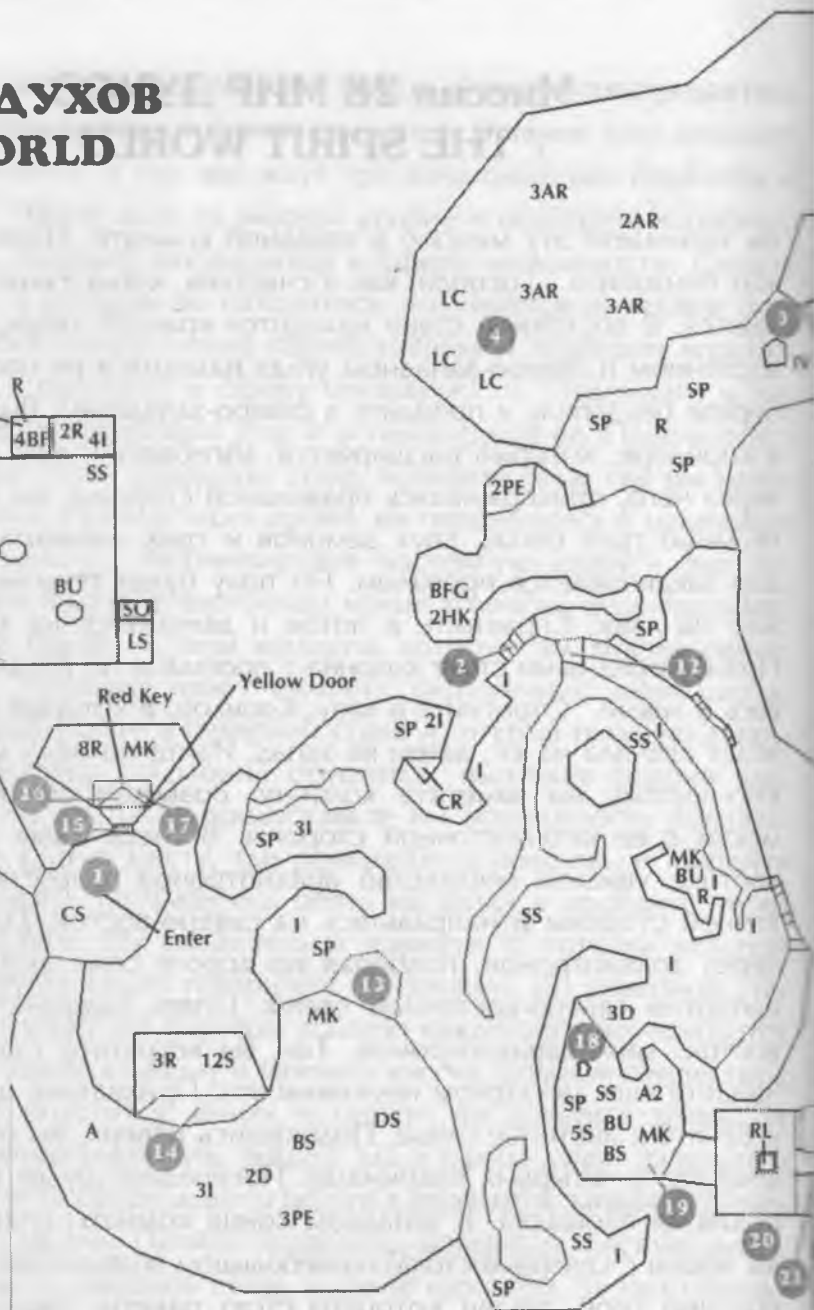
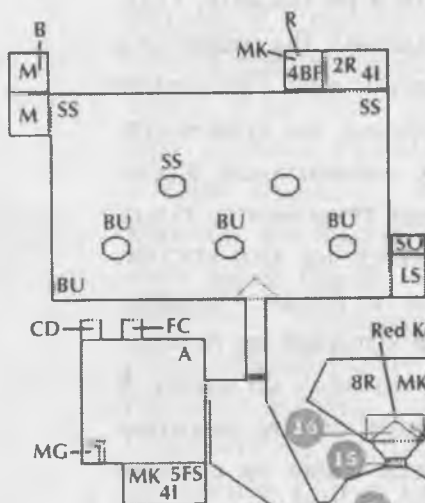
открывая коридор, ведущий на восток. Там вы повстречаетесь с пятью сержантами и одним коммандо. В конце этот коридор приподнимется, и там вас ждут три коммандо, два сержанта и ревенант. Убейте всех на нижнем уровне и подберите коробку с ракетами, большой аккумулятор и сферу невидимости. Секция коридора, в которой вы находитесь, поднимется до уровня второй. Прибейте всех плохих парней наверху и подберите коробку патронов к пулемету и сферу неуязвимости. Подойдите к панели в северо-восточном углу и активизируйте ее. Панель опустится, и вы через северную стену попадете туда, где вы начинали уровень. Пройдя через проем, вы перенесетесь в маленькую пустую комнату. Активизируйте восточную стену - она откроется. Вы будете в восточном конце комнаты, куда прорывались через бесов. Стены комнаты, которую вы видели ранее, опустятся, открывая взору колонну, окруженную двенадцатью ревенантами. Идите к северной стене и, открыв голубую дверь, нажмите кнопку. Колонна опустится, выпуская барона ада. Отойдите на восток и предоставьте им возможность подраться. Бегите к тому месту, где раньше была колонна, и хватайте красный ключ. Отправьтесь опять на запад и пройдите через обычную дверь. Вы окажетесь в комнате, с потолка которой свисают трупы ваших товарищей по оружию. От северной стены на юг отходят два барьера, в конце каждого из них находится по кнопке. Идите к левому и нажмите кнопку. Большая секция пола вокруг вас опустится. Внизу, к северу, вы заметите дверь. За ней пять потерянных душ, рыцарь ада и сфера души. Забегите в дверь, схватите сферу души и бегите в коридор в западной стене. Там будет злыдень. Пройдя мимо него, войдите в красную дверь, находящуюся в северной стене, в конце коридора. За ней маленькая комнатка, посередине которой дыра. Спрыгните в нее.

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Миссия 28 МИР ДУХОВ / THE SPIRIT WORLD

Вы начинаете эту миссию в овальной комнате. Перед вами лежит бензопила. Господи, как я счастлив, когда такие вещи случаются. В восточной стене находится красная дверь. В северо-восточном и северо-западном углах находится по проему. Подберите бензопилу и пройдите в северо-западный. Вы окажетесь в коридоре, который расширяется, изгибаясь к югу. Пробегите через него, придерживаясь правильной стороны. Вы проследуете мимо трех бесов, двух демонов и трех элементалов. Коридор заканчивается провалом. По полу будет течь нечто, похожее на лаву. Спрыгните в поток и двигайтесь на юго-восток. Прямо перед вами стоит колонна с проемами по бокам. Направьтесь в левый. Спрыгните в лаву. Коридор, в который вы попали, ведет сначала на юг, затем на запад. Идите по нему до конца. К юго-востоку вы заметите колонну. Возьмите сферу неуязвимости с ее юго-восточной стороны. В озере лавы на северо-востоке увидите множество арахнотронов. Спрыгните с восточной стороны и направьтесь на северо-восток. Пробежитесь через арахнотронов, подбирая по дороге семь аккумуляторов напротив северо-восточной стены. Опять поверните на юго-восток, мимо арахнотронов. Там вы встретите паукомозга и найдете еще две сферы неуязвимости. Прихватите одну из них и бегите к лестнице слева. Поднявшись наверх, вы окажетесь в комнате с четырьмя колоннами. Посередине будет находиться поднятая площадка. В западном конце комнаты (учитывая, что вы вошли с северо-востока) на небольшом возвышении находится красный трон, вокруг которого стоят ракеты. Сядьте на него, после чего площадка в центре опустится, и вы сможете подняться на ней. Нажмите кнопку на северной стене и спрыгните с площадки. В северо-западном углу открылась комната с желтым ключом. Схватив его, возвращайтесь тем же путем к озеру

Миссия 28 МИР ДУХОВ / THE SPIRIT WORLD



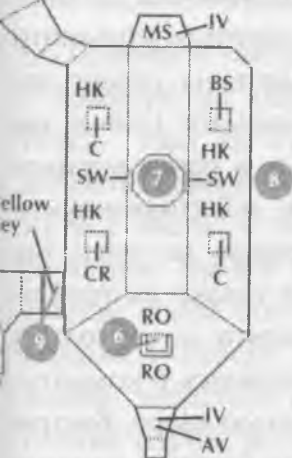
Предметы

- A2 Синий Бронезилет
- B Аптечка-Берсеркер
- C Аккумулятор
- HB Эликсир Здоровья
- IV Артефакт Неуязвимости
- LC Большой Аккумулятор
- MK Аптечка
- MS Мегасфера
- SO Сфера Души
- SA Духовная Защита
- SP Микроаптечка

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Бестиарий

AR Арахнотрон	FS Сержант	PE Элементал
AV Злыдень	FC Коммандо	SR Ревенант
CD Какодемон	I Бес	S Спектр
CY Кибердемон	HK Рыцарь Ада	SM Паукомозг
D Демон	LS Потерянная Душа	Локации
FH Бывший Солдат	M Манкубус	SW Кнопка



Этапы пути

- 1 Старт; перед вами бензопила
- 2 Отверстие в стене
- 3 Артефакт неуязвимости
- 4 Семь больших аккумуляторов
- 5 Два артефакта неуязвимости
- 6 Трон, активизирует (7)
- 7 Поднимающаяся площадка
- 8 Кнопка, открывает (9)
- 9 Потайная дверь и желтый ключ
- 10 Желтая дверь
- 11 Груда трофеев
- 12 Лифт, замаскированный под поток крови
- 13 Опускающаяся площадка
- 14 Потайная дверь, открывшаяся в ваше отсутствие
- 15 Желтая дверь
- 16 Красный ключ
- 17 Стена, поднимается, как только вы возьмете (16)
- 18 Фальшивая стена
- 19 Груда трофеев
- 20 Выстрелите в стену, чтобы открыть ее
- 21 Потайная дверь
- 22 Красная дверь
- 23 Выход

Оружие и боеприпасы

A Коробка Патронов к винтовке	CR Коробка Ракет
BFG BFG 9000	CS Бензопила
BP Ранец	DS Двустволка
BS Патроны к Пулемету	MG Пулемет
BU Обойма к Пистолету	RO Ракета
	PR Плазменное Ружье
	RL Ракетомет
	SS Обойма к Винтовке (4)

лавы. Когда вы спуститесь по лестнице, справа по курсу будет сфера невидимости, а слева - желтая дверь. Пройдите через нее и поднимайтесь по лестнице, подбирая трофеи. Дойдя до верха, нажмите пробел. Вы окажетесь на площадке, ведущей к озеру с лавой. Направьтесь на северо-запад, к коридору, которым вы воспользовались, чтобы попасть сюда в первый раз. Встаньте лицом к потоку лавы и нажмите пробел. Поток лавы снизится, и вы увидите гурьбу плохих парней наверху. Поднимитесь на лифте (вы должны быть до сих пор неуязвимы, поэтому стреляйте только в то, что преграждает вам путь). Идите на северо-запад к коридору, к месту, где вы вошли в эту комнату. Сейчас вы увидите площадку, выступающую из паребрика, в конце коридора. Убейте любого, кто преградит вам путь, и активизируйте площадку. Оказавшись наверху, бегите по коридору на север. Вы заметите большой проем в правой стене. Как только вы пробежите мимо него, оттуда вылезут три ревенанта и несколько спектров. ПРОДОЛЖАЙТЕ ДВИГАТЬСЯ! Вернувшись в комнату, из которой вы начинали миссию, откройте красную дверь. Внутри вы увидите красный ключ. Схватив его, бегите быстрее из комнаты. Взяв ключ, вы открыли западную стену комнаты, из-за которой как в ночном кошмаре повалят ревенанты. Направьтесь на юг, по коридору, огнем прокладывая себе дорогу. В южном конце коридора прыгните вниз. На этот раз помещение внизу будет забито нечистью, поэтому будьте осторожны и бегите, как бешеный пес. К югу от вас будет стена. Идите вдоль нее сначала на восток, затем на юг, пока не дойдете до ниши справа. Зайдите туда и убейте трех демонов. Хотя задняя стена ниши и выглядит твердой, это не так. Бегите через нее по коридору до маленькой комнатки. Посередине нее стоит колонна. Выстрелите в знак на стене за ней, и она опустится. Подберите ракетомет. Восточная стена состоит из трех панелей. Выстрелите в среднюю, и в восточном конце южной стены откроется дверь. Пройдите через проем. Вы увидите красную дверь в юж-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

ной стене. Вы также увидите злыдня в нише, справа от двери. За красной дверью - маленькая комнатка с дырой в полу. Спрыгните в дыру.

