

**ПОЛНОЕ СТРАТЕГИЧЕСКОЕ РУКОВОДСТВО**

# DOOM



**ВАТТЛЕВООК**

**СЕКРЕТЫ СТРАТЕГИИ ПОДСКАЗКИ**

# DOOM

## BATTLEBOOK

Scan by Skorpion Professional

Москва

**act**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
1997

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

Печатается с разрешения агентства “Права и переводы”

Охраняется законом РФ об авторском праве. Воспроизведение всей книги или любой ее части запрещается без письменного разрешения издателя.  
Любые нарушения закона будут преследоваться  
в судебном порядке.

ISBN 5-15-000141-4

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

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

© Prima Publishing, 1996  
© ООО “Издательство АСТ-ЛТД”, 1997



# СОДЕРЖАНИЕ

ВСТУПЛЕНИЕ .....	V
Часть первая: Общая стратегия .....	1
Часть вторая: Руководство по выживанию в DOOM .....	39
Эпизод 1 : ПО КОЛЕНУ В ТРУПАХ .....	41
Эпизод 2 : ПОБЕРЕЖЬЕ АДА .....	91
Эпизод 3 : ИНФЕРНО .....	145
Эпизод 3 : ПРИЛОЖЕНИЕ .....	198

# ВСТУПЛЕНИЕ



## ВСТУПЛЕНИЕ



Итак, вас преследуют наваждения. По ночам вам снятся Кибердемоны. Вы никак не можете добраться до Сферы Души на Военной Базе, и вас это бесит. Значит, вы — безнадежный фанат Doom. «Думер» Да, знакомый диагноз. Ну кто бы мог подумать, что визит в Преисподнюю может принести столько удовольствия?

Как вы, несомненно, знаете, в свое время Doom произвел настоящий фурор. Многочисленные клоны Doom заполнили рынок. Трехмерный мир игры с его великолепными текстурными закрасками стал ареной, на которой происходит действие одного из самых замечательных боевых имитаторов за всю историю компьютерных игр. Кроме того, многопользовательские игры в Doom и сейчас продолжают бушевать на локальных сетях и модемах по всей стране. Американская производительность труда тонет в грохоте взрывов и стрельбе.

Популярность, которой заслуженно пользуется Doom, обусловлена многими сложными техническими причинами. Начнем с телевизионной частоты смены кадров; затем следует упомянуть процесс наложения текстур, благодаря которому возникли эти безукоризненно подогнанные стены, потолки и полы; замечательную методику «виртуального освещения»; технологию «неортогональных стен», обеспечившую непревзойденный реализм происходящего; и, наконец, превосходную анимацию.

Вообще говоря, я бы мог воспевать средства и технологию Doom еще на многих страницах. Однако я не стану этого делать; ведь книга называется «руководством бойца», и ее цель — помочь вам лучше играть. Если вы захотите больше узнать о программировании Doom (или если вы разыскиваете редакторы, разработанные пользователями дополнения к игре и тому подобное), то я бы порекомендовал обратиться к обширным Doom-форумам в CompuServe или других онлайн-службах.

## КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

«Руководство бойца» предлагает начинающим десантникам два уровня помощи. Часть 1, «Общая стратегия», содержит общие рекомендации по ведению сражений, секретные коды, а также информацию о всех чудовищах, оружии, картах, предметах и опасностях, с которыми вы встретитесь в Doom.

Часть 2, «Руководство по выживанию в Doom», проведет вас по сложным игровым моментам — уровень за уровнем. Каждый из трех эпизодов Doom состоит из 9 уровней (восьми обычных и одного сек-



ретного). В книге приведены полные описания секретных зон на всех 27 уровнях. В каждой главе приведена полная карта всего уровня.

**Примечание:** Вероятно, руководство не поможет вам побить рекорды «эталонного» времени, приводимого при завершении уровня, но не стоит волноваться — никто не может побить их на любом уровне, но тем не менее очень многие набирают 100-процентные показатели по уничтожению чудовищ, поиску предметов и секретных зон.

## **ТРЕБОВАНИЯ К СИСТЕМЕ**

Для игры в Doom требуется IBM-совместимый компьютер от 386SX и выше, с операционной системой DOS 3.3 и выше, с 4 и более Мб RAM, графическим адаптером VGA и жестким диском, на котором имеется 12 Мб свободного места.

Хотя разработчики Doom рекомендуют компьютер 486 и выше с Sound Blaster Pro или 100%-совместимой звуковой картой, на моем Dell 386DX/33 игра работала со вполне нормальной скоростью. Для сетевой игры необходимо подключиться к локальной сети, использующей протокол IPX.

Привожу список звуковых карт, поддерживаемых Doom версии 1.2: General MIDI, Adlib, Sound Blaster, Sound Blaster Pro, Sound Blaster 16, Roland Sound Canvas, Gravis UltraSound, Wave Blaster, Pro Audio Spectrum 16 и совместимые с ними.

## **ИГРОВЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ**

Как вы знаете из сопроводительной документации по Doom, игра поддерживает стандартный набор манипуляторов — клавиатура, мышь, трекбол и джойстик, а также Gravis Gamepad и Logitech Cyberman.

Хотя вы можете пользоваться этими манипуляторами в любом сочетании, многие считают, что игра на одной клавиатуре позволяет лучше всего контролировать движение вашего персонажа. Еще можно порекомендовать пользоваться мышью вместе с клавиатурой; клавиши со стрелками используются для перемещения, а мышь — для более точного управления поворотами во время стрельбы.



**Часть 1**  
**Общая**  
**стратегия**

THE  
GOLDEN  
STANDARD

Published by the  
GOLDEN STANDARD COMPANY



...и вы сможете увидеть  
...и вы сможете увидеть  
...и вы сможете увидеть  
...и вы сможете увидеть  
...и вы сможете увидеть

## КАК ПОВЫСИТЬ КЛАСС ИГРЫ В DOOM

Сначала — о главном. Почти любая уважающая себя книга по компьютерным играм немедленно вываливает на игрока перечень секретных кодов, применяемых в игре. Секретные коды в Doom, как и во многих играх такого рода, могут сильно облегчить жизнь игроку. Всего несколько нажатий клавиш превращают вас в безжалостного бога Фобоса — всевидящего, всезнающего, бессмертного и сокрушающего все на своем пути. Конечно, если вы — из новичков Doom, будьте паинькой и пропустите этот раздел хотя бы временно. Однако, если вы безнадежно удираете от Кибердемонов, не имея в запасе BFG-9000, и начинаете брызгать слюной и стучать ногами от ярости, то помощь может прийти весьма кстати.



*Режим Бога. До чего же круто быть бессмертным! Просто введите **iddqd** и обратите внимание, как засветились глазки вашего персонажа. Возможно, со стороны вы выглядите примерно так же.*



## СЕКРЕТНЫЕ КОДЫ

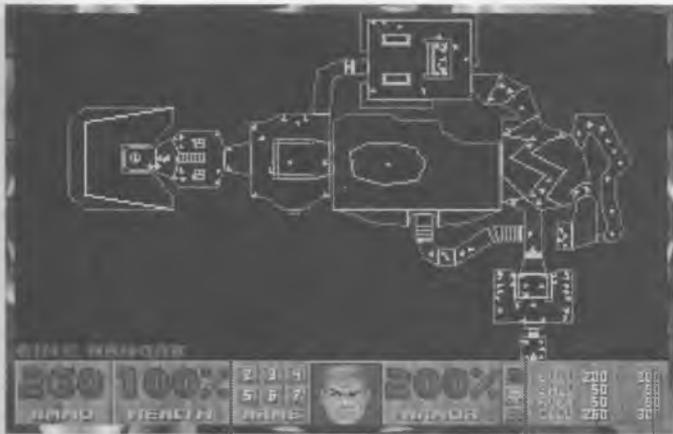
Ниже приводится список всех секретных кодов Doom, которые непосредственно относятся к процессу игры. Чтобы вызвать любой из них, просто введите буквы в любой момент игры (если только в тексте не сказано противоположное). В конце кода не нужно нажимать Enter.

### **IDDQD**

Код включает «режим Бога» — состояние полной неуязвимости, которое приятно пошекочет ваши нервы. Здоровье сразу взлетает до 100 процентов, и ничто не сможет повредить вам, включая взрывающиеся бочки, реки кислоты или потолки-прессы. На экране появляется сопроводительный текст DEGREELESSNESS MODE ON.

### **IDDT (ТОЛЬКО В РЕЖИМЕ КАРТЫ)**

Код последовательно переключает карту из стандартного режима в полный (с отображением всех комнат на уровне), а из него — в полный с объектами (с отображением всех предметов и чудовищ). Сопроводительный текст: нет.



*Полная карта (с объектами). Вызовите карту клавишей Tab, затем дважды введите **iddt**. Перед вами окажется полная карта уровня, на которой показаны все объекты, предметы и враги.*

## IDKFA

Код дает все семь видов оружия с полным боекомплектом и 200 процентов брони. Кроме того, он дает вам все ключи (синий, желтый и красный), которые могут понадобиться на текущем уровне. Сопроводительный текст: VERY HAPPY AMMO ADDED.

## IDBEHOLD

Код позволяет выбрать один из стандартных «призовых предметов» Doom. После того, как вы наберете **idbehold**, быстро введите букву, которая соответствует нужному призу (список приводится ниже). Сопроводительный текст: POWER-UP TOGGLED.

- V = INVULN (защитное поле)
- S = STR (комплект берсерка)
- I = INVISO (артефакт невидимости)
- R = RAD (скафандр)
- A = ALLMAP (полная карта уровня)
- L = LITE-AMP (прибор ночного видения)

## IDSPIPOPD

Самый убийственный из всех кодов. Его включение позволит вам буквально проходить сквозь двери и стены, подниматься на лифтах, идти куда угодно — даже за пределы уровня. Тем не менее, в этом состоянии вы не сможете подбирать объекты. Сопроводительный текст: NO CLIPPING MODE ON/OFF.

## IDCLEV [НОМЕР ЭПИЗОДА] [НОМЕР УРОВНЯ]

Код перемещает игрока на произвольный уровень любого эпизода. Все замечательно, за исключением одного обстоятельства: после благополучного прибытия все ваши параметры сбрасываются до уровня «новорожденного»: 100 процентов здоровья, нет брони, из оружия — только пистолет с 50 патронами. Сопроводительный текст: нет.