Миссия 29 В КОНЦЕ ВСЕГО ЖИВОГО / THE LIVING END

Вы начинаете миссию в маленькой комнате, стоя лицом на север. В комнате нет дверей. В северном конце лежит пулемет и аптечка. Пока вы будете двигаться для того, чтобы все это подобрать, северная часть комнаты начнет опускаться, и вы окажетесь лицом к лицу с командо, двумя сержантами, бесом и спектром. Вы все будете находиться в нише, расположенной в южном конце большого зала. Пол зала залит токсическими отходами. К северу от вас находится еще одна ниша, в которую можно забраться по лестнице. Будьте осторожны - там засели плохие парни, которых вы пока не видите. Они откроют огонь, если вы заденете их. На северо-западе вы увидите небольшую часть мостика, отходящего от стены. На мостике расположились два сержанта и один командо. Убейте их сейчас - это спасет вашу жизнь в дальнейшем. На карнизе, на котором вы стоите, находится кнопка, и лежит аптечка. Возьмите аптечку и нажмите кнопку. После чего поднимется недостающая часть карниза, на ней окажется сержант и зеленый бронезилет. Теперь вы можете выйти на карниз, идущий вдоль западной стены. В нише западной стены вам повстречаются шесть бесов и два командо, однако, убив их, вы сможете поживиться коробкой с патронами и аптечкой-берсеркером. Далее вам придется убить трех командо. На северо-западе вы увидите две металлические стены, образующие угол, где будет лежать коробка патронов. Подобрав патроны, вы откроете часть стены, за кото-

рой кнопка. Нажмите ее. Железные стены откроются, выпуская на волю трех какодемонов и одного элементала. В северо-восточном углу комнаты, из которой они появились, находится дверной проем. Пробейтесь через монстров и пройдите в него. Вы окажетесь на карнизе, где ранее были два сержанта и командо. Карниз идет вдоль стены на север, затем заворачивает на запад. Двигайтесь быстро, чтобы плохие парни не настигли вас. В конце коридора бес охраняет телепорт и ранец. Убейте его и зайдите в телепорт. Вы перенесетесь в маленькую комнату, в которой найдете коробку с патронами к ружью, две микроаптечки, одну аптечку, коробку с патронами к пулемету, три склянки с эликсиром здоровья и три шлема. Через проем в северной стене вы встретите лестницу, изгибающуюся вдоль северной стены. Справа от вас будет площадка с бесом. На северо-востоке вы увидите башню с рыцарем ада. Убейте плохих парней. Будьте бдительны - какодемон попытается напасть из-за восточной стены. Убейте и его и поднимайтесь по лестнице. Наверху идите по короткому коридору на запад, придерживаясь северной стены. Убейте притаившегося там беса. С другой стороны стены коридор идет обратно на восток. Там вы увидите зарешеченное отверстие, за которым - два беса. Убив их, идите по коридору на восток. Перед вами возникнут еще один бес и ревенант. Прикрываясь стеной, убейте их. Восточный коридор заканчивается маленьким карнизом, смотрящим на башню с рыцарем ада. На карнизе стоит квадратное возвышение, лишаящее вас возможности перепрыгнуть на башню с рыцарем. Вернувшись в коридор, вы увидите, что в его северо-восточном углу открылся проем. За ним комната, расширяющаяся к северу. Посередине северного конца комнаты обособленно стоит стенка. Вбегите в комнату, пробегите мимо стенки и вернитесь к дверному проему. Из-за стенки выйдут три рыцаря ада. Истребите их, прикрываясь дверным проемом. Добейтесь того, чтобы все трое вылезли из укрытия и умерли. За стенкой находится кноп-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

ка, которую нужно нажать. Вернувшись в коридор и посмотрев на восток, вы увидите, что мешавшая вам площадка опустилась, а на башне появилась сфера души и кнопка. Выхватив BFG, перепрыгните на башню. Возьмите сферу души и нажмите кнопку. Спрыгните посередине северной стороны башни. Вы приземлитесь на медленно поднимающийся мостик. Обойдите вокруг башни. Вас будет преследовать рой какодемонов. Воспользуйтесь BFG и продемонстрируйте им это технологическое достижение человечества. Когда они умрут, осмотритесь. Вы увидите, что поднявшийся мостик ведет от вершины башни к дверному проему на северо-востоке. Еще два мостика находятся между башней и этим дверным проемом: один ведет к проему в северо-западной стене, другой к проему в северной стене. Идите к северо-восточному дверному проему, где в нише обнаружите дверь и аптечку перед ней. Взяв аптечку, идите к дверному проему в северной стене. Пройдя через него, вы окажетесь на площадке с голубым бронежилетом. В южном конце комнаты находится небольшая пещера, пол которой залит токсическими отходами. Подойдите к краю площадки. На севере вы увидите дверной проем несколько выше вашего уровня и какодемона в юго-западном углу. Убейте его и спрыгните на пол. В северо-западном углу пещеры находится кнопка и коробка патронов к пулемету. Когда вы нажмете кнопку, посередине пещеры поднимется мостик, соединяющий северный и южный дверные проемы. Вы можете с помощью <пробела> вновь опустить его и проехать наверх. Пройдя через проем в северной стене, вы окажетесь в похожей пещере, также имеющей выход на север. Там вас встретят три какодемона и элементал. Убейте их. В северо-западном и юго-западном углах будет по кнопке. Нажмите сначала южную, затем северную. Как и в прошлый раз, поднимется мостик. Двигайтесь вдоль северной стены северо-западной ниши, опустите мостик и прокатитесь наверх. Идите к проходу в северном конце пещеры. За ним короткий коридор, который можно пре-

DOOM II Ад на земле.

одолеет по узкому мостику над токсическими отходами. Коридор ведет в небольшую комнату, где находится манкубус, кнопка, коробка с патронами и шлемы духовной защиты. Убейте манкубуса, соберите трофеи и нажмите кнопку. Покинув пещеру по своим следам, пройдите по мостику до двери на северо-востоке. В этот раз дверь будет открыта, и вы увидите нескольких сержантов и бесов. Перебив их, войдите в комнату и поднимитесь по лестнице в юго-восточном углу. Наверху коридор идет на восток и, повернув, упирается в северную стену. Заглянув за угол, вы увидите маленькую комнату с кнопкой, которую охраняет злыдень. Отвлеките его внимание и спрыгните вниз. Используя стены как прикрытие, покончите со злыднем. Нажмите кнопку на одной из колонн, поднимется площадка, соединяющая коридор наверху с комнатой, где был злыдень. Поднимитесь на ней и, пройдя в комнату, нажмите кнопку. Осторожно - из окон наверху вас будут обстреливать бесы. Кнопка подняла часть пола в комнате сзади, образовав мостик к ранее недоступной кнопке в восточной стене. Нажав на кнопку, возвратитесь на центральный мостик и идите к проему в северо-восточной стене. Пройдя через комнату и короткий коридор на восток, вы окажетесь в комнате с толстенной восьмиугольной колонной в центре. Убейте барона ада, который будет то появляться, то исчезать в разных углах комнаты. Найдите на восточной стороне колонны нацарапанную метку и нажмите пробел. Стена откроется. Внутри колонны аптечка, аккумулятор и телепорт. Подобрав трофеи, идите в него. Вы перенесетесь в северо-западный конец новой комнаты. На юго-востоке поднимается широкая лестница, ведущая в другую часть комнаты. Вокруг вас будет полным-полно бывших солдат и сержантов с парочкой ревенантов в придачу. На юго-востоке от верхней площадки лестницы находится озеро токсических отходов с тремя мостиками через него. Мостики разделены стенами. Пробившись через плохих парней, поднимитесь вверх по лестнице и запрыг-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

ните на левый мостик. Убив на своем пути двух сержантов, дойдите до ниши в конце, где вас ожидают аптечка, ракеты, кнопка и элементар на закуску. Убив элементарала, подберите трофеи. Вернитесь к началу мостика. Если на верхней площадке лестницы осталось что-то живое - убейте. Вы не можете перепрыгнуть обратно на эту площадку, но вполне сможете - на небольшую площадку справа от вас. Оказавшись на верху ступенек, спрыгните и пойдите по среднему мостику. Пристрелите сержантов, встретившихся вам на пути. В конце мостика располагается ниша, в которой удобно устроился реванант рядышком с большим аккумулятором и кнопкой. Отправив его обратно в мир призраков, возьмите трофеи и нажмите на кнопку. Вернувшись к началу мостика, спрыгните на северо-восток и добежите до площадки, с которой вы спрыгивали на правый мостик. Опустив ее <пробелом>, доедьте до верха. Вернитесь к лестничной площадке и спрыгните на правый мостик. В конце этого мостика находится небольшая площадка. Поверните направо и, через отверстие в восточной стене, вы увидите площадку с манкубусом и кнопкой. Вышибив дух из манкубуса, нажмите кнопку. Прыгайте обратно, но не на площадку, а через стену. Бегите к опускающейся площадке, которой вы воспользовались ранее. Добравшись до лестничной площадки, спрыгните опять на правый мостик. Идите по нему. Примерно на полпути вы увидите, что мостик не доходит до стены. Вы также наверняка обратите внимание на трех баронов ада, устроившихся в нише. Перебив этих гадов, перепрыгните в нишу. Подобрал большой аккумулятор, две коробки патронов к ружью и аптечку, зайдите в телепорт. Вы перенесетесь к подножью лестницы, которую видели в самом начале уровня. Лестница зигзагами поднимается к комнате с амфитеатром, посередине которой находится овальная дыра. В восточной и западной стенах имеются зарешеченные проемы, за которыми томится по манкубусу. В низу ямы сидит кибердемон. Пол ямы начнет подниматься, как только вы ступите на

Миссия 29 В КОНЦЕ В / THE LIVING END



Бестиарий

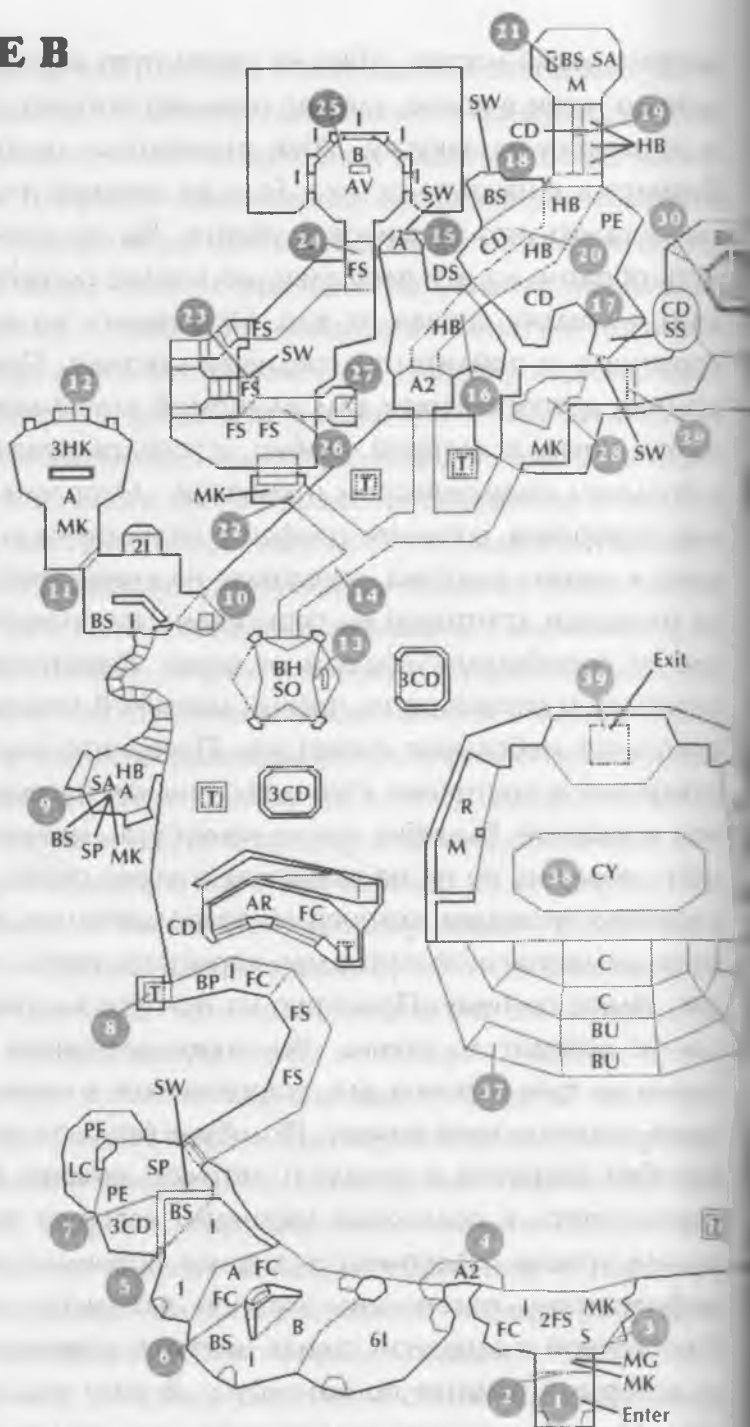
AR	Арахнотрон
BH	Барон Ада
AV	Злыдень
CD	Какодемон
CY	Кибердемон
FN	Бывший Солдат
FS	Сержант
I	Бес
HK	Рыцарь Ада
M	Манкубус
PE	Элементал
SR	Ревенант
S	Спектр

Локации

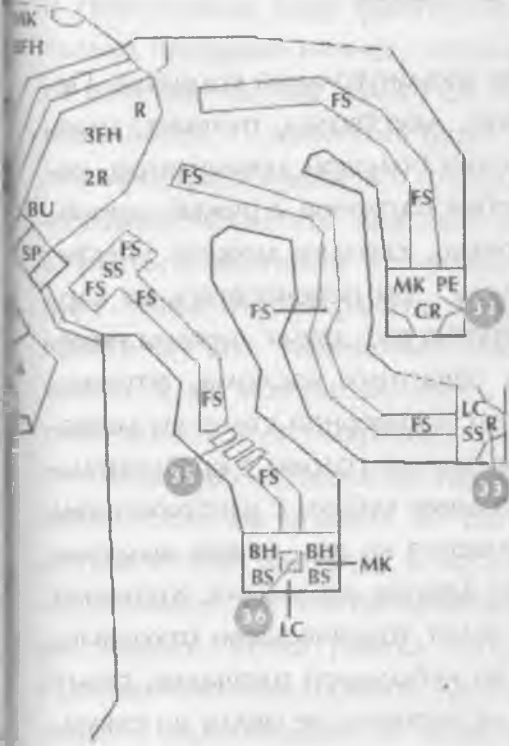
SW	Кнопка
T	Телепорт

Предметы

A2	Синий Бронезилет
B	Аптечка-Берсеркер
C	Аккумулятор
HB	Эликсир Здоровья
LC	Большой Аккумулятор
MK	Аптечка
SO	Сфера Души
SA	Духовная Защита
SP	Микроаптечка



Глава 6. Инструктаж по данным разведки



Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Лифт с пулеметом и аптечкой
- 3 Кнопка, опускает (4)
- 4 Площадка с зеленой броней
- 5 Подобрав ракету, откроете (6)
- 6 Ниша с кнопкой, опускающей (7)
- 7 Мостик
- 8 Телепорт
- 9 Место телепортации из (8) и гряда трофеев
- 10 Коробка на карнизе, передвижение здесь открывает (11)
- 11 Секретная дверь
- 12 Кнопка, опускает (10)
- 13 Кнопка, активирует (14)
- 14 Поднимающийся мостик
- 15 Кнопка, поднимает (16)
- 16 Мостик
- 17 Кнопка, поднимает (19)
- 18 Кнопка, поднимает (20)
- 19 Мостик
- 20 Мостик
- 21 Гряда трофеев и кнопка, открывающая (22)
- 22 Запертая дверь
- 23 Кнопка, активирует (24)
- 24 Лифт
- 25 Кнопка, поднимает (26)
- 26 Мостик
- 27 Кнопка, опускает (28)
- 28 Барьер
- 29 Секретная дверь
- 30 Секретная дверь, телепорт и трофеи
- 31 Место телепортации из (30)
- 32 Кнопка, опускает секцию (35)
- 33 Кнопка, опускает секцию (35)
- 34 Кнопка, опускает секцию (35)
- 35 Барьер
- 36 Телепорт
- 37 Место телепортации из (36)
- 38 Яма с кибердемоном, пол которой поднимается, когда вы оказываетесь на верхней ступеньке лестницы
- 39 Выход

Оружие и боеприпасы

- Коробка Патронов к винтовке
- Ранец
- Патроны к Пулемету
- Обойма к Пистолету
- Коробка Ракет
- Двустволка
- Пулемет
- Обойма к Винтовке (4)

лестничную площадку. Бегите в северный конец комнаты и спрыгните там в дыру.

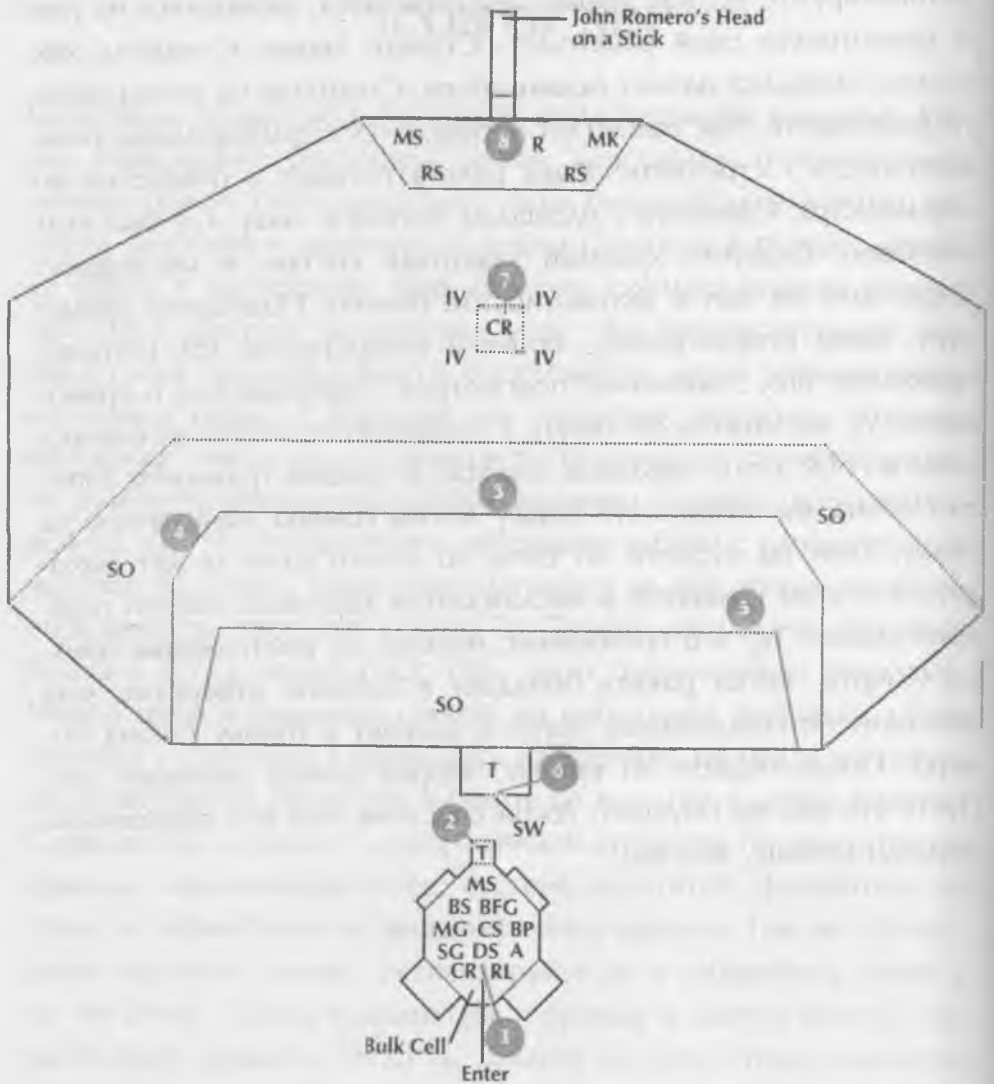
Миссия 30 ИКОНА ГРЕХА / ICON OF SIN

Вы начинаете миссию в маленькой восьмиугольной комнатке. Перед вами лежат: бензопила, ружье, двустволка, пулемет, плазменное ружье, БФГ, ракетомет, один большой аккумулятор, коробка патронов к пулемету, коробка патронов к ружью, коробка ракет и мегасфера. Взяв столько, сколько можете унести, зайдите в телепорт в северном углу. Вы перенесетесь на карниз в очень большой комнате. Напротив вас, двумя этажами ниже, находится ниша, в которой два защитных костюма, аптечка-берсеркер, мегасфера и ревенант. На северной стене вы можете лицезреть огромное подобие козлиной головы с красной дырой во лбу. Из нее вылетают небольшие кубики с изображением черепов по бокам. Когда они шлепаются на пол, из них вылупляется нечисть - все что угодно, от демона до злыдня. Козлиная башка и есть главный босс. Пол залит токсическими отходами. Между вами и северной стеной, на небольшой площадке, стоит коробка с ракетами. Оказавшись на карнизе, не медля ни секунды, повернитесь на восток и бегите со всех ног к концу карниза. Слева от вас - панель с изображением козлиной головы и пентаграммы. Активизируйте ее, и стена опустится. Заберитесь на стену, а затем бегите в западный конец карниза. Там вы обнаружите похожую панель. Активизируйте ее и заберитесь также и на эту стену. Затем направьтесь к проему в центре южной стены. К тому времени, когда вы дойдете до него, стена полностью поднимется, и вы сможете пройти через проем. На задней стене находится весьма странное изображение черепа. Подойдите к центру рисунка и нажмите <пробел>. После чего площадка, ко-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

торую вы видели внизу, поднимется. Будьте осторожны - из каждого выброшенного козлиной головой кубика рождается монстр, на которого нельзя не обратить внимания. Попробуйте избежать встречи с ними. Спрыгните со стены на карниз, с которого вы начинали. Когда площадка полностью поднялась, спрыгните и активизируйте ее. Как только она опустится, заберитесь на нее и приготовьте свой ракетомет. Станьте лицом к черепу, как только площадка начнет подниматься. Смотрите на конец своего ракетомета. Как только он поравняется с подбородком главного босса - стреляйте! Ваша ракета попадет в отверстие во лбу монстра. Спрыгнув с площадки, бегите в нишу, где был этот мерзавец. Схватите красный защитный костюм и мегасферу. Спрыгните на пол и активизируйте башню. Повторите процедуру. Ваша вторая ракета, попав в отверстие во лбу негодяя, прикончит его. Замечание: подсмотрев секретный код в приложении А, вы можете заглянуть в потайную комнатку за отверстием во лбу этого мерзавца. Внутри, в лучших традициях Монти Питона, вы обнаружите голову Джона Ромеро, нанизанную на палку. Если вы играете по сети, то кто-то один может находиться в этой комнатке и наслаждаться картиной смерти главного злодея. То, что произойдет, похоже на уничтожение Звезды Смерти. Когда ракета попадает в лобовое отверстие, она проходит по специальной трубе и ударяет в голову Джона Ромеро. После первой он кричит, вторая ракета добивает его. Пусть это вас не смущает. Джон счастлив, что его прикончили (гораздо больше, чем вы).