## IDCHOPPERS

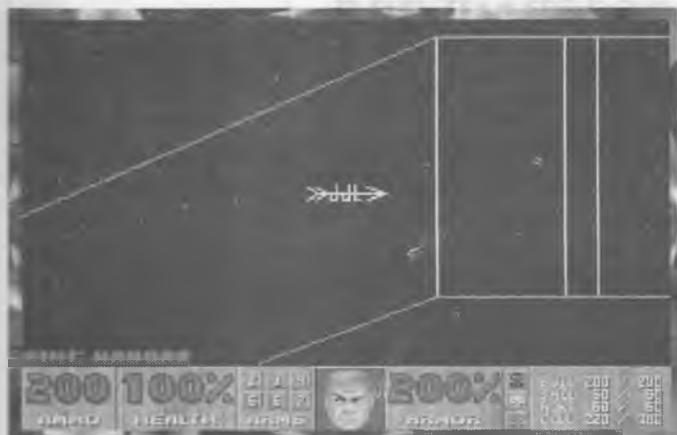
Вашим первым оружием в списке становится бензопила (заменяя собой кулак). Сопроводительный текст: DOESN'T SUCK\_GM.

## IDMYPOS

Код отображает на экране вашу ориентацию (точнее, азимут) и координаты  $x$ ,  $y$  в шестнадцатиричном представлении. Разумеется, все это пригодится лишь тогда, когда вы представляете себе, что такое «шестнадцатиричное представление» и с чем его едят.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КАРТЫ

Отправляясь в Преисподнюю, желательно прихватить с собой карту. В Doom у вас имеется замечательный артефакт для автоматического построения карты. После нажатия клавиши Tab на экране возникает примерное изображение текущего уровня, на котором показаны лишь те места, где вы успели побывать. Белая стрелка — это вы.



**Увеличение карты.** Видите белую стрелку? Это вы. Обратите внимание на то, что другая сторона двери (двойная линия) не показана на карте, поскольку вы еще не успели ее обследовать.

Если ваше изображение не похоже на стрелку, попробуйте увеличить его, нажимая клавишу +. Чтобы вернуться к прежнему масштабу, нажимайте клавишу -. Нажатие клавиши 0 (ноль) переключает вас между увеличением и видом всего уровня.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО КАРТЕ

Вы можете перемещаться с помощью клавиш со стрелками, не выходя из режима карты. Как сказано в руководстве по Doom, это может быть опасно, поскольку при этом вы не видите своих врагов. Однако бывает так, что лабиринт полностью исследован и очищен от чудовищ, и вы просто желаете побыстрее добраться до другой части уровня. В этом случае перемещение в режиме карты может сильно пригодиться.

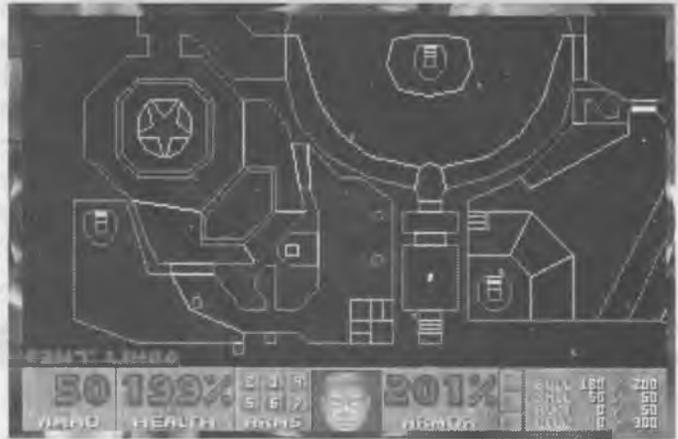
## ПРОКРУТКА КАРТЫ

Довольно часто бывает нужно просмотреть всю карту, чтобы найти на ней «информацию к размышлению» или припомнить забытый уровень. Чтобы просмотреть карту, не передвигаясь по ней, нажмите клавишу F (отключая режим сопровождения) и с помощью клавиш со стрелками прокрутите карту до нужного участка. Повторное нажатие F снова включает режим сопровождения.

## УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

Различные места изображаются на карте линиями разных цветов (желтого, красного и серого) и плотности. Тем не менее, учтите, что порой условные обозначения на карте используются непоследовательно.

*Условные обозначения. Ваша карта похожа на мешанину линий, которые должны что-то обозначать. Но что именно?*



Список условных обозначений приведен ниже. Когда вы будете сталкиваться с исключениями (а это **будет** случаться), помните, что последовательность — качество, присущее лишь средним умам.

- Красный (ординарная линия) = монолитная стена (тем не менее, может содержать тайники)
- Красный (двойная линия) = проход в ранее закрытую зону
- Желтый (ординарная линия) = открытая зона или проход
- Желтый (двойная линия) = дверь (может быть открыта или закрыта)
- Желтый (несколько линий) = скрытая платформа, лестница или мост (поднявшийся)
- Серый (одиночная линия) = платформа; карниз; граница бассейна с кислотой; препятствие (ящик, столб или колонна); граница обычной зоны
- Серый (двойная линия) = окно или балкон (прохода нет)
- Серый (несколько линий) = лестница

Только в режиме компьютерной карты:

- Серо-голубая линия = неисследованная зона



Если вы уже играли в Doom и пользовались картой, то, наверное, обращали внимание на то, что эти обозначения не всегда соблюдаются. Иногда ординарная желтая линия обозначает *закрытую* дверь; а в другой раз двойная серая линия может указывать на *открытую* дверь. Однажды на уровне я обнаружил коридор, заполненный желтыми линиями, которые просто изображали ряды ламп на потолке (причем к прохождению уровня они не имели ни малейшего отношения). Все, что я могу сказать — не нужно слепо верить карте. Попробуйте все, что можно попробовать.

### ПОМЕТКИ

Находясь в режиме карты, нажмите клавишу M, чтобы пометить свое местоположение на карте. Рядом с вашим изображением появляется цифра. Клавиша C стирает все маркеры с карты.

**Подсказка:** Пометки на карте — штука, конечно, полезная, однако будет очень, очень полезно заодно рисовать карту и от руки на бумаге, хотя бы приблизительную. Если вы выйдете из игры, или ваш компьютер «зависнет», то пропадут все маркеры на всех уровнях.

Некоторые компьютеры с процессором 386 (мой, например) не любят пометок. Почти каждый раз, когда я ставлю очередную пометку, вскоре мой компьютер «грохается» с невразумительным сообщением об ошибке «Bad V\_DrawPatch». Если вы все же рискнете ставить пометки, почаще сохраняйте игру и трижды плюньте через левое плечо.

### СЕКРЕТНЫЕ ЗОНЫ

Doom, как подмечено в руководстве по игре, представляет собой «сплошной марафон разрушения». Однако, при этом игра содержит хитроумные лабиринты со множеством секретных комнат, открываемых весьма неочевидным образом. Для поиска секретных зон необходима сообразительность, терпение, а иногда — наблюдательность и глазомер.

## ЗАПЕРТЫЕ ДВЕРИ

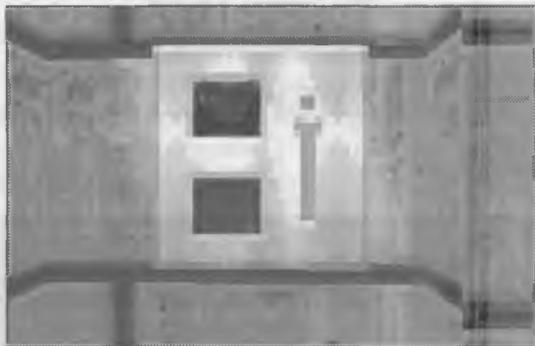
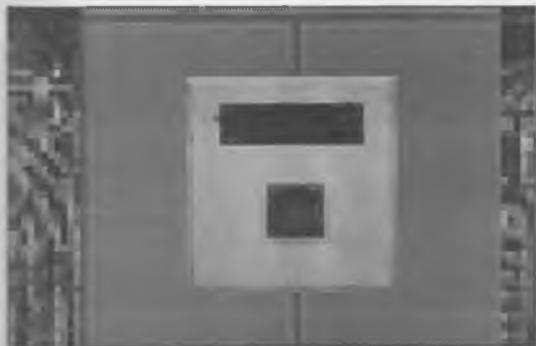
Доступ к некоторым местам преграждают запертые двери, которые можно открыть лишь магнитными картами, или «ключами» — красными, желтыми или синими. Другие запертые двери могут открыться после того, как в каком-то другом месте комплекса будет нажата определенная кнопка. Более подробная информация приведена ниже, в разделе «Кнопки».



*Запертые двери. Цветные карточки, или «ключи», открывают запертые двери на большинстве уровней Doom.*

## КНОПКИ

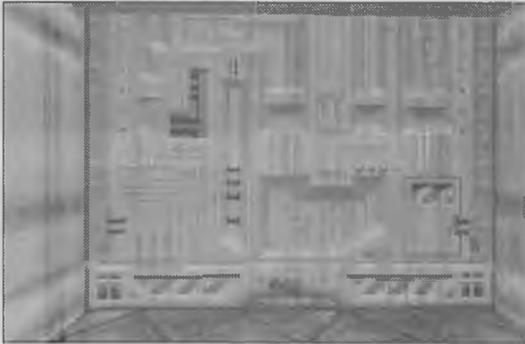
Чтобы попасть во многие секретные зоны, приходится нажимать кнопки. В Doom существует несколько видов кнопок, так что обязательно старайтесь «нажимать» на все, что выделяется или привлекает к себе внимание. Ниже показано, как выглядят самые распространенные типы кнопок.



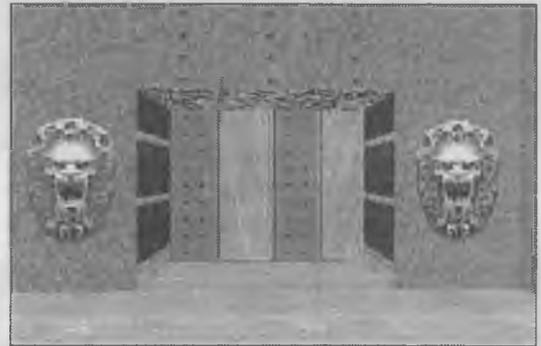
*Кнопки. Вот лишь некоторые типы кнопок, с которыми вы встретитесь в Doom.*

Чтобы нажать кнопку, просто подойдите к ней вплотную и нажмите клавишу **пробел**. Если все сделано правильно, вы увидите, как кнопка изменится (например, кнопка засветится, или изменится положение рукоятки рубильника), и услышите шелчок. Учтите, что кнопка может иногда сделать что-нибудь поблизости (скажем, опустить участок стены прямо возле кнопки), или же последствия могут произойти совсем в другой комнате. В любом случае, нажатие кнопки не проходит бесследно, она обязательно что-нибудь делает.

## ДВЕРИ



*Двери. Некоторые типы дверей, встречающихся в Doom.*



## ЧАСТЬ 1 ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ

Лабиринты Doom битком набиты дверями. В большинстве случаев достаточно подойти к двери и нажать (пробел). Иногда, чтобы открыть дверь, нужно нажать определенную кнопку. Ищите подсказки, по которым можно узнать секретную дверь — скажем, фрагмент стены другого цвета или вида, или мерцающий свет.

### ЛИФТЫ

В Doom попадает множество лифтов. Как указано в руководстве, некоторые из них действуют постоянно, а другие приходится специально включать. Некоторые платформы лифтов опускаются автоматически, когда вы к ним подходите. На другие требуется встать и нажать (пробел). Третьи лифты включаются кнопкой, расположенной где-нибудь поблизости.

### ТЕЛЕПОРТЫ

Телепорт перебрасывает вас в другую точку на этом же уровне. Чтобы это произошло, достаточно наступить на светящийся знак в полу. Однако не расслабляйтесь и будьте готовы сразу же действовать — похоже, Демоны считают выход из телепорта чем-то вроде окошка бесплатной закуской.



**Телепорты.** Перед тем, как наступать на подобную зловещую штуковину, приготовьте какое-нибудь серьезное оружие — например, ружье или плазменный излучатель. Никогда нельзя угадать заранее, сколько голодных тварей поджидает вас у выхода.

## «СЛЫШИМЫЕ» СЕКРЕТНЫЕ ЗОНЫ

Иногда вы будете лишь слышать, что где-то открылась секретная зона — до вас донесется шипение включенного лифта или открывшейся двери, однако вы ничего не увидите. Если это произошло, включите режим карты. Отступите назад и снова подойдите к тому месту, где вы находитесь. Когда снова раздастся тот же звук, внимательно посмотрите на карту и поищите на ней изменения — скажем, не пожелтела ли какая-нибудь из серых линий.

Если вы найдете проход в секретную зону на карте, вероятно, вам придется отойти и вернуться (чтобы заново открыть ее), после чего со всех ног нестись к нему, пока он снова не закрылся. Возможно, потребуется несколько попыток, но рано или поздно вы окажетесь у заветной цели.

## МИНЗДРАВ ПРЕДУПРЕЖДАЕТ

Пребывание на Фобосе опасно для жизни. Помимо чудовищ-монстров, вам придется столкнуться с множеством других опасностей, которые скверно отражаются на вашем здоровье.

## БАССЕЙНЫ С КИСЛОТОЙ

Кислота сокращает здоровье и (обычно) разъедает броню. Повреждения продолжаются до тех пор, пока вы находитесь в бассейне, причем здоровье и броня убывают с изменяющейся скоростью. К сожалению, не суще-

*Бассейн с кислотой. Трудно плавать в кислоте, ох, трудно. Старайтесь держаться от нее подальше, если только вы не находитесь под действием защитного поля или надели скафандр.*



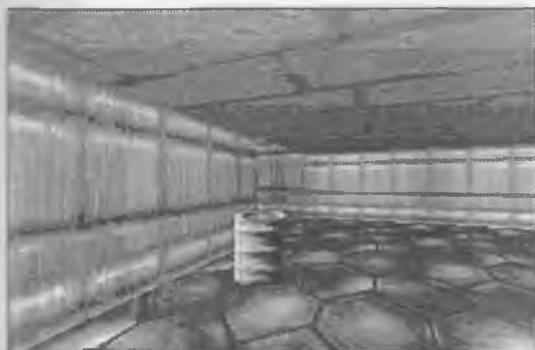
## ЧАСТЬ 1 ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ

стствует четкой формулы, по которой можно было бы определить размер повреждений от купания в кислоте.

**Пример:** В бассейне с зеленой кислотой в начале эпизода 1 ваше здоровье сокращается порциями по 2 процента, а броня остается на прежнем уровне. Через два уровня (на Военной Базе) та же самая зеленая гадость вдруг начинает сносить здоровье порциями по 7 процентов, а броню — по 3 процента. А на следующем уровне (Комплекс Очистки) я обнаружил, что в одном бассейне оба показателя убывают по 1 проценту, а в другом — сразу по 5 процентов! Отличаются ли внешне эти два бассейна? Я, во всяком случае, никаких отличий не обнаружил.

Кислота другого цвета (красная, красно-желтая, голубая) также ведет себя постоянно. Тем не менее, учтите, что *не-зеленая* кислота обычно повреждает и здоровье, и броню. А если уровень вашей брони упадет до нуля, то скорость потери здоровья резко возрастет — чаще всего, вдвое. К сожалению, купание в некоторых бассейнах с кислотой оказывается неизбежным для завершения уровней. Однако проектировщики лабиринтов, по крайней мере, ведут себя честно: рядом с любым крупным бассейном, в котором нужно побывать, обычно отыскивается скафандр.

## ВЗРЫВАЮЩИЕСЯ БОЧКИ



*Бочка. Осторожнее! Эти штуки взрываются, и притом неслабо!*

Бочки с ядовитыми химическими отходами, разбросанные на многих уровнях, могут взрываться и облегчать вашу работу (смотрите советы по ведению боя в конце части 1). Главное — держаться от них подальше. Если бочка взорвется вблизи от вас, то это приведет к потере как здоровья, так и брони. Если у вас остается 0 процентов брони, и вы оказались вблизи от взорвавшейся бочки, то потеря здоровья превышает 50 процентов!

## ЛОВУШКИ В ПОТОЛКЕ

Обычно ловушки-прессы в потолке довольно легко обнаружить, но некоторые из них все же застанут вас врасплох. Не теряйте бдительности и почаще сохраняйте свою игру. Если вы оказались под прессом, не впадайте в панику. Довольно часто из такой ловушки можно удрать, хотя и с потерями здоровья и брони.

## ОРУЖИЕ

Возможно, вы уже поняли, что ни один из семи видов оружия в Doom не является совершенным (хотя BFG 9000 близок к тому). Каждое оружие имеет свои сильные и слабые стороны, в зависимости от ситуации. Давайте кратко пройдемся по всем видам оружия и запомним, когда и где их следует использовать. В конце приведена таблица с количеством попаданий, необходимых для уничтожения каждого из врагов.

## КУЛАК

Кулак может пригодиться лишь в самом крайнем случае — если не считать прекрасных 20 секунд, которые наступают после отыскания комплекта берсерка.

## БЕНЗОПИЛА



Потрясающая штука. *Очень* эффективна в ближнем бою, особенно против врагов, которые не умеют стрелять. Наверное, это лучшее оружие против Демонов и Спектров. Кроме того, обратите внимание, что распливающиеся Какодемоны отворачиваются и не могут поразить вас своими смертоносными плевками.

## ПИСТОЛЕТ

Не так уж плох против Десантников-монстров и даже Бесов, но ни на что большее пистолет не способен. Например, для уничтожения Демона нужно попасть в него из пистолета 14 раз, а на Барона Ада потребуется около 100 выстрелов!



## РУЖЬЕ

Чертовски хорошо проявляет себя в ближнем бою; два или три выстрела укладывают большинство врагов. Однако для Баронов Ада и боссов требуется что-нибудь помощнее.



Большой недостаток ружья заключается в том, что на его перезарядку уходит драгоценное время; во время паузы монстры могут выступить с ответным словом. Старайтесь отходить в сторону между выстрелами, чтобы избежать вражеского огня. В свалках с участием многих монстров лучше выбрать оружие с большей скоростью стрельбы.

## ПУЛЕМЕТ

Быстрый темп стрельбы не дает противникам выстрелить в ответ. Однако пулемет стреляет теми же патронами, что и пистолет.





## ЧАСТЬ 1 ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ

Следовательно, на одного Какодемона вам придется потратить около 50 патронов. Пулемет оказывается не очень эффективным и против шустрых Потерянных Душ. Это оружие лучше всего работает против Десантников, Бесов и Демонов.

### ГРАНАТОМЕТ

Если не считать BFG 9000, гранатомет — лучшее оружие для стрельбы на большой дистанции. Всего одно попадание из гранатомета может прикончить нескольких Десантников, Бесов, Демонов, Спектров и Потерянных Душ. Два прямых попадания убивают Какодемона, а пять сокрушают даже Барона Ада.



Тем не менее, боссы не особенно боятся гранатомета. Например, чтобы убить Кибердемона в конце эпизода 2, понадобится двадцать *прямых* попаданий из гранатомета. Но следует учесть, что прямое попадание не так-то просто сделать. Если вы не относитесь к числу настоящих снайперов, на Кибердемона уйдет около 50 гранат.

**Предупреждение:** Не пользуйтесь гранатометом в ближнем бою! Если вы попадете в ближнего монстра, то и сами получите повреждения. Оказавшись в гуще событий, лучше отбегите и стреляйте издалека, или же просто переключитесь на другое оружие.



## ПЛАЗМЕННЫЙ ИЗЛУЧАТЕЛЬ



Прекрасное оружие, которое эффективно работает на любом расстоянии. Плазменный излучатель способен выпускать очереди смертоносной энергии. Его основным «плюсом» оказывается именно скорострельность — за короткое время вы успеваете сделать много выстрелов. Всего один заряд излучателя уничтожает Десантника; двух прямых попаданий хватает на Беса; три — на Потерянную Душу. Пять или шесть попаданий убивают Демона или Спектра, а примерно восемнадцать — Какодемона.



**Предупреждение:** Выстрелы из плазменного излучателя отчасти блокируют видимость. В особенно яростной схватке это может иметь неприятные последствия.