Миссия 30 ИКОНА ГРЕХА / ICON OF SIN



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Этапы пути

- 1 Старт
- 2 Телепорт
- 3 Место телепортации из (2)
- 4 Кнопка, опускает стену, на которой находится
- 5 То же, что и (4)
- 6 Кнопка, опускает (7)
- 7 Поднимающаяся площадка
- 8 Главный босс с ревенантом, защитными костюмами, аптечкой-берсеркером и мегасферой

Бестиарий

- SR Ревенант
S Спектр

Локации

- SW Кнопка
T Телепорт

Предметы

- IV Артефакт Неуязвимости
МК Аптечка
MS Мегасфера
RS Защитный костюм

SO Сфера Души

Оружие и боеприпасы

BFG BFG 9000

BP Ранец

BS Патроны к Пулемету

CR Коробка Ракет

CS Бензопила

DS Двустволка

MG Пулемет

SG Винтовка

SS Обойма к Винтовке (4)

Миссия 31 ВОЛЬФШТЕЙН / WOLFENSTEIN (Секретный уровень)

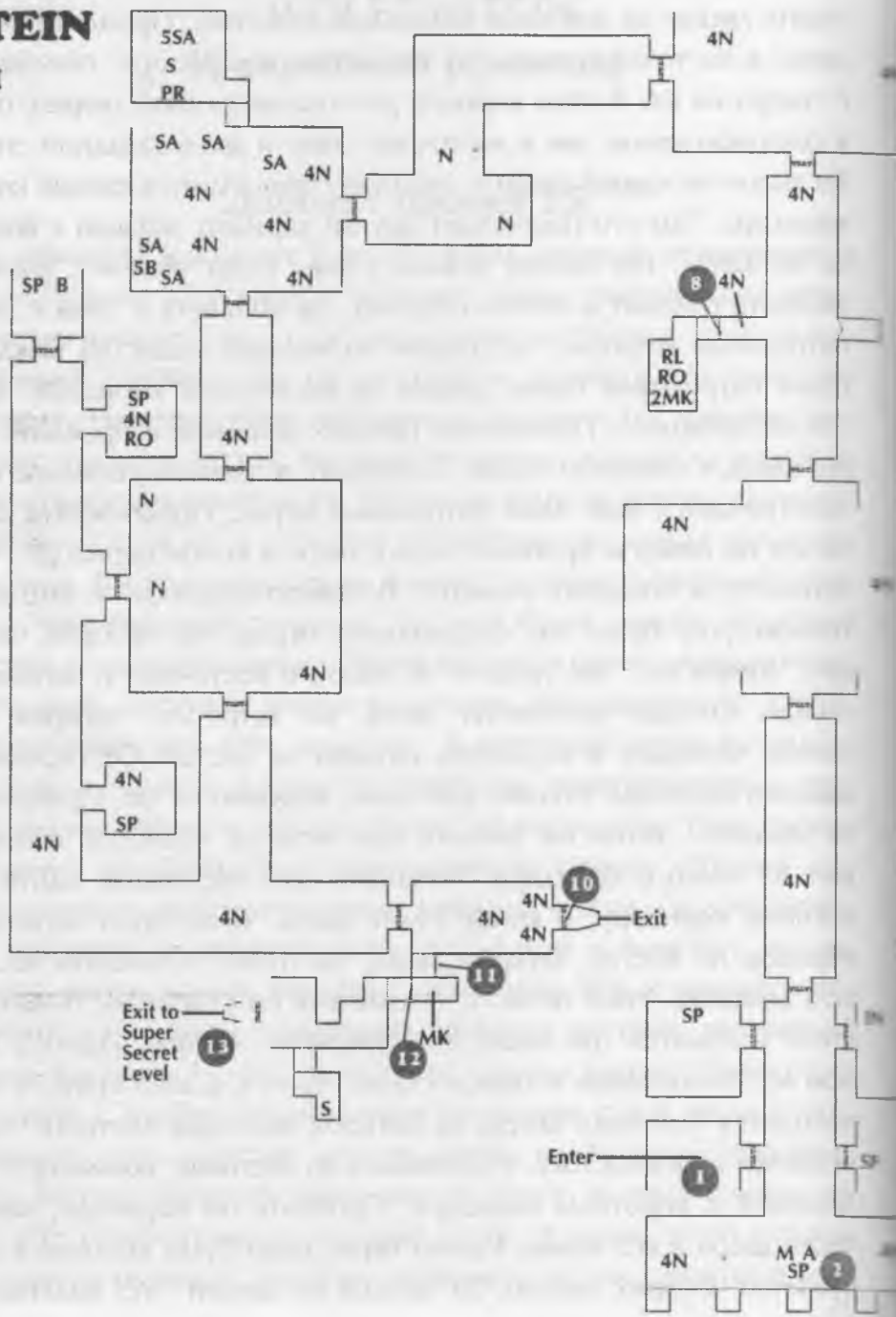
Доступ с уровня 15

Мы начинаем в комнате с токсическим потоком, отмеченной в юго-западном углу карты. Вы идете вдоль токсического потока через южную стену и активизируете лестницу в главном помещении. Поднимитесь по лестнице и задействуйте площадку наверху. Наверху, убив охранников, встаньте посередине площадки лицом на восток. Вы увидите мостик, идущий на восток, а затем сворачивающий на юг. Бегите по нему на восток, но не поворачивайте на юг, а прыгайте в пространство между двумя колоннами. Вы приземлитесь на башню, стоящую посередине озера с токсическими отходами. На ней будет лежать защитный костюм и находится кнопка. Надев костюм и нажав кнопку, спрыгните вниз. Бегите в северо-восточном направлении до стены, окружающей весь этот комплекс. В восточной стене вы найдете вход в туннель, в конце которого вы повстречаетесь с тремя какодемонами и найдете сферу неуязвимости. Убив плохих парней и подобрав сферу, возвращайтесь к озеру. Обегите здание, стоящее посередине озера, с южной стороны и доберитесь до телепорта в юго-восточном углу. Зайдя в телепорт, вы попадете внутрь здания, где можно подобрать BFG и желтый ключ. Выйдите из комнаты, поднявшись вверх по лестнице, ведущей на запад. Вы опять будете на карнизе, идущем вокруг главного помещения. С разбегу перепрыгните на кусочек сухой земли в юго-западном углу. Открыв желтую дверь, идите вдоль токсического потока, текущего через южную стену. В этом туннеле вы найдете новый туннель, ведущий на юг. В конце этого туннеля находится телепорт, который перенесет вас на секретный уро-

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

вень. Вы, наверное, помните эту миссию Wolfenstein. Вы будете стоять лицом на восток в маленькой комнатке. Пройдите через дверь в восточной стене. Вы окажетесь в коридоре, тянущемся с севера на юг. В этом коридоре располагается пять дверей: одна в северном конце, две в восточной стене и две в западной стене. Вы вышли из южной двери в западной стене. Идите в южный конец коридора. Там его пересекает другой коридор, идущий с востока на запад. По центру южной стены стоит пулемет. Бегите, хватайте пулемет и бегите обратно. Вы попадете в лапы к двум патрульным отрядам, состоящим из четырех нацистов каждый. Один патрульный отряд придет из восточного коридора, другой из западного. Прикончите грязных подонков и пройдите через дверь в северном конце. За дверью, в длинном коридоре вам повстречается еще один патрульный отряд. Продолжайте двигаться на север и пройдите через дверь в конце коридора. Вы попадете в большую комнату. В северо-западном и юго-восточном углу будет по патрульному отряду из четырех человек. Убейте их. Вы увидите по двери в восточной и западной стенах. Открыв восточную дверь, вы встретите четырех демонов, засевших в коридоре, идущем на восток. От середины данного коридора отходит еще один, ведущий на юг. Прикончите демонов. Затем вы увидите еще четырех нацистов, выходящих из южного коридора. Укокошив этих мерзавцев, идите по южному коридору. В конце будет дверь, за которой короткий коридор на восток. Открыв дверь, вы будете осаждены десятком демонов. Убив нечисть, оглянитесь по сторонам. В южной стене находится три ниши, а в северной - четыре. Идите к самой восточной нише в южной стене. Идите к задней стене, в ней находится потайная дверь, за которой винтовая лестница поднимается к юго-востоку. Поднявшись по лестнице, возьмите BFG, лежащий в коротком коридоре. Пройдите по коридору, далее через дверь в его конце. Прямо перед вами будет колонна в окружении четырех дверей. За каждой из дверей - по маленькой

Миссия 31 ВОЛЬФШТЕЙН / WOLFENSTEIN (Секретный уровень)



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Бестиарий

D Демон
M Манкубус
S Спектр
N Нацисты

Локации

SW Кнопка
T Телепорт

Предметы

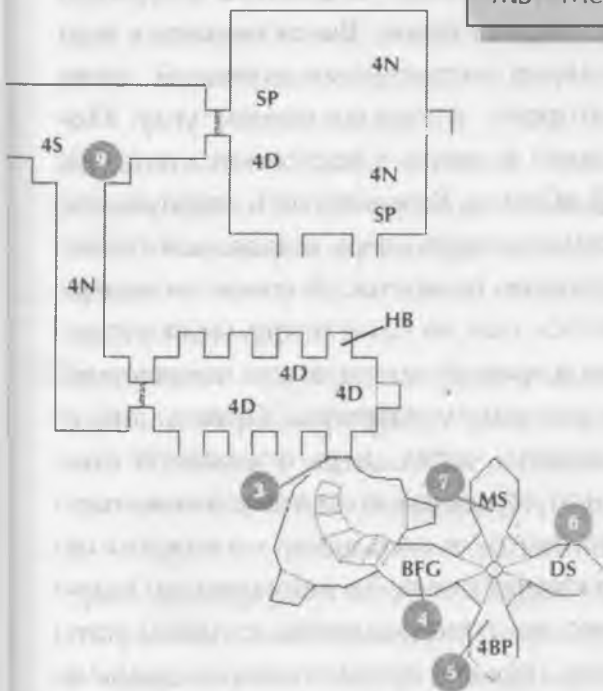
V Аптечка-Берсеркер
HB Эликсир Здоровья
IN Артефакт
 Невидимости
MK Аптечка
MS Мегасфера