**Примечание:** В эпизоде 1, «По колено в трупах», плазменного излучателя нет.

## BFG 9000

Руководство называет это оружие «гордостью любого арсенала» и «идеальным средством расчистить целую комнату от нежеланных гостей». Один выстрел из BFG расходует четыре аккумулятора и испепеляет все, что окажется поблизости, за исключением разве что боссов в конце эпизода. Но даже последний из них, Паукодемон, был повержен всего тремя меткими выстрелами из BFG. Единственным недостатком оружия можно считать длительность перезарядки.



**Примечание:** В эпизоде 1 BFG 9000 нет.

ДЕСАНТИРОВАНИЕ  
СЕРЬЕЗНО

СЕРЬЕЗНО

## ВРАГИ

Ниже приводится краткий обзор всех «плохишей» мира Doom, а также советы относительно сражения с ними.



### ДЕСАНТНИК-РЯДОВОЙ

Ваши бывшие коллеги превратились в мерзких завывающих монстров. Оружие: однозарядная винтовка. Убить довольно легко: достаточно одного выстрела почти из любого оружия. От убитого десантника остается одна пистолетная обойма.



### ДЕСАНТНИК-СЕРЖАНТ

Сержант очень похож на Рядового, но вооружается ружьем. После смерти ружье остается возле трупа. Если подобрать его, вы получаете четыре патрона к ружью (или само ружье, если не обзавелись им раньше).

**БЕС**

Эта тварь, описанная в руководстве как «коричневое человекоподобное существо, усаженное шипами», выпускает смертоносные огненные шары, которые причиняют довольно заметные повреждения (до 15 процентов за попадание) и разрушают броню. Бес может пережить несколько pistolных выстрелов (около шести), однако единственный выстрел из ружья обычно укладывает его на месте. Старайтесь передвигаться зигзагами, чтобы уклониться от огненных шаров.



**ДЕМОН**

Двуногий красный бык не так страшен, как может показаться с первого взгляда — главным образом, потому, что он не умеет стрелять, а вооружен только когтями, рогами и зубами. Однако демоны довольно выносливы (чтобы убить их, требуется около трех выстрелов из ружья и четырнадцать — из пистолета или пулемета) и быстро подбираются к вам вплотную. Стреляйте издалека и старайтесь не подпускать демонов к себе. Гранатомет работает просто идеально, если для него найдется необходимое пространство. Всего один выстрел из него уничтожает демона, как, впрочем, и пять-шесть зарядов плазменного излучателя.



**СПЕКТР**

Тот же самый демон, только почти невидимый. Стратегия остается прежней — не подпускайте к себе.

## ПОТЕРЯННАЯ ДУША

Не правда ли, эти летающие огненные черепа доставляют массу хлопот? Хотя они не умеют стрелять, а только кусаются с противным шипением, Потерянные Души способны добраться до вас быстрее, чем огненные шары



Бесов. Их скорость даже может свести на нет эффективность вашего гранатомета; тварь просто уворачивается от выстрелов.

Перед тем, как стрелять, Потерянную Душу стоит подпустить поближе. К счастью, подстреленная Душа довольно легко взрывается — всего пара выстрелов из ружья обычно решает все проблемы.

**F** Примечание: Потерянные Души не встречаются в эпизоде 1.



## КАКОДЕМОН

Внешне сильно смахивает на одноглазый летающий шар и не производит особенно устрашающего впечатления. Однако, если у вас нет хотя бы ружья считайте себя покойником. Шаровые молнии, выпускаемые Какодемоном, сносят здоровье с устрашающей быстротой, а убивать его приходится так долго (около 36 выстрелов

из пистолета/пулемета или 6-7 из ружья), что дело обычно кончается небольшими потерями. Тем не менее, пулемет хорошо справляется со своей задачей — его шквал свинца не позволяет Какодемону ответить выстрелом.

## ЧАСТЬ 1 — ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ

Единственной реальной слабостью Какодемонов оказывается их низкая подвижность. Пока вы не обзаведетесь тяжелым вооружением, остается постреливать издалека, одновременно уклоняясь от его шаровых молний. Двух выстрелов из гранатомета (или около 18 из плазменного излучателя) обычно хватает для уничтожения Какодемона.

**Примечание:** Какодемоны не встречаются в эпизоде 1.

## БАРОН АДА

Руководство называет этих Голиафов «самой опасной двуногой тварью со времен тиранозавров», однако это, пожалуй, сказано недостаточно сильно. Не думаю, что тиранозавр мог проглотить четыре-пять выстрелов из семейского гранатомета и остаться на ногах. Кроме того, ни один из известных науке динозавров не умел плевать смертоносными зелеными разрядами с громадного расстояния. На Барона уходит около сотни выстрелов из пулемета. Впрочем, маловероятно, что вам удастся сделать столько выстрелов, если только ваше здоровье и броня не находятся на максимуме, поскольку он скорее уложит вас. Несколько более реально управиться с ним из гранатомета (не менее пяти или шести выстрелов или около 50 зарядов плазменного излучателя). Конечно, самым лучшим выходом остается один выстрел из BFG 9000.



## КИБЕРДЕМОН

Про ближний бой забудьте раз и навсегда — здесь вам ничего не светит. Гранатомет Кибердемона обладает чудовишной мощью — от 40 до 50 процентов здоровья за одно попадание! Кибердемон является боссом в



Вавилонской Башне, за вершаюшем уровне эпизода 2. Если к моменту встречи с ним вы не смогли отыскать BFG, приготовьтесь к серьезным испытаниям. Все, что вам остается в этом случае — играть с ним в прятки и самым подлым образом стрелять из засады. Я выпустил в чудовище несколько десятков гранат, и это только разозлило его (чтобы убить Кибердемона, требуется 20 *прямых* попаданий из гранатомета, 200 зарядов плазменного излучателя или 4 выстрела из BFG 9000). Сражение с Кибердемоном превращается в сущий ад, но ведь на то и создан Doom!

## ПАУКОДЕМОН

Главный злодей? Да, и он отчасти разочаровывает. Разумеется, я полностью затоварился здоровьем и броней, и все же в конце ждал чего-нибудь более серьезного. Когда я взял наперевес свой BFG 9000, Паукодемон



подох после третьего попадания. Слабак! Его также можно прикончить 15 выстрелами из гранатомета или 150 зарядами плазменного излучателя. Кибердемон был значительно круче и страшнее.



## КОЛИЧЕСТВО ВРАГОВ В DOOM (РЕЖИМ ULTRA-VIOLENCE)

### Эпизод 1: «По колено в трупах»

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Рядовой	9	53	28	22	28	22	47	0	5
Сержант	16	8	47	16	46	57	56	6	29
Бес	4	18	47	36	31	57	39	5	40
Демон	0	0	7	11	12	20	7	18	15
Спектр	0	0	2	0	14	22	1	10	14
Барон Ада	0	0	0	0	0	0	0	2	0

### Эпизод 2: «Побережье Ада»

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Рядовой	15	0	18	2	14	11	0	0	0
Сержант	16	8	47	16	46	57	56	6	0
Бес	4	18	47	36	31	57	39	5	0
Демон	0	0	7	11	12	20	7	18	0
Спектр	0	0	2	0	14	22	1	10	0
Потерянная Душа	0	12	14	11	26	30	0	20	0
Какодемон	3	0	6	11	6	9	5	0	10
Барон Ада	0	0	0	0	0	0	0	2	0
Кибердемон	0	0	0	0	0	0	0	1	0

## Эпизод 3: «Инферно»

Уровень	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Рядовой	0	6	0	22	0	7	2	0	0
Сержант	0	11	1	18	0	18	9	0	34
Бес	18	0	34	26	35	36	0	0	18
Демон	5	8	14	53	33	6	17	0	5
Спектр	0	11	4	5	2	4	0	0	10
Потерянная									
Душа	0	36	14	21	13	32	9	0	4
Какодемон	3	8	2	13	6	22	9	2	11
Барон Ада	0	0	2	3	5	1	1	1	5
Кибердемон	0	0	0	0	0	0	0	0	1
Паукодемон	0	0	0	0	0	0	0	1	0

## БОЕПРИПАСЫ

Разные виды оружия требуют разных боеприпасов (если запутаетесь, загляните в руководство). Когда вы находите боеприпасы, Доом автоматически заряжает и в нужное оружие, если только вы еще не собрали максимальный боекомплект для этого оружия. Не забывайте подбирать оружие, которое у вас уже есть — вы получите дополнительные боеприпасы.

**Количество боеприпасов.** Числа справа показывают максимальное количество зарядов для каждого типа оружия. Числа слева показывают, сколько запасов у вас имеется в данный момент.



## ЧАСТЬ 1 ОБЩАЯ СТРАТЕГИЯ

В правой части строки статуса показано максимальное количество боеприпасов каждого вида — патронов для пистолета/пулемета, патронов для ружья, гранат и аккумуляторов. Слева показано, сколько боеприпасов каждого вида у вас имеется в данный момент.

### РАНЕЦ

Ранец — весьма ценная штука. Он существенно увеличивает количество боеприпасов, которые вы можете носить при себе. Кроме того, он пополняет ваш боекомплект — очень даже неплохо.



## ЗДОРОВЬЕ

Правду говорят: «Было бы здоровье, а остальное будет». Старайтесь по возможности избегать повреждений. А поскольку выходить из воды сухим все равно не удастся, пополняйте здоровье при каждой представившейся возможности.



Эликсир здоровья — повышает здоровье на 1 процент



Стимулятор — повышает здоровье на 10 процентов, но не выше 100 процентов



Аптечка — повышает здоровье на 25 процентов, но не выше 100 процентов



Сфера Души — повышает здоровье на 100 процентов, но не выше 199 процентов





**Подсказка:** Стимуляторы и аптечки не могут повысить ваше здоровье выше уровня 100 процентов, а вот эликсир здоровья может. Следовательно, если ваше здоровье ниже 100 процентов, не трогайте синие флаконы, если поблизости лежат аптечки. Когда ваше здоровье достигнет уровня 100 процентов, вернитесь и подберите флаконы, чтобы поднять свое здоровье выше 100 процентов.

## БРОНЯ

Броня сокращает повреждения, получаемые вами от противника. Любая броня в Doom защищает в равной степени, однако она дается в трех различных «номинациях», перечисленных ниже. Помните, что от атак противника уровень брони снижается. Кроме того, не забывайте, что взять новую броню можно лишь в том случае, если она защищает вас сильнее, чем та, которая надета в настоящий момент.