SA Духовная Зашита
SP Микроаптечка

Оружие и боеприпасы

A Коробка Патронов
 к винтовке
BFG BFG 9000
BP Ранец
DS Двустволка
RO Ракета
PR Плазменное Ружье
RL Ракетомет
SG Винтовка
SS Обойма
 к Винтовке (4)

SG
 4N
 SS

**Этапы пути**

- 1 Старт
- 2 Пулемет
- 3 Потайная дверь
- 4 BFG 9000
- 5 Четыре ранца
- 6 Двустволка
- 7 Мегасфера
- 8 Потайная дверь
с трофеями за ней
- 9 16 обойм к винтовке
- 10 Выход на уровень 17
- 11 Потайная дверь
- 12 Потайная дверь,
со сферой души за ней
- 13 Выход на суперсекретный
уровень 32

комнате. В северной комнате лежит мегасфера, в южной - четыре ранца, в восточной - двустволка. Заберите трофеи и возвращайтесь вниз по лестнице. Войдите опять в коридор с нишами и вернитесь через западную дверь в его конце. Вы окажетесь в большой комнате, где вас атакуют два патрульных отряда. Пройдите через дверь по центру северной стены. Вы окажетесь в коридоре, ведущем на север. В конце коридора вам встретятся еще четыре нациста. Избавьте этих парней от брэнности существования. В этом коридоре вы увидите две ниши, которые находятся по центру восточной и западной стен соответственно. В западной нише притаилось еще четыре негодяя. Откройте потайную дверь в задней стене ниши и приберитесь к рукам ракетомет, две ракеты и две аптечки. Вернитесь в коридор и пройдите через дверь в северной стене. Вы окажетесь в еще одной большой комнате с двумя патрульными отрядами: один будет прямо перед вами, второй - в юго-восточном углу. Закончив с этими парнями, идите к двери в восточной стене. За ней - патрульный отряд и 24 обоймы. Возьмите их и, вернувшись в предыдущую комнату, пройдите через дверь в западной стене. Вы окажетесь в коридоре, ведущем на восток. В конце он повернет на юг. Здесь вы наткнетесь еще на один патрульный отряд. Убейте этих парней и идите в южный конец этого помещения, где вы войдете в комнату с еще одним патрулем. Прикончите и этих ребят, и выйдете из комнаты через дверь в западной стене. Вы окажетесь в еще одной огромной комнате с пятью патрульными отрядами: один по центру и по одному - в каждом из углов. Пробейтесь к двери в южной стене. За ней коридор, ведущий на юг, в конце которого вы повстречаетесь с одним патрульным отрядом. Убив этих парней, пройдите через дверь в южной стене. Вы окажетесь в очередной огромной комнате, где будет три патруля: два вдоль восточной стены и один в северо-западном углу комнаты. Пробежите через эту комнату к двери в южной стене. Вы окажетесь в коридоре, идущем на юг. В

Глава 6. Инструктаж по данным разведки

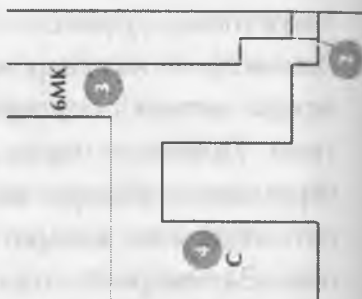
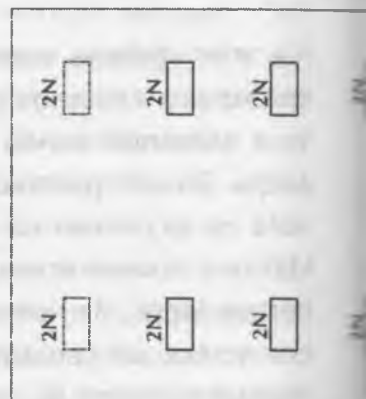
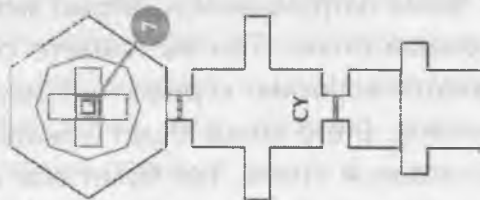
конец затаилось четыре нациста. Пройдя по нему, идите по коридору, ведущему с востока на запад до двери в восточной стене. Открыв дверь, начните стрелять. В коридоре за ней три патруля из четырех человек каждый. В восточной стене находится дверь выхода. Открыв ее, нажмите кнопку, и вы прошли этот уровень.

Миссия 32 ПРОТИВНЫЙ / GROSSE (суперсекретный уровень)

На этот уровень можно попасть только с секретного уровня. В его конце, в комнате с тремя патрульными и дверью выхода, идите в западный конец южной стены. Там вы найдете секретную дверь. За ней располагается короткий коридорчик, идущий сначала на юг, затем на восток. В его конце будет лежать аптечка. Идите в южный конец западной стены. Там будет еще одна секретная дверь. За ней коридор, изгибающийся на запад. Дойдя до его конца, вы увидите дверь выхода. Откройте дверь выхода и нажмите кнопку на западной стене. Вы будете на пути к суперсекретному уровню.

Вы смотрите на север, находясь в маленькой комнате. Перед вами лежат: аптечка-берсеркер, ракетомет и две коробки с ракетами. Пройдите через дверь в северной стене. Вы окажетесь в огромном коридоре, ведущем в громадную комнату. Вы увидите пять огромных квадратных колонн по обеим сторонам помещения. За северной стороной каждой из колонн притаилось по нацисту. Вбегите в комнату и нырните между второй и третьей колоннами слева. Идите к западной стороне третьей колонны. Там на западной стене вы увидите веночек со свастикой. За ним находится потайная дверь. Пройдя через нее, вы попадете в коридор, ведущий на север, в конце которого валяется шесть аптечек. По центру западной стены будет коридор, ведущий на

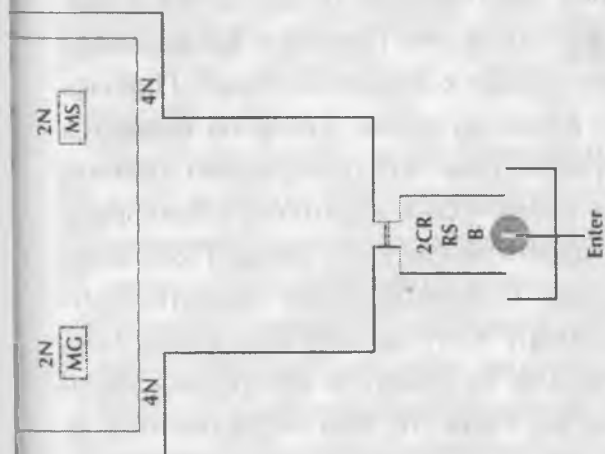
Миссия 32 ПРОТИВНЫЙ / GROSSE (суперсекретный уровень)



Глава 6. Инструктаж по данным разведки

Этапы пути

- 1 Старт; ракетомет и ракеты
- 2 Секретная дверь
- 3 Шесть аптечек
- 4 Плазменное ружье и 25 аккумуляторов
- 5 Секретная дверь
- 6 Артефакт неуязвимости
- 7 Секретное помещение, открывается, когда все куклы Commander Keen мертвы. Выход



Бестиарий

- СУ Кибердемон
- N Нацисты

Локации

- T Телепорт

Предметы

- В Аптечка-Берсеркер
- С Аккумулятор
- МК Аптечка
- MS Мегасфера

Оружие и боеприпасы

- CR Коробка Ракет
- MG Пулемет

восток. В конце коридора находится комната, в которой найдется плазменное ружье и 25 аккумуляторов. Возьмите все, что сможете, и возвращайтесь в помещение с колоннами и нацистами. Пристрелите парочку нацистов слева от вас и пробейтесь к колонне в юго-восточном углу. Нажмите <пробел>, и колонна поднимется. За ней вы увидите пулемет. Подойдите к колонне в юго-восточном углу и активизируйте ее. Когда она поднимется, вы увидите мегасферу. Схватив ее, направьтесь к двери в северном конце комнаты. Когда вы будете находиться на расстоянии трех метров от нее, она начнет подниматься - быстро отпряните назад, так как из-за нее появится кибердемон. Прижмитесь либо к восточной, либо к западной стене. Прячьась за колоннами, заманите его в южный конец. Когда он окажется там, бегите к двери в северной стене под прикрытием колонн. Пробегите через дверь. Вы окажетесь в коротком коридоре с дверью в северном конце. Пробегите через эту дверь. Пред вами появится восьмиугольная дыра. С потолка будет свисать X-образная площадка. По Коммандеру Кину свисает с каждого луча площадки. Сбейте их выстрелами на землю, и внутренняя часть площадки поднимется. Тогда вы сможете туда перепрыгнуть и, нажав кнопку, закончить уровень.

Глава

7

ЗАМЕТКИ ПО СЕТЕВОЙ ИГРЕ

Бешеный успех игры DOOM II объясняется еще и огромным интересом игроков к сетевой игре. Игры всегда были частью социального общения, однако с появлением персональных компьютеров они утратили эту функцию. Модем и сеть возродили истоки игр. То, что игроки стремятся к совместной игре - очень положительное и в лучшем смысле здоровое явление, так как если нам суждено преуспевать в электронной вселенной то мы можем противопоставить блужданию в цифровом эфире человеческое общение. Игры DOOM предполагают такое общение, отсюда и их популярность.

DOOM II Ад на земле.

СОВМЕСТНАЯ ИГРА. DEATHMATCH

Продолжая разговор о человеческих взаимоотношениях, следует напомнить что у них есть две стороны - позитивная и негативная. Позитивные взаимоотношения подразумевают объединение усилий для достижения общей цели. Целое это нечто больше чем просто сумма отдельных единиц. DOOM II предоставляет такую возможность, предлагая режим Совместной игры. Группы игроков могут объединиться и создать боевую команду, разработать план, поддерживать друг друга и в конечном итоге совместными усилиями избавить мир от зла. Это согревает душу, не так ли? Затем стоит задуматься о тех остальных из нас, кто предпочитает холить и лелеять темную сторону человеческой природы. Что такое соперничество мы понимаем лучше, чем что такое сотрудничество. И хотя мы можем, как проявлять так и не проявлять злорадные чувства по отношению к ближнему мы все равно хотим четко знать что «у тебя все хорошо, а у меня еще лучше». DOOM II поддерживает и эти устремления, предлагая режим DEATHMATCH. Оба режима сетевой игры имеют свои особенности, о которых и пойдет далее речь. В этом приложении объясняется разница между двумя режимами сетевой игры.

Следи За Моей Спиной

В режиме Совместной игры вся боевая команда входит на уровень в одном и том же месте. Участники могут либо рассыпаться либо держаться вместе - интеграция сохраняется в обоих случаях. Запасы ключей и оружия неистощимы в этом режиме игры. Если один игрок подбирает ключ или оружие, то на его месте немедленно появляется тот же самый предмет для того, что бы другой игрок смог им воспользоваться. Запасы других предметов неограниченны, поэтому лидер боевой команды должен

Глава 7. Заметки по сетевой игре.