**Боевая броня (синяя)** = повышает ваш показатель брони до 200 процентов



**Бронежилет (зеленый)** = повышает ваш показатель брони до 100 процентов (если ваша броня уже равна или превышает 100 процентов, вы не сможете подобрать новую броню)



**Духовная броня** = повышает показатель брони на 1 процент



Зеленый бронежилет не сможет поднять ваш показатель брони свыше 100 процентов, а синяя боевая броня — свыше 200. Тем не менее, духовная броня всегда повышает показатель брони на 1 процент, каким бы он не был.

**Подсказка:** Если ваш показатель брони ниже 100 процентов, и вы найдете запасы духовной брони рядом с зеленым бронежилетом, пройдите мимо них и первым делом наденьте бронежилет! Пополнив свой уровень брони до 100 (или 200, если это синяя боевая броня), вернитесь и подберите всю духовную броню, чтобы поднять свой показатель брони выше 100 или 200 процентов.

## ПРИЗЫ

Здесь приводится краткое описание тех предметов Doom, которые на некоторое время тем или иным способом облегчают вашу задачу.

## КОМПЬЮТЕРНАЯ КАРТА



Один из самых ценных предметов, которые только можно найти в Doom (если, конечно, у вас под рукой нет книги со всеми картами уровней). Компьютерная карта выводит на экране со стандартной картой дополнительную информацию и показывает план *всего* уровня, в том числе и тех мест, где вы еще не успели побывать. Длительность действия: один уровень.



## СКАФАНДР

Защищает от вредоносного влияния радиоактивных отходов, скопившихся в ямах. Когда вы надеваете скафандр, экран зеленеет. Длительность действия скафандра составляет около 60 секунд. Когда экран начинает мигать, у вас остается около 4 секунд защиты.



## КОМПЛЕКТ БЕРСЕРКА



Этот приз доводит уровень вашего здоровья до 100 процентов. Кроме того, он примерно на 20 секунд накачивает вас адреналином. После того, как вы подобрали комплект берсерка, вы автоматически переходите на оружие #1 (кулаки) и начинаете голыми руками разрывать своих противников на части — весьма своеобразное развлечение, кстати говоря.

**F** **Примечание:** В эпизоде 1 комплект берсерка не встречается.

## ПРИБОР НОЧНОГО ВИДЕНИЯ



Позволяет видеть в темноте. Прибор ночного видения действует в течение примерно 120 секунд. Пользы от него немного, особенно если учесть, что клавишей F11 можно отрегулировать уровень гамма-коррекции.

## АРТЕФАКТ НЕВИДИМОСТИ

Примерно на 60 секунд вы становитесь прозрачным; действие предмета можно проследить по виду вашего оружия на экране. Ваше состояние влияет на точность атак противника, и это прекрасно, но не стоит переоценивать ваши новые возможности — враги все равно продолжают вас видеть.





## АРТЕФАКТ НЕУЯЗВИМОСТИ

В течение 30 секунд делает вас полностью неуязвимым для всех атак противника. К сожалению, экран при этом заметно светлеет, сильно затрудняя поиск и уничтожение врагов. И все же предмет чрезвычайно ценен, а за время его действия можно много сделать.

**F** **Примечание:** В эпизоде 1 артефакты неуязвимости не встречаются.

## НЕСКОЛЬКО ТАКТИЧЕСКИХ СОВЕТОВ

Истинная суть Doom заключается в сражениях. Конечно, вам приходится нажимать на кнопки и отыскивать спрятанные предметы, но большей частью дорогу все же приходится прокладывать «грубой силой». Если вы не одобряете насилия и крови, лучше поискать какую-нибудь другую игру. Приведу несколько полезных советов по тактике боя.

### ДВОЙНОЕ УПРАВЛЕНИЕ

Методика управления, рекомендованная в руководстве по Doom самими разработчиками игры, оказывается чертовски действенной.левой рукой вы работаете на клавиатуре, а правую держите на мыши. Мышь позволяет быстро и точно разворачиваться налево и направо, а это, в свою очередь, повышает точность прицеливания.

## ОТХОД В СТОРОНУ И ОТСТУПЛЕНИЕ

Это так просто — но как же мало людей умеет пользоваться передвижениями при обороне! Не нужно стоять на месте, получая одну плюху за другой. Пользуйтесь клавишей Alt в сочетании со стрелками. Впрочем, не стоит хвастаться и изображать из себя танцора Барышникова — даже небольшой шаг влево и вправо может вывести вас из-под огня. Кроме того, не забывайте о классическом отступлении (или, проще говоря, бегстве), это позволит спастись от монстров, нападающих с фланга.

## ДЕМОНЫ ТОЖЕ НЕНАВИДЯТ ДРУГ ДРУГА

Замечательная фраза из руководства по Doom, но позвольте добавить к ней несколько слов предостережения. Да, различные расы монстров могут передрасться между собой, особенно, если вы их слегка разозлите своим присутствием. Однако подобная тактика может принести больше вреда, нежели пользы. Беготня в толпе монстров в надежде вызвать перестрелочный огонь (по сравнению с осторожной тактикой, при которой вы прячетесь за укрытиями и стреляете издалека) оказывается исключительно рискованным занятием.



*Когда вы увидите что-нибудь в этом роде, бегите со всех ног! Найдите узкий тупичок и забейтесь в него. Это заставит монстров выстроиться в аккуратную очередь на расправу.*

## ДЕРЖИТЕСЬ ПОДАЛЬШЕ ОТ МАССОВЫХ СВАЛОК

Порой случается, что прямо на вас вываливается толпа чудовищ. Не стоит лезть в самую гущу событий и демонстрировать свою крутизну. Бегите. Не оглядывайтесь, пока перед вами не окажется славный узкий коридорчик. Нападающим тварям придется выстроиться в очередь, и вы сможете избежать смертоносных атак с флангов, которые на открытой местности в два счета прикончат вас.

## ВЕСЕЛЫЕ БОЧКИ

Да, бочки действительно славно взрываются! При этом они захватывают с собой все, что окажется поблизости. В некоторых схватках вы просто будете вынуждены прибегнуть к этой тактике. И не забывайте о том, что от взрывающихся бочек нужно держаться подальше.

## РЕЖИМ NIGHTMARE (ВЕРСИЯ 1.2 И ВЫШЕ)

Краткий обзор того кошмара, который поджидает вас в действительно жутком режиме Nightmare:

- Все секретные коды отключаются
- Чудовища «воскресают» через 8 секунд после гибели
- Враги двигаются вдвое быстрее обычного
- Враги стреляют втрое чаще обычного
- Огненные шары, плевки и т. д. летят вдвое быстрее



**Часть 2**  
**Руководство**  
**по выживанию**  
**в Doom**

## КАК ОТЫСКАТЬ СЕКРЕТЫ DOOM

Перед вами лежит неофициальное, но исключительно точное описание мира Doom. Силой прокладывая свою дорогу в преисподней, учитывайте следующее:

### ПОЛЬЗУЙТЕСЬ QUICKSAVE!

В приведенном ниже описании все сражения считаются вещью, само собой разумеющейся. За исключением тех случаев, когда вас ждет особенно грозный противник (Барон Ада или босс), я даже не стану перечислять врагов, находящихся в том или ином месте — просто считайте, что враги находятся *повсюду*. Я настоятельно советую вам нажимать клавишу F6 (Quicksave) каждый раз, когда вы входите в новую комнату или коридор.

### КОСМОДЕСАНТНИКУ НЯНЬКА НЕ ПОЛАГАЕТСЯ

Не надейтесь, что я стану упоминать о каждом повороте — для этого есть карты. Тем не менее, специально для новичков я сделал описание эпизода несколько более подробным, а иногда даже снабжал его пошаговыми указаниями. В двух оставшихся эпизодах я выкинул все очевидные указания (типичные «пройдите по коридору, подберите бронезилет и аптечку») и сосредоточился исключительно на сложных моментах — потайных дверях, секретных комнатах, ловушках и кнопках.

### КАРТЫ ПРЕДНАЗНАЧЕНЫ ДЛЯ УМНЫХ

Да, время от времени Doom может быть довольно сложным. Но давайте взглянем в лицо истине: это все-таки не высшая математика. Большую часть всех секретов можно найти без особого труда. Поэтому я не стал изображать на карте, находящейся в конце каждого уровня, каждый флакон эликсира. Кроме того, я не стал снабжать условными обозначениями все тривиальные зоны, если только на них нет конкретной ссылки в описании.

**Примечание:** Решения приведены для уровня сложности Ultraviolet. Уровень сложности влияет только на количество чудовищ.



## ПО КОЛЕНУ В ТРУПАХ

### Е1М1: АНГАР / HANGAR

Довольно прямолинейный уровень, в котором, тем не менее, попадаете пара нетривиальных мест, в том числе, и скоростной бег, способный привести в отчаяние неопытного новичка.

От входа (1) поверните налево. Поднимитесь по лестнице за зеленым бронезиловым (2). Спуститесь вниз, поверните налево и идите дальше по коридору.





За дверью находится центр управления.

Выйдите через восточную дверь вычислительного центра и по «зигзагообразному» мосту перейдите бассейн с кислотой.



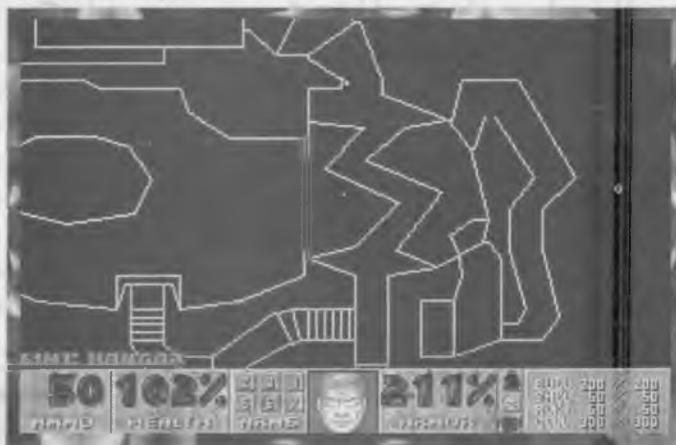
После моста внимательно осмотрите правую стену коридора; отыщите в ней более светлую панель (7). Подойдите к ней и нажмите пробел — открывшийся коридор приведет вас во двор.

Во дворе перебегите через бассейн с кислотой, чтобы подобрать синюю боевую броню (8). Вернитесь по потайному коридору, откройте дверь в конце и поверните направо. Пройдите через дверь (4), очистите от врагов следующую комнату. После того, как сработает активатор (10), вернитесь к зигзагообразному мосту.



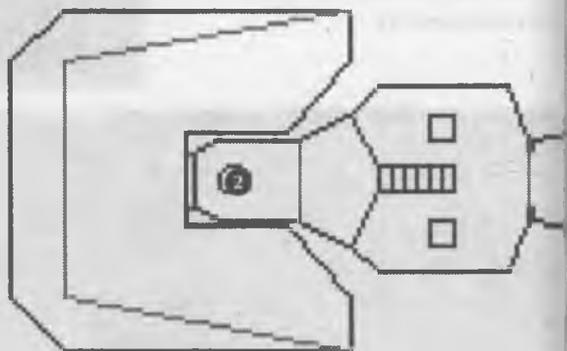
Посмотрите направо — башня (5) опустилась. Прямо через кислоту бегите к открывшейся площадке, зайдите на нее и соберите все добро. Наступает первое серьезное испытание. В юго-восточном углу комнаты находится потайной ход, который откроется только после того, как вы вернетесь к активатору (3) возле входа, ведущего к бассейну с кислотой.

Вернитесь к активатору (см. карту). Когда услышится звук опускающегося лифта, бегите (Shift + ↑) обратно по коридору. Лифт опускается очень ненадолго, так что торопитесь! Поднявшись наверх, соберите все ценное и в конце прыгните вниз. Теперь поверните налево и зайдите в дверь с надписью EXIT.





В комнате с выходом (9) нажмите кнопку на стене справа.

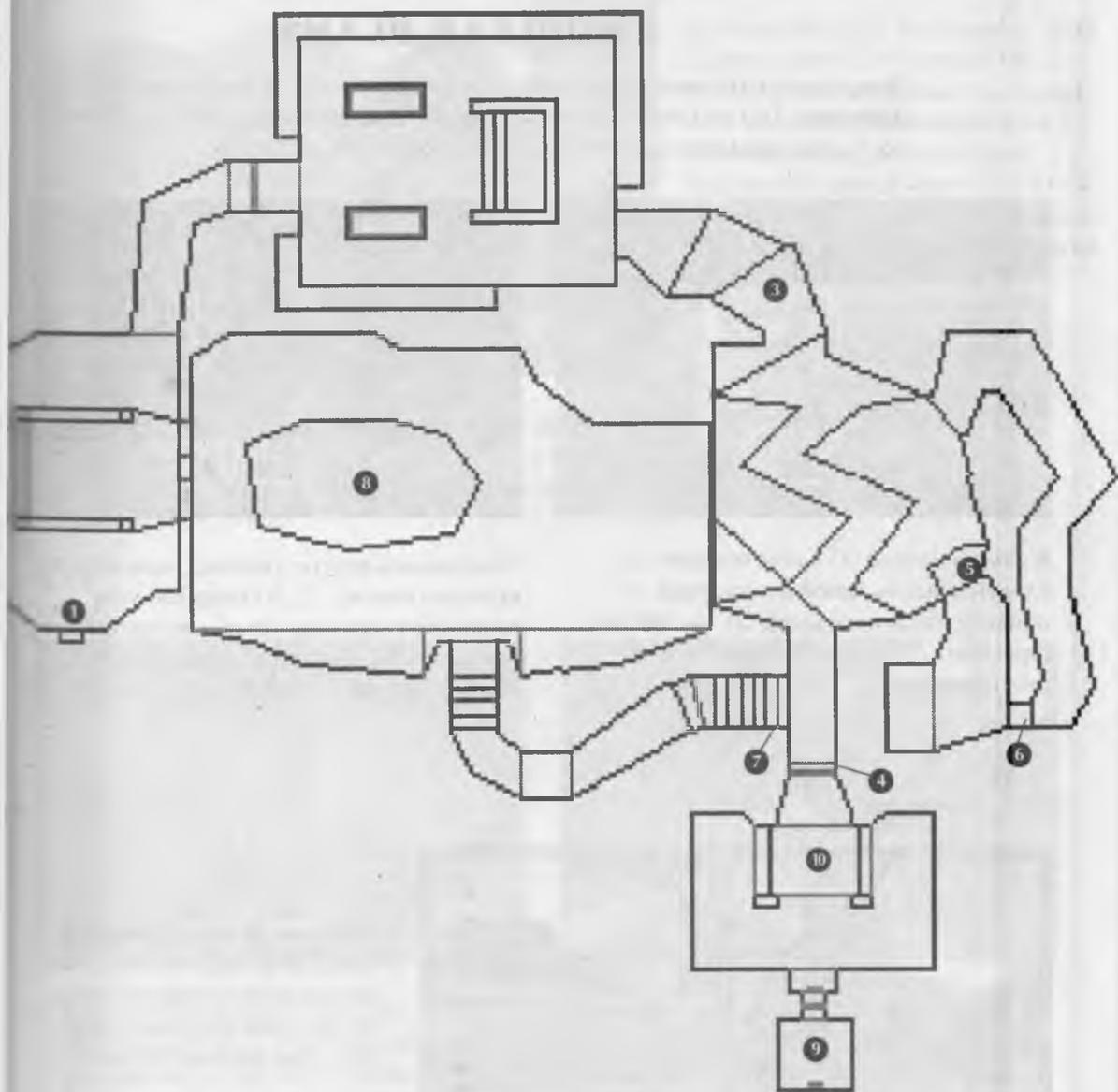


### E1M1: Ангар

- 1 Старт
- 2 Бронезилет
- 3 Активатор (открывает 6)
- 3 Дверь (опускает 5)
- 5 Башня (использовать 4)
- 3 Секретный лифт (использовать 10)
- 7 Фальшивая стена
- 8 Синяя броня
- 3 Выход
- 10 Активатор (опускает 6)



ЭПИЗОД 1 ПО КОЛЕНУ В ТРУПАХ



## E1M2: ЯДЕРНЫЙ КОМПЛЕКС / NUCLEAR PLANT

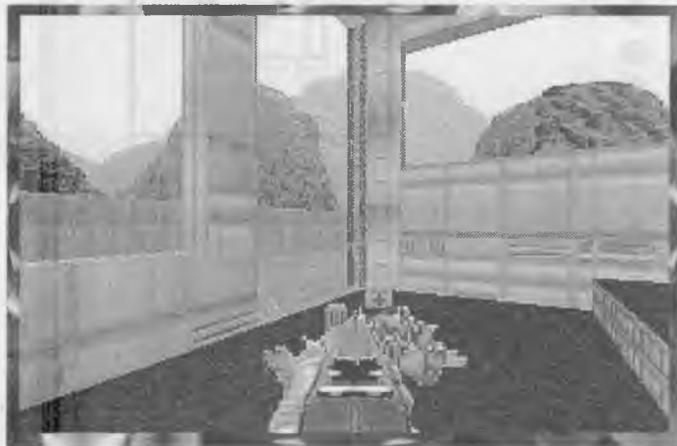
Перед вами открывается первый лабиринт; впрочем, сложным его не назовешь. Тем не менее, одну из потайных дверей найти довольно сложно — вам придется *выстрелить*, чтобы добраться до нее!



В самом начале (1) идите направо и следуйте вдоль левой стены, пока не найдете потайную дверь (2) — светлый фрагмент стены слева от мигающего светильника.



Оказавшись внутри тайника, нажмите на красную кнопку (3). В северном углу восточной лестницы открывается потайная дверь (4). Перед тем, как выйти наружу, не забудьте забрать ранец.



Поднимитесь по лестнице слева. В ее верхней части вы обнаружите потайную дверь (4), которая открылась после того, как вы нажали кнопку.



Теперь вы сможете пройти через красную дверь (6) в западной части зала. Направляйтесь вперед, затем поверните на лестницу, которая отходит вправо.



В верхней части лестницы слева имеется небольшая ниша с мигающим светом. На самом деле, это лифт; встаньте на него, и он опустит вас вниз. Приготовьтесь к сражению с врагами, нападающими справа.



На пьедестале виднеется бензопила (9), но вы пока не сможете добраться до нее. Поднимитесь на лифте обратно наверх.

Выйдите во двор. Вы найдете здесь Сферу Души (5) и пулемет (6). Когда будете возвращаться обратно в комплекс, поднимитесь по лестнице и сверните направо. Возьмите красный ключ (7). По лестнице спуститесь обратно в зал, где начались ваши приключения на этом уровне.



Мост через бассейн с кислотой приведет вас к лифту. Перед тем, как заходить в него, нажмите на первую панель слева. Потайной ход выведет вас на карниз (19), с которого можно расправиться с бегущими вниз врагами.



Спрыгните с карниза, возьмите синюю броню (10) и нажмите кнопку (11) на стене, чтобы открыть двери по обеим сторонам комнаты.

Обе двери ведут в комнату с выходом (12). Вы можете либо заняться расчисткой этой зоны, либо пока не обращать на нее внимания. Вернитесь к красной двери (8) и пройдите по коридору в северном направлении.

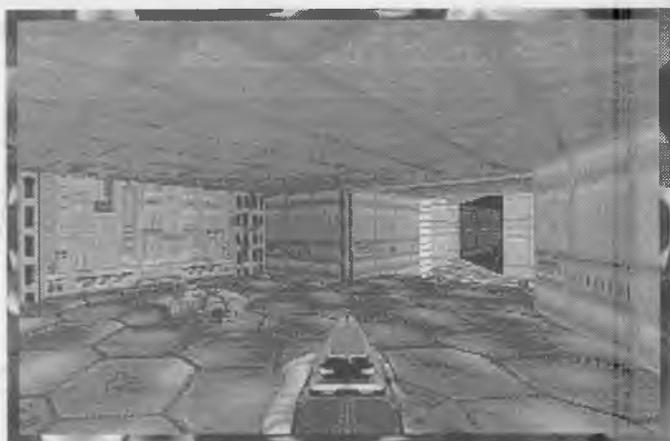




Нажмите кнопку на восточной стороне колонны (13), расположенной посреди бассейна с кислотой.

Открывается потайная дверь (14) рядом с красной дверью. Она ведет в южную часть лабиринта. Пройдите через нее.