решать что и кому необходимо. В этом режиме на автокарте отмечается местонахождение всех игроков. Стрелочки окрашены в цвета коричневый, голубой, зеленый или красный соответственно цветам униформы игроков. Вы также можете посмотреть «глазами другого игрока» передвигаясь с нажатой клавишей F12. Однако у вас не будет возможности подсмотреть, сколько там у него оружия и процентов здоровья, поскольку внизу на экране останутся ваши собственные «выходные данные». Далее, если экран вдруг окрашивается в красный цвет, пока ваши мысли блуждают где-то вдалеке, то это потому что убили вас, а не вашего товарища. Для того, что бы «прийти в себя» и разобраться в ситуации - нажмите любую другую клавишу. После завершения уровня, на экране появится список ваших собственных достижений, как и при индивидуальной игре. Однако есть еще несколько нюансов о которых речь идет ниже.

Контроль Разговоров

В режиме Совместной игры вы можете болтать с участниками вашей команды. Для того что бы затеять с кем-то перебранку или светский разговор вы можете либо напрямую отправить сообщение с цветом его униформы (b - коричневый, i - голубой, g - зеленый, r - красный), или же вы можете нажать клавишу T и набрать сообщение кому угодно. Хотя любой может воспользоваться каналом связи, лучше если он будет предоставлен в полное распоряжение лидера боевой группы. Это предотвратит постоянную трескотню и болтовню в эфире. В дополнение к вашим собственным словесным изыскам в программе существует стандартный набор «посланий», которые также можно послать другим. Это приятное добавление, но все же оно не может удовлетворить тягу к человеческому общению. Будьте оригинальны. Развлекайтесь с переговорной линией.

DOOM II Ад на земле.

Контроль За Игрой в Многопользовательском Режиме

Правила по которым работают некоторые команды в режиме сетевой игры несколько отличается. Например любой игрок может остановить игру со своей клавиатуры и это распространится на всех игроков. Однако в тоже самое время любой другой игрок может продолжить игру нажав клавишу Pause на своей клавиатуре. Любой игрок может сохранить игру для любого другого игрока в любой момент. Однако поскольку количество ситуаций ограничено лучше заранее решить, кому поручить это благородное дело. К спасенному моменту можно вернуться только в том случае, если все участники боевой группы решат начать все с начала.

Я Сделаю Из Тебя Фраг!

В режиме Deathmatch также есть свои особенности. Когда вы начинаете игру в этом режиме, все участники входят на уровень в разных точках, выбранных методом научного тыка. Вы не можете «шпионить» за другими как в режиме Совместной игры и их местонахождение не указывается на автокарте. Каждый игрок начинает уровень с полным набором всех необходимых ключей, поэтому он имеет доступ во все зоны. Запасы предметов также восполняются, но один и тот же участник может подобрать какой-либо предмет только один раз. Предмет появляется вновь для того чтобы другие не остались совсем с носом. Это исключает ситуацию при которой один из игроков как Кошей чахнет над нехилым запасом боеприпасов и оружия, в то время как другие радуются каждому патрону. Контроль за игрой и за переговорами действует также как и в режиме Совместной игры. Все чит-коды не работают в обоих режимах сетевой игры. В режиме Deathmatch экран ARMS меняется на FRAG. Появление Слова Фраг восходит к временам войны во Вьетнаме. Сделать из кого-либо

Глава 7. Заметки по сетевой игре.

фраг, означало сильно поранить или убить своего же, чаще всего осколком гранаты. А по сему под этим замечательным заголовком фиксируется количество угробленных вами «братьев по оружию». В отличие от их реальных двойников эти жертвы могут ожить и появиться в другом спонтанно выбранной точке уровня. Однако вернувшись с того света, они будут лишены возможности воспользоваться оружием и боеприпасами, добытыми в прошлой жизни, и вступят в борьбу имея при себе лишь пистолет. В конце игры вы сможете сравнить ваши достижения с успехами других игроков.

Особенности Стратегии В Режиме DEATHMATCH

Скорость означает жизнь. Первое на что невозможно не обратить внимание в этом режиме - это то что ваши противники двигаются ох на сколько быстрее своих демонических двойников. Каждый должен постараться использовать по максимуму скорость и держаться подальше от зон обстрела соперников. Если вы долго стоите неподвижно - вы не жилец. Это означает, что вам нужно упорно тренироваться по методикам, описанным в главе пять, пока вы не станете себя чувствовать на поле боя как рыба в воде. Мораль: чем вы опытнее в индивидуальной игре, тем более вы преуспеете в режиме DEATHMATCH. Все выше сказанное также справедливо относительно способности ориентироваться на местности. Если вы хорошо знакомы с уровнем и проходили его много раз в режиме индивидуальной игры, то для вас не составит труда быстро найти запасы боеприпасов и необходимое оружие. Исследовать уровень, одновременно присматривая за тремя хитрыми противниками, поджидающими вас где угодно не так то просто. Используйте все ваши чувства физического восприятия. Прислушивайтесь к открывающимся и закрывающимся дверям. Постарайтесь определить, откуда доносятся звуки выстрелов и будьте готовы к появлению противника. Будьте оппортунистом. Если два игрока нацелились друг на друга - откройте снай-

DOOM II Ад на земле.

перский огонь по обоим. Вводите противников в заблуждение: нарочно открывайте двери, давайте пустые очереди - пусть они решат что происходит что-то интересное, тут - то вы их и будете подстергать. И самое главное - особенно, если вы играете все время против одних и тех же людей - избегайте шаблонов, которые они могут изучить. Будьте непредсказуемы и вы проживете дольше.

КАК ИГРАТЬ ПО СЕТИ DOOM II

DOOM II поддерживает IPX (Novell Netware) протокол. При этой сетевой поддержке вы можете преспокойно играть на работе, при условии естественно что ваш босс не видит для этого никаких препятствий. Если все же он их видит, попытайтесь предложить ему или ей поучаствовать по крайней мере в одной игре после работы или во время обеденного перерыва. Как правило, эта тактика действует безотказно. Для того что бы начать игру по сети запустите программу SETUP, из директория, в котором находится игра и нажмите ENTER. В отличие от индивидуальной игры, сетевая должна запускаться либо из SETUP либо из командной строки. Программа SETUP позволяет вам производить конфигурацию информации, необходимую для игры по сети, а также является самообъясняющей. Запуск с командной строки несколько более замысловатая процедура, однако также позволяет вам вводить дополнительные команды управления.

- **LOADGAME** позволяет вам начать игру с какого-то конкретного спасенного момента- нужно просто ввести цифру (от 0 до 5)соответствующую номеру спасенной ситуации.
- **DEATHMATCH** начинает игру в режиме Deathmatch. Если вы не эту команду, то по умолчанию начинается игра в режиме Совместной игры.

Глава 7. Заметки по сетевой игре.

- SKILL относится к уровням сложности игры (1 от 5)
- CONFIG позволяет вам производить конфигурацию файла из любой выбранной директории
- NONMONSTERS позволяет вам начать игру в режиме Deathmatch не беспокоясь о монстрах
- RESPAWN говорит о том, что вы желаете чтобы все монстры возрождались через шесть секунд после того как вы их убили. Происходит тоже само что и при уровне сложности Nightmare.
- FAST монстры начинают двигаться также быстро как и при уровне сложности Nightmare

Если вы используете поддержку IPX network то для того что бы попасть в директорий, где находится DOOM II - наберите ipx-setup плюс одну из вышеприведенных командных строк. Вы также должны набрать командную строку nodes, а затем цифры от 1 до 4 , соответствующие числу игроков. По умолчанию начинается игра, рассчитанная на двух игроков.

DOOM II Ад на земле.

Второй уровень — это ад. Здесь вы встретите демонов и демонов. В начале уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень. В конце уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень.

Второй уровень — это ад. Здесь вы встретите демонов и демонов. В начале уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень. В конце уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень.

Второй уровень — это ад. Здесь вы встретите демонов и демонов. В начале уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень. В конце уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень.

Второй уровень — это ад. Здесь вы встретите демонов и демонов. В начале уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень. В конце уровня вы увидите демонов, которые будут атаковать вас. Вам нужно будет убить их, чтобы пройти уровень.

ГЛАВА

8

ИНТЕРВЬЮ

Сегодня в компьютерном мире имя Джона Ромеро у всех на устах. Хотя всего каких-нибудь пару-тройку лет тому назад большая часть элиты программистов фактически ничего не знала ни о Джоне, ни о id Software. Если же люди хоть краем уха о них и слышали, то только как об «этих парнях-shareware». Но вот id Software пришла в голову идея 3D-ядра, которую они соединили со старой игрой Wolfenstein. Остальное уже история. Поймать Джона не так-то просто: он более чем занят DOOM II и подготовкой к выпуску нового программного продукта id Software - Quake. Планы компании Universal снять фильм по DOOM II, с Арнольдом Шварценеггером в главной роли (если, конечно, удача не изменит id Software), также добавляют ему хлопот. И все же, я могу предложить вам запись короткой беседы о id, программировании, DOOM II и фильмах «Ночь живых мертвецов» с человеком, который создал всех этих монстров - Джоном Ромеро.

DOOM II Ад на земле.

Эд Дилли: Игра *DOOM* печально известна своей доступностью хакерам. Как это может повлиять на то, что новая игра относится к типу плати-и-играй?

Джон Ромеро: *DOOM II* - по сути, то же самое. Этот момент привлекает людей потому, что, пройдя игру, им хочется продолжить, а это невозможно. А поскольку мы больше ничего не придумали - они могут создавать игру сами. Кроме того, когда люди играют и думают, что у них появилась классная идея, они могут воплотить ее. *Star Wars* - самый кайфовый пример хакинга. Сейчас это действительно кайфовая игра, и они работают над новой графикой. Когда-то кто-то сташил Микки Мауса. Диснею было просто плевать на этих людей. С нашей игрой люди могут творчески проявлять себя. Они, должно быть, чувствуют себя дизайнерами игр. И им это в кайф.

Эд: Игра *DOOM II* стала суперхитом shareware, сейчас вы собираетесь распространять вторую версию коммерческим образом. Чем это объясняется?

ДР: Мы поступали точно так же с нашими предыдущими программными продуктами. С самого начала id, мы делали продукт shareware, а затем выпускали коммерческую версию. Как, например, в случае с *Commander Keen*. Мы сделали эту игру сначала shareware. Затем мы выпустили вторую версию, *Aliens Ate my Babysitter*, которая была только коммерческой. Мы сделали игру *Wolfenstein*, которая была рассчитана на shareware, а потом *Spear of Destiny* - коммерческую версию. Здесь нет ничего нового, люди просто не замечают этого. Они ассоциируют нас с shareware, что здорово.

Эд: Что вы думаете о shareware в целом?

ДР: Shareware - это просто замечательно. Мы делаем игру, распространяем ее shareware, и все тестируют ее для нас. Они за-

Глава 8. Интервью

грузают ее и сообщают обо всех возникших сложностях. В основном, рынок shareware - это великолепный рынок бетатестинга. Мы убираем все баги и выпускаем исправленный коммерческий продукт.

ЭД: Регистрируют ли люди shareware?

ДР: М-м-да.

ЭД: Высок ли процент регистрации?

ДР: Нет. Соотношение между зарегистрированными пользователями, к не зарегистрированным, составляет пять процентов. На сто тысяч зарегистрированных пользователей приходится около миллиона реальных. Это большая цифра, но все-таки это соотношение должно равняться, по меньшей мере, тридцати процентам. Так происходит потому, что мы отдаем что-то даром и не проводим агрессивный маркетинг. Мы не достаем вас в *DOOM II* с регистрацией. Когда вы заканчиваете играть, на экране появляется сообщение о том, что вам нужно зарегистрировать игру и пр. пр. пр., но мы не портим удовольствие, как это делается в некоторых играх, где в самом начале появляется надпись «Вы должны зарегистрировать это». У нас нет всей этой ерунды, когда после прохождения каждого уровня появляется сообщение: «Угадай, что нужно сделать - тебе нужно зарегистрироваться!» Мы даем игроку возможность насладиться игрой, и мы не портим ход игры, заваливая пользователя посланиями в shareware.

ЭД: Что представляла собой первая игра, которую вы сделали в своей жизни?

ДР: Я сделал игру *Dangerous Dave*, а Джон (Кармак) сделал игру, которая называлась *Catacombs*, но они не были 3D. Затем мы сделали *Soldax*, потом *Shadow Knights* и *Rescue Rover*. Мы сделали массу игр - около 20, о которых люди ничего не знают. И даже до

DOOM II Ад на земле.

того, как мы познакомились, и я, и Джон сделали тонны игр в Apple II. Я занимаюсь этим пятнадцать лет.

ЭД: Как происходит рабочий процесс?

ДР: Абсолютно свободно. Мы все собираемся вместе и говорим: «Ну и какую игру мы хотим сделать?» К этому моменту у нас уже есть новая технология и графическое ядро, и мы знаем, что эта технология уберет предыдущую игру. Затем нам нужно подумать о структуре и типе графики. Мы пытаемся соотнести то и другое - какая графика и структура будут лучше всего сочетаться с этим типом технологии так, чтобы все получилось как нельзя лучше. Потом мы думаем: «У нас есть образ», и художники начинают рисовать то, что им видится. Они начинают создавать монстров, а мы начинаем создавать уровни. И конечно же, я должен начать писать редакторы для создания нового мира и всего прочего. Таким образом, мы создаем что-то и привыкаем к новой технологии. Мы каждый раз заново создаем технологию, совсем как *Ultima*. Весь наш творческий план очень похож на план Origin. Когда они создают очередную *Ultima*, они просто выбрасывают старое и переписывают все заново. Вот почему каждая последующая *Ultima* кайфовой предыдущей. Мы делаем то же самое. Мы не используем ничего из того, что уже было. Есть только один редактор, которым я пользовался при создании 33 игр, но это большая редкость. К большинству игр мы пишем что-то, а потом выбрасываем, потому что в процессе у нас появились идеи получше. Например, *Quake*, наша следующая игра, не имеет ничего общего с мирами *DOOM* и *DOOM II* - совершенно другая база данных и технология. Поэтому редактор к *DOOM* нам абсолютно не нужен. Для *Quake* потребуются совершенно другой редактор. Его созданием придется долго заниматься. К *Quake* у нас еще почти ничего нет, у нас есть только ощущение этой игры. Нет даже истории... Ну, есть, конечно, какая-то неясная концепция, но ничего определенного, потому

Глава 8. Интервью

что на полпути создания игры многое может измениться, и нам придется все выбросить и начать заново. Просто потому, что мы так овладеем технологией и так много узнаем о ядре и о том, что в кайф, что нас просто задолбает это. Таким образом, нарабатывая материал к новой игре, мы можем его выбросить. Поэтому, когда игра выходит - она великолепна. Вот так мы учимся и делаем кайфовые игры. У нас даже нет разработанного дизайна, хотя через три месяца с начала работы первых три уровня, костяк игры, должны быть готовы, и к тому времени, когда продукт готов, то есть через год, первые уровни просто заколебали, но уже ничего не поделаеть, поскольку они - основа. Мы никогда так не поступаем. Мы не выпустим игру, пока она не будет кайфовой. Первый уровень *DOOM II* был переделан за две недели до выхода игры, просто потому, что он устарел. По этой причине, например, вы видите пре-бету *DOOM*, первый *DOOM*, альфу, вышедшие по сети, и понимаете, что они все очень сильно отличаются от окончательной версии. Так много было изменено даже за один только последний месяц работы над *DOOM*. Это то, как мы создаем игры. Мы не придерживаемся каких-то определенных задумок - их просто нет. Мы просто делаем то, что в кайф.

ЭД: Вы затронули вопрос о лицензиях. Продаете ли вы свои инструменты?

ДР: М-да. Мы делаем это. Нам звонит кто-нибудь в духе Capstone и говорит, что хочет купить ядро *Wolfenstein*. Мы говорим «Хорошо, прекрасно, вот сколько это стоит», предположим, 50 000 долларов. Затем мы делаем XCOPY на SyQuest картридж и посылаем ее им. У нас даже появилась шутка: «Надо бы сделать еще одну XCOPY на 50 000 баксов». Вперед, развлекайтесь, вот инструменты, которыми мы пользовались. В общем-то, мы отдали им *Wolfenstein*, и они «раздели» его и сейчас «одели» поновому. Поэтому, когда Capstone сделали *Coridor 7*, они просто

DOOM II Ад на земле.

взяли окончательную версию *Wolfenstein* и, разорвав ее на части, соединили по новой. То же самое и с *Blake Stone*. Вот *Wolfenstein*, разберите его на составляющие. Они два года делали *Blake Stone*, а мы писали *Wolfenstein* полгода.

ЭД: Два года... Что сегодня происходит с индустрией?

ДР: Я не знаю. Одна из проблем заключается в том, что сейчас куча программистов, и конечно, они все молодые ребята, и им хочется попасть в видеоигры. В итоге мы получаем людей без прошлого. Они не жили в восьмидесятые, они не прошли каждую игру, которая выходила, и не высосали всех идей из старых игр. Мы прошли сотни, тысячи игр, и мы знаем, что достает. Проиграв два десятилетия в игры, начинаешь понимать, что здорово, а что нет. Когда мы играли, они даже не задумывались об этом. Нам действительно жаль, что мы не могли играть в *DOOM*, когда были детьми, на приставке или ПК. К тому же, люди не экспериментируют с идеями игр и не опробуют их. В лучшем случае, они кладут свои эксперименты в стол. В восьмидесятых все мои эксперименты отправлялись в журналы, что никому не причиняло вреда, поскольку им не приходилось их печатать.

ЭД: Множество людей сейчас делают игры в стиле *DOOM*. Как вы относитесь к тому, что кто-то копирует ваши идеи и использует ходы?

ДР: Нам жаль, что они не используют наши идеи достойно. Нам бы действительно хотелось увидеть пару-тройку игр, созданных на основе наших идей. Одна из причин популярности *DOOM* заключается в том, на что люди не обращают внимания - в механизме игры. Необходимо сказать, что тот, кто играет, должен обладать максимальным контролем и ощущать себя хорошо в пространстве игры. Многие люди лепят в кучу 3D-ядро и графику и не обращают внимания на отдачу, а это очень важно. Это то, как игрок играет в игру. Многие игры не дают ощущение

Глава 8. Интервью

ния комфорта. Вы поворачиваете мышкой и чувствуете, что что-то не так, как вам бы хотелось. Мы обращаем внимание на все эти маленькие детали. Мы тратим очень много времени, чтобы отследить ощущения героя, что он чувствует, опускаясь и поднимаясь, ощущая себя в пространстве игры. Во многих играх это просто не учитывается. Многие люди пытаются сознательно сделать игры, отличающиеся от *DOOM*, и иногда выходят на рынок с откровенно плохими идеями. Примером одной из самых никудышных может послужить использование передвигающегося по экрану курсора в игре *Ultima Underworld*, при помощи которого вы можете ходить, а также выбирать предметы. Мы все как один за осуществление контроля посредством мышки. Когда вы двигаете мышку, вы должны двигать своего героя, а не курсор на экране. Это одна из бед с играми.

ЭД: Сеть. Вы начали популяризировать сетевую игру одним взмахом. Знали ли вы, что будет происходить?

ДР: О, да. Когда мы обсуждали это и создавали поддержку сети, мы говорили: «Это станет самой крутой сетевой игрой в мире». Мы говорили: «Эта игра станет самой крутой сетевой игрой с начала мира». Нет игры круче. Мы знали, что сетевая игра станет именно такой. Мы играем в игры на работе и мы знаем, что люди повсюду тоже играют в игры на работе, и кругом полно компьютерных сетей. Университеты... когда детки учатся в университетах - они играют. Но, в основном, мы просто любим играть в игры и мы думали, что будет просто захватывающе играть по сети.

ЭД: Из чего вы исходите, устанавливая время прохождения миссии? Оно кажется ужасно коротким.

ДР: Вы начинаете уровень и нажимаете на кнопку как можно скорее. Вам даже не нужно ни в кого стрелять. Вы просто бежите. Время, отведенное для прохождения первого уровня в *DOOM 1* -

DOOM II Ад на земле.

тридцать секунд. Я могу пройти этот уровень за двенадцать. Вы просто бежите. В *DOOM II* я прохожу первый уровень за восемь секунд. Вы просто бежите и попадаете к выходу.

ЭД: Как id со временем улучшает дизайн игр?

ДР: Мы пытаемся идти в этом смысле вперед. *Wolfenstein*, наша первое 3D-ядро, стало большим хитом. Мы сделали игру под названием *Catacombs* с 3D-ядром в формате EGA, и это было второе по счету 3D-ядро. Первым было ядро к игре *Hovortank*. *Catacombs* была первой текстурно-картовой игрой, и она была EGA! В общем-то, *Wolfenstein* был в формате EGA, в течение какого-то времени. У меня даже была бета-версия, но нам просто пришлось расстаться с EGA. В любом случае, *Wolfenstein* был первой игрой, в которой было кайфовое 3D-ядро, поэтому мы попытались понять - что бы такого хорошего сделать с его использованием. Мы поняли, что старый *Wolfenstein* будет смотреться здорово - и в первом вы убиваете нацистов, соответственно, мы взяли этот сюжет. Получилась отличная игра. Убивать нацистов пачками - просто классно. Я помню, что катался по полу от смеха, услышав эффект Gatling Gun на звуковой карте. Я не слышал такого ни в одной игре. Поэтому, когда мы делали *DOOM I*, мы решили, «Давайте сделаем еще одно ядро 3D, у нас есть чудные идеи для кайфовых 3D-ядер. И давайте сделаем игру с демонами. Давайте сделаем ее темнее, потому что у нас есть освещение, и темнота, и все это дерьмо, и всю эту пальбу и кутерьму с выходами, однако на этот раз, давайте заморочимся побольше с ловушками. С кнопками, лифтами вверх и вниз, и всем в таком роде. Поэтому в игре больше заварушек с ловушками. Она все равно остается игрой типа возьми-ключ-и-иди-к-двери, но там больше ловушек. Также там нужно освоиться в трехмерном пространстве, поскольку вместо плоского пола *Wolfenstein* появляется и высота. Таким образом, пространство в игре прошло стадию эволюции, и сама игра прошла стадию эво-

Глава 8. Интервью

люции. Основным достижением стала глубина. В *Quake* мы собираемся пойти в области дизайна еще дальше. Ядро 3D достигло той степени развития, которая позволяет испытывать такое же удовольствие от нахождения в пространстве, что и от игры. Вы будете ходить по этой игре, восхищенно оглядываясь по сторонам и говоря «Это просто захватывающе!» К этой игре не будет музыкальной карты. Ко всем предыдущим играм мы делали музыкальные карты и звуковые эффекты, правильно? Саундтрек звучит все время, пока вы играете. К этой игре саундтрека не будет. Мы хотим, чтобы вы воспринимали пространство игры, как реальный мир. Птицы и насекомые будут летать вокруг. Вы будете брести, оглядываясь вокруг и думая: «Это прекрасно! Интересно, что же здесь происходит». Таким образом, вы направитесь к некоему лесу. В игре будет гораздо больше кинематографических эффектов. Безусловно, мы никогда не остановим игру, только ради кинематографичности. Мы никогда этого не делаем. Вот что мы сделаем: например - вы идете по лесу, который выглядит восхитительно, и слышите все его звуки, и вокруг темно, и справа вы видите пещеру или что-нибудь в этом духе. Как только вы кидаете на нее взгляд - что-то происходит. Вы услышите какой-нибудь приглушенный, зловещий звук, что-нибудь откроется, просто оттого, что вы смотрите вокруг. Может, на вас уставятся чьи-нибудь красные глаза, или вы услышите ворчание. И вы можете вступить в контакт с этим или просто пойти дальше, как вам больше нравится. Безусловно, вы сможете соревноваться друг с другом. Вам не придется скучать и будет, чем заняться. Я имею в виду, когда вы играете в *DOOM II* в режиме *DEATHMATCH* - это ужасно весело. И мы думаем, что это очень важный момент. У вас есть обратная связь. Развлечение, недоступное в реальной жизни, если вы не хотите попасть в тюрьму - это стрельба. Поэтому вы сможете убивать в *Quake*, но не так, как в *DOOM II*. В *DOOM II* вам приходится убивать дюжины монстров. В *Quake* вам придется уби-

DOOM II Ад на земле.