Исследуйте лабиринт в западном направлении, пока не отыщете зеленый бронези-лет, и выстрелите в стену (15)



за бронези-летом! Открывается проход. Наверху второго лестничного пролета повернитесь к восточной стенке — перед вами находится потайная дверь (16), которая позволит заметно повысить состояние вашей брони. Соберите все добро, выходите и идите на запад, после чего поверните на север, к зоне с бензопилой.



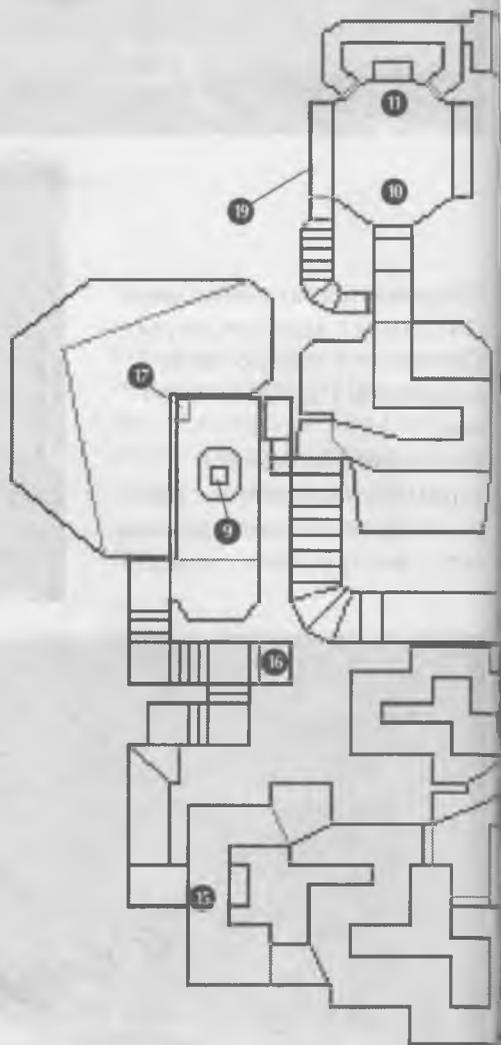


Нажмите кнопку (17) в северо-западном углу комнаты, чтобы опустить пилу. Теперь снова спуститесь по лестнице в основную часть лабиринта и дойдите до его восточной части.



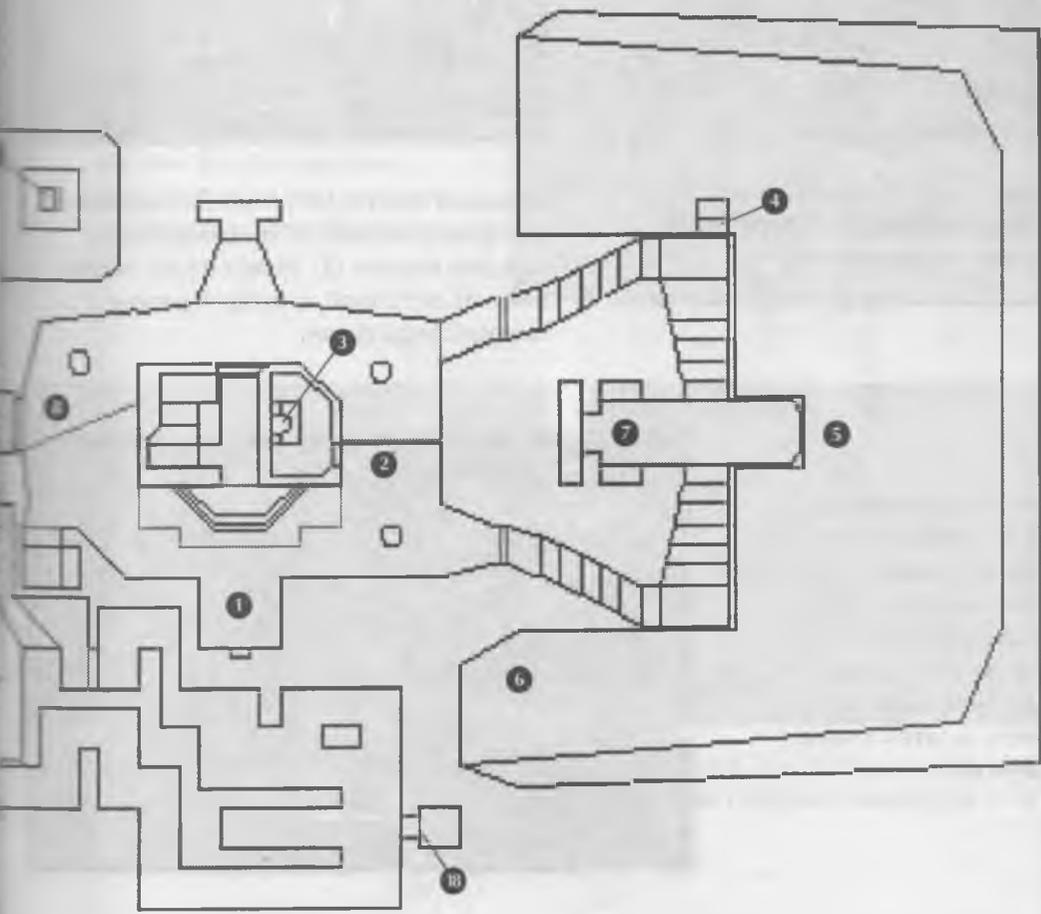
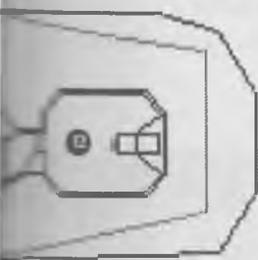
Откройте потайную дверь (18) между белыми полосками на дальней восточной стене. За ней лежит ранец с боеприпасами.

Вы раскрыли все секреты уровня E1M2: Ядерный комплекс. Остаются сухие пустыки. Вернитесь в найденную ранее комнату с выходом (12) и нажмите в ней кнопку.



**E1M2: Ядерный Комплекс**

- |    |                           |    |   |
|----|---------------------------|----|---|
| 1  | Старт                     | 11 | Кнопка                                    |
| 2  | Потайная дверь            | 12 | Выход                                     |
| 2  | Кнопка (открывает 4)      | 13 | Кнопка (открывает 14)                     |
| 3  | Дверь<br>(использовать 3) | 14 | Дверь<br>(использовать 13)                |
| 3  | Сфера Души                | 15 | Потайная дверь<br>(открывается выстрелом) |
| 4  | Пулемет                   | 18 | Секретная зона                            |
| 4  | Красный ключ              | 18 | Кнопка (опускает 9)                       |
| 4  | Красная дверь             | 18 | Потайная дверь (ранец)                    |
| 9  | Бензопила                 | 18 | Карниз                                    |
| 10 | Синяя броня               |    |   |

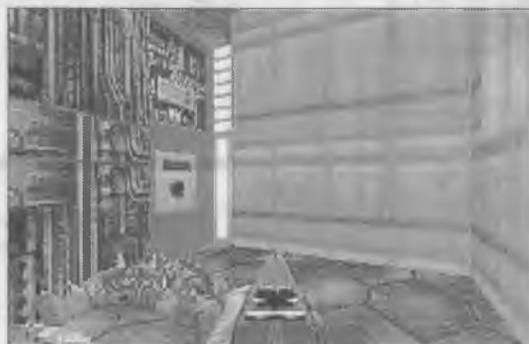


## Е1М3: ОЧИСТИТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС / TOXIN REFINERY

В большом зале, находящемся в западной части лабиринта, имеется пара чрезвычайно сложных секретов, о которых можно догадаться только используя слух. Чтобы вы успели проскочить через них, понадобится максимум скорости и хорошие навыки управления.



В начале (1) идите налево, через дверь. За окошком виднеется Сфера Души (2). Заманчиво, не правда ли?



Поднимитесь по лестнице, затем дважды поверните налево — вы окажетесь у красной кнопки (3). Нажмите ее, чтобы открыть потайной проход (4) рядом с окном Сферы Души.

Зайдите в открывшийся проход (4) и поднимитесь по лестнице в комнату с компьютером (если внимательно прислушиваться во время подъема, можно услышать, как два секретных лифта опустятся, а затем снова поднимутся).

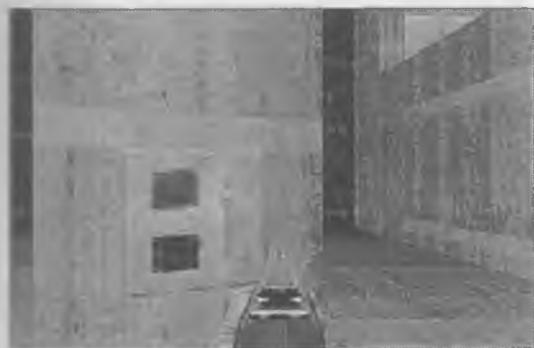




В комнате с компьютером возьмите желтый ключ (5). Внимательно осмотрите компьютерные панели на стенах и обратите внимание на две мигающие (6, 7). На самом деле, это замаскированные лифты, которые опускаются в тот момент, когда вы проходите по лестнице, ведущей в комнату.

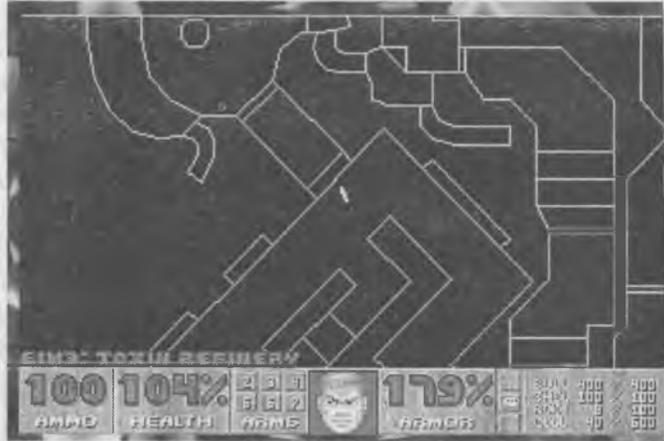
Пройдите на лестницу и развернитесь, затем со всех ног бегите к первому лифту (6) за второй компьютерной панелью на левой стене.