вать максимум трех монстров за раз. Возможно, вы будете сражаться с тремя противниками, но это будет виртуальный бой. От вас потребуются больше искусства в ведении боя. Вы будете держать ружье прямо перед собой. В прежних играх вы все-таки находились несколько на расстоянии от смерти. Вы наводили ружье на противника, спускали курок и убивали. Все, что вам приходилось делать - это нажимать на кнопку: вы двигаете мышку и нажимаете на кнопку - так просто. В *Quake* вам придется «по-настоящему» убивать врагов. Вы будете не просто нажимать на кнопку и убивать, вам предстоит вышибать дух из противника, пока он не издохнет. У вас будет этот огромный молоток, и вам придется колотить им по кровавой пасте на полу, что займет некоторое время. Вам придется потрудиться. У вас уже не будет этой наведи-и-стреляй развлекухи.

ЭД: Почему ваших игр не видно среди аркад?

ДР: Никто из этих больших парней не проявил достаточно интереса к тому, чтобы сделать это, потому что все они работают с этими отличными двигателями post-Virtual-fighter и думают, что получают по-настоящему классные игры. Мы все еще ведем переговоры с некоторыми людьми, но они не продвигаются так быстро, как должно было бы быть. Однако это может получиться здорово. Как виртуальные миры, центры Battletech - если бы *DOOM* был в них - это бы просто убило наповал. *Quake* станет всем. Вы не верите в эту игру, но когда она выйдет, она станет индустрией.

ЭД: (звуки неодобрения)

ДР: Она станет! Мы хотим вдохновить людей, чтобы они начали делать бизнес на этой игре. Мы собираемся подключить *Quake*-сервер к сети, что означает, что любой может взять эту игру и создать из нее абсолютно другую, новую.словно локальная станция. Мы хотим предложить людям столько *Quake*,

Глава 8. Интервью

сколько они пожелают. Бесплатно. Мы подключаем сервер к сети, и если вы хотите открыть локальную станцию - ради Бога. Единственное, что вам нужно сделать - это купить клиента. Давайте предположим, что кто-то хочет открыть такой центр - он покупает замечательную SGI-машину, проводит конфигурацию игры на этой машине, поскольку мы предоставляем источник кода, и затем игровые ПК подключаются к этой машине. Клиент-код, идущий на ПК, ему придется купить у нас. Мы продаем 10 копий игры человеку, открывшему локальную станцию, и мы довольны. А он получает деньги за то, что люди приходят и играют в *Quake*. Это будет просто здорово, мы хотим, чтобы люди создавали новые игры. Для индустрии наступят тяжелые времена, потому что мы собираемся отдать все графическое ядро игры за просто так, для того, чтобы люди создавали свои собственные игры. Это не будет иметь ничего общего с лизингом технологии. Это будет по принципу: «Купите клиента у нас». Будет нечто вроде мини-встряски, на тему - кому достанется технология *Quake* и возможность создавать новые игры, а кому - нет. Я имею в виду, зачем выбрасывать свои собственные разработки, когда самое кайфовое 3D-ядро создано? И мы разработаем еще одно и сделаем то же самое. Таким образом, мы предоставим вам индустрию, пока все остальные просто используют ее только для развлечения. И (пользователи) могут переписывать правила игры - нет проблем - поскольку у них есть сервер для создания любой игры, какая им заблагорассудится, на основе *Quake*. И они получают эту потрясающую трехмерную вселенную, в которой они могут творить все, что угодно, и им не надо платить ни за что, кроме клиента, который интерпретирует всю присылаемую информацию и, собственно, выполняет все сам. Поэтому *Quake* станет просто сенсацией.

ЭД: (присвистнул от впечатления) Что вы думаете по поводу ограничений на пользователей?

DOOM II Ад на земле.

ДР: Это здорово, нет проблем. Мы просто не думаем, что ограничения должны быть сделаны по возрастному принципу. Они должны быть основаны на внутреннем содержании. Вы знаете, в этой конкретной игре - уровень насилия соответствует трем, а непристойных выражений - четырем. Мы не думаем, что они должны писать «Дети до 17 не должны играть в эту игру». Мы не думаем, что ограничения должны быть связаны с возрастом, ведь некоторые старше своих лет. И некоторые родители считают, что их дети могут играть в *DOOM* в возрасте четырех лет без всяких проблем, и они действительно могут. У нас нет проблемы с ограничениями. Мы наложим ограничения на пользователей, и это нас никак не затронет. Если вы пытаетесь отнять у людей что-то кайфовое, они просто начинают этого еще больше хотеть, поэтому это нас никак не затронет.

ЭД: Что вы думаете о повышении стандартов hardware для игр?

ДР: Мы думаем, что когда люди покупают игру - они должны развлекаться. Люди, которые этого не делают, по нашим представлениям - марзаматики; они-то и должны заботиться о повышении стандартов. Вы должны посмотреть, что за benchmark есть у людей - т.е. у большинства? У большинства - 486. Поэтому даже *Quake*, который выйдет следующей осенью, будет сделан под 486, а не под Pentium.

ЭД: Спасибо, что нашли время поговорить с нами, Джон. Последний вопрос. Джон Ромеро, Джордж Ромеро... Хочется поинтересоваться, есть ли здесь какая-нибудь творческая связь?

ДР: (смеется) Мне нравятся его фильмы. То, что он делает - в кайф! Мы обожаем фильмы серии *Night of the Living Dead* (Ночь живых мертвецов) и все в таком духе. Это просто часть влияния.

Приложение

А

СЕКРЕТ, СЕКРЕТ - ДЕМОНА НЕТ

Официальная политика корпуса морских пехотинцев сводится к тому, что морские пехотинцы не лгут, не подсматривают и не воруют. Делая это, они нарушают кодекс чести. Тем не менее, с другой стороны их учили, что ничто не заменит победы. Добейтесь ее любой ценой, и, возможно, корпус морских пехотинцев изменит свое мнение. Однако, если вы, подсмотрев, проиграете, то не найдется ни одного военного трибунала, который бы не смеялся, выкидывая вас из корпуса. Что вы сделаете с полученной сейчас информацией - ваше личное дело. Поймите, однако - мы никогда ничего не говорили вам по этому поводу. Если же мы это сделали, то нам придется убить вас. В процессе игры вы можете набрать приведенные ниже коды, чтобы приобрести то или иное качество.

DOOM II Ад на земле.

IDDQD: режим «бога». Вы не получаете никаких прибавок к здоровью или защите, но и враги не могут причинить вам вред.

IDBENHOLD + одна из ниже перечисленных букв: Защита/

I= Невидимость. Вы становитесь похожи на тень, подобно спектру. Враги становятся менее меткими, особенно в дальнем бою. Эффект продолжается одну минуту.

S= Аптечка-берсеркер. Ваше здоровье повышается до ста процентов, вы откладываете в сторону оружие, и у вас возникает непреодолимое желание разорвать врагов на части голыми руками. К счастью, вашему желанию соответствует сверхчеловеческая сила. Эффект продолжается до завершения уровня или до момента смерти.

V= Неуязвимость. Вы временно неуязвимы для вражеских атак и вы видите все, как на негативе. Этот эффект продолжается пол-минуты.

R= Защитный костюм. Вы моментально оказываетесь в защитном костюме, если вы не можете найти его поблизости. Поплешитесь в токсических лужах, что все мы так любим делать, обладая защитой. Продолжительность эффекта - одна минута.

A= Компьютерная карта. Этот код открывает карту всего уровня. Те зоны, в которых вы еще не побывали, очерчены серым. Карта остается при вас до конца уровня.

L= Очки ночного видения. Постоянно обеспечивает вас очками ночного видения, что позволяет видеть происходящее в дневном свете, даже если вокруг тьма кромешная. Этот эффект продолжается две минуты и дает вам массу преимуществ в сражении на плохо освещенной местности.

IDKFA: Этот код постоянно обеспечивает вас боеприпасами ко всем типам оружия. Он также повышает вашу защиту до двухсот процентов и предоставляет все ключи, необходимые для прохождения уровня, на котором вы находитесь.

Дополнение А. Основы управления

IDDT: Пользуйтесь этим кодом, когда смотрите автокарту. Набрав его раз - вы получите карту всего уровня. При повторном наборе - на карте появятся маленькие зеленые треугольники, отметки предметов или монстров. Последние могут быть как живыми, так и мертвыми.

IDCLEV + номер уровня: Этот код переносит вас к началу выбранной миссии. Тем не менее, обратите внимание на последовательность: например, набрав IDCLEV04, вы окажетесь в начале четвертого уровня, а набрав IDCLEV01 - на первом.

IDCLIP: Этот код включает и выключает режим Clipping, и вы можете свободно переходить из одного режима в другой. Clipping отвечает за столкновение с объектами в цифровой среде. Для отключения используется default. Когда режим Clipping выключен - вы можете бегать сквозь стены, запрыгивать на возвышающиеся площадки, просто подходя к ним, и даже бродить вне дизайна уровня. Предупреждение: если этот режим отключен даже на небольшое время, то можно легко потерять ориентацию. Лучше всего отключать этот режим в том случае, если вы столкнулись с действительно трудной ловушкой на время или с непреодолимым физическим препятствием, которое вы не можете преодолеть «вживую».

Философское примечание автора: Хотя «чит коды» и служат постоянным источником разногласий между компаниями и игроками, их существование и доступность, как показывает практика, увеличивают число пользователей игр, в которых они приводятся, а не наоборот. Многие игроки, пасующие перед некоторыми «бросающими вызов» играми, все же играют в них, если получают доступ к кодам, позволяющим им преодолеть страх перед определенными сложностями. Другие игроки и компании, поднимающие голос против использования «чит кодов», считая, что это делает игру неспортивной, совсем не обязаны ими пользоваться.

*Издание подготовлено группой «Фантом»
под руководством С. Водолева*

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 5-15-000139-2

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.

DOOM II. Путеводитель

Подписано в печать с готовых диапозитивов 21.11.97. Формат 70×100¹/₁₆. Бумага офсетная.
Печать офсетная. Усл. печ. л. 20,3. Тираж 11 000 экз. Заказ 2530.

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 № 32 от 27.08.97.
220013, Минск, ул. Я. Коласа, 35—305.

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

По вопросам оптовой покупки книг издательства АСТ обращаться по адресу:
Звездный бульвар, дом 21, 7-й этаж
Тел. 215-43-38, 215-01-01, 215-55-13

Книги издательства АСТ можно заказать по адресу:
107140, Москва, а/я 140,
АСТ — «Книги по почте»



DOOM II

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»