**Подсказка:** Если бочки мешают вам быстро двигаться, просто взорвите их, а потом вернитесь и попробуйте снова.



Когда вам наконец удастся вовремя добраться до лифта, спуститесь по лестнице в комнату со Сферой Души. Нажмите кнопку на южной стороне пьедестала — Сфера опустится прямо к вам.

Снова вернитесь к лестнице, ведущей в комнату с компьютерами, и бегите ко второму замаскированному лифту (7) — он находится за правой компьютерной панелью на дальней стене. В секретной комнате (8) вы найдете зеленый бронези-лет, гранатомет и запас гранат.



Прыгайте в кислоту и плывите направо через проход. Перед вами окажется ранец и кнопка (9). Нажмите кнопку — она опускает секретный мост неподалеку от начала уровня. Кроме того, за светло-коричневой «заплаткой» на восточной стене спрятан потайной ход. За ней вы обнаружите много всякого добра, среди которого оказывается и пулемет (11).

Поднимитесь на первом, а потом и на втором лифте к зеленому бронезилету. Продолжайте подниматься по лестнице. Поверните налево, чтобы осмотреть северную часть комплекса.

Пройдите на север, по мосту в форме буквы «О», проложенному над рекой кислоты. За мостом находится коридор, он приводит вас к синему ключу (12). Приготовьтесь. Стоит взять ключ, как свет гаснет, а из секретной комнаты за вашей спиной на вас набрасываются чудовища.





Вернитесь к О-образному мосту, прыгните в середину кружка и нажмите кнопку (13) — центр «О» поднимается. Вернитесь к тому месту, где вы начали уровень. Мост (10) поднялся, но пока не стоит обращать на него внимания. Пройдите на восточную сторону. Коридор приведет вас к синей двери (14). Войдите в нее, а на развилке у бассейна с кислотой сверните влево.

Идите прямо к стенам — автоматически поднимается потайная лестница. За ней лежит комната с выходом (15). Вернитесь к развилке у бассейна с кислотой.



На этот раз поверните направо. За светлым участком стены (16) по правой стороне находится потайной ход (на приведенной иллюстрации ружье нацелено прямо на него). Толкните стену и пройдите к желтой двери (17) . . .



. . . после чего пройдите дальше на юг — вы обнаружите груды всякого добра (18), среди которого лежит синяя броня, Сфера Души, артефакт невидимости и другие полезные вещи.



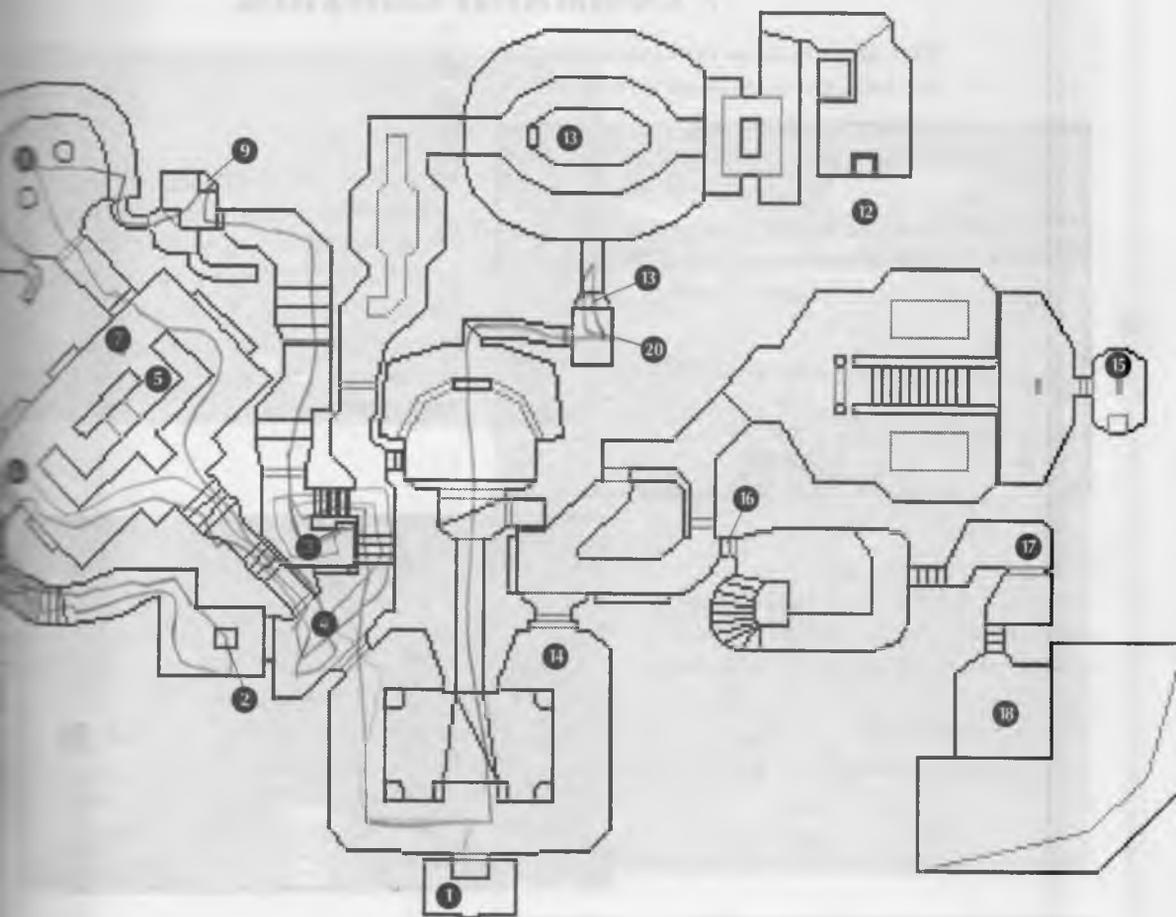
Вернитесь к началу уровня (1) и пройдите по мосту (10). Дверь автоматически открывается при вашем приближении. Приготовьтесь к частым нападениям чудовиш. Идите на север, пока не доберетесь до комнаты с кнопкой. Поздравляю! Перед вами находится выход на секретный уровень эпизода 1. Если нажать на кнопку, вы попадаете на уровень E1M9, секретную Военную Базу. Но не стоит торопиться: перед тем, как отправляться туда, толкните стену (19) *напротив* кнопки — вы попадаете в лифт.

Лифт доставляет вас к сторожевой вышке над O-образным мостом, по которому вы ходили раньше. Здесь вы найдете ящик с гранатами и часового-Беса (вероятно, мертвого — скорее всего, вы уже прикончили его, пересекая мост). Теперь можно снова спуститься вниз и нажать кнопку (20), чтобы попасть на секретный уровень E1M9: Военная База. Я привел описания всех уровней по порядку номеров, так что описание E1M9 находится в самом конце эпизода 1.

### E1M3: Очистительный комплекс

- 1 Старт
- 2 Сфера Души
- 1 Кнопка (открывает 4)
- 8 Дверь (использовать 3)
- 3 Желтый ключ
- 8 Секретный лифт (пройти по лестнице)
- 7 Секретный лифт (пройти по лестнице)
- 8 Зеленый бронезильт, гранатомет
- 9 Кнопка (поднимает 10)
- 10 Секретный мост (использовать 9)
- 3 Пулемет
- 12 Синяя дверь
- 12 Кнопка (поднимает внутреннюю часть O-образного моста)
- 14 Синяя дверь
- 15 Выход
- 16 Фальшивая стена
- 12 Желтая дверь
- 18 Сфера Души, артефакт невидимости, синяя броня
- 12 Секретный лифт
- 20 Выход на секретный уровень (E1M9)





## Е1М4: ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ / COMMAND CONTROL

Еще один весьма прямолинейный уровень с несколькими секретными зонами, которые нелегко отыскать.



В той комнате, с которой начинаются ваши похождения на этом уровне (1), нажмите на левую стену (2) — открывается проход к замаскированному складу, где лежит ранец и прочее добро. Центральный проход приводит вас к следующей комнате с зеленой кнопкой (3).

Кнопка включает лифт слева — но клавиша (пробел) делает то же самое, так что становится непонятно, для чего же нужна кнопка. Поднимитесь на лифте и идите на запад, в большой круглый зал.



Дверь справа ведет в сильно охраняемую внутреннюю комнату, где вы найдете синий ключ (4).



**Подсказка:** Вы не сможете выйти из внутренней комнаты, пока не пройдете по освещенному пятну, где находится ключ.

Два скафандра (5) у южного выхода сильно пригодятся, потому что вам предстоит прогулка по канаве с кислотой. Перед тем, как надевать скафандры, очистите от монстров подходы к кислоте.

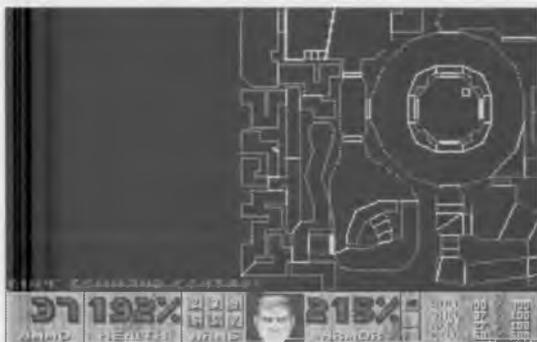


Надевайте скафандр (5) и бросайтесь в кислоту. Следуйте в восточном направлении. Помните — каждый скафандр защищает вас примерно в течение 60 секунд.

В большом зале находится гранатомет (6) и несколько иных призов, но больше всего привлекает, конечно же, Сфера Души (7) на северном лифте. Впрочем, добраться до нее будет нелегко. **Очень важное замечание: сохраните свою игру!**



Нажмите кнопку (8) и бегите к лифту. Времени в обрез, и к тому же вам придется всего одна попытка. Скорее всего, вам придется несколько раз перезапустить игру и пробовать заново. Когда вы наконец окажетесь на лифте, доберитесь до большой центральной комнаты, а затем выйдите на север. Продолжайте идти по лестнице в северном направлении, а затем по коридору — в большую комнату. На лифте (12) поднимитесь на площадку с синей броней (13). Снова вернитесь в центральную комнату, но на этот раз воспользуйтесь западным выходом. Идите налево (на юг) к синей двери (9), пройдите через нее.



Весь юго-западный сектор представляет собой сплошную мешанину коридоров. Вам придется помучиться, очищая их от чудовищ, но в конце вас ждет награда . . .

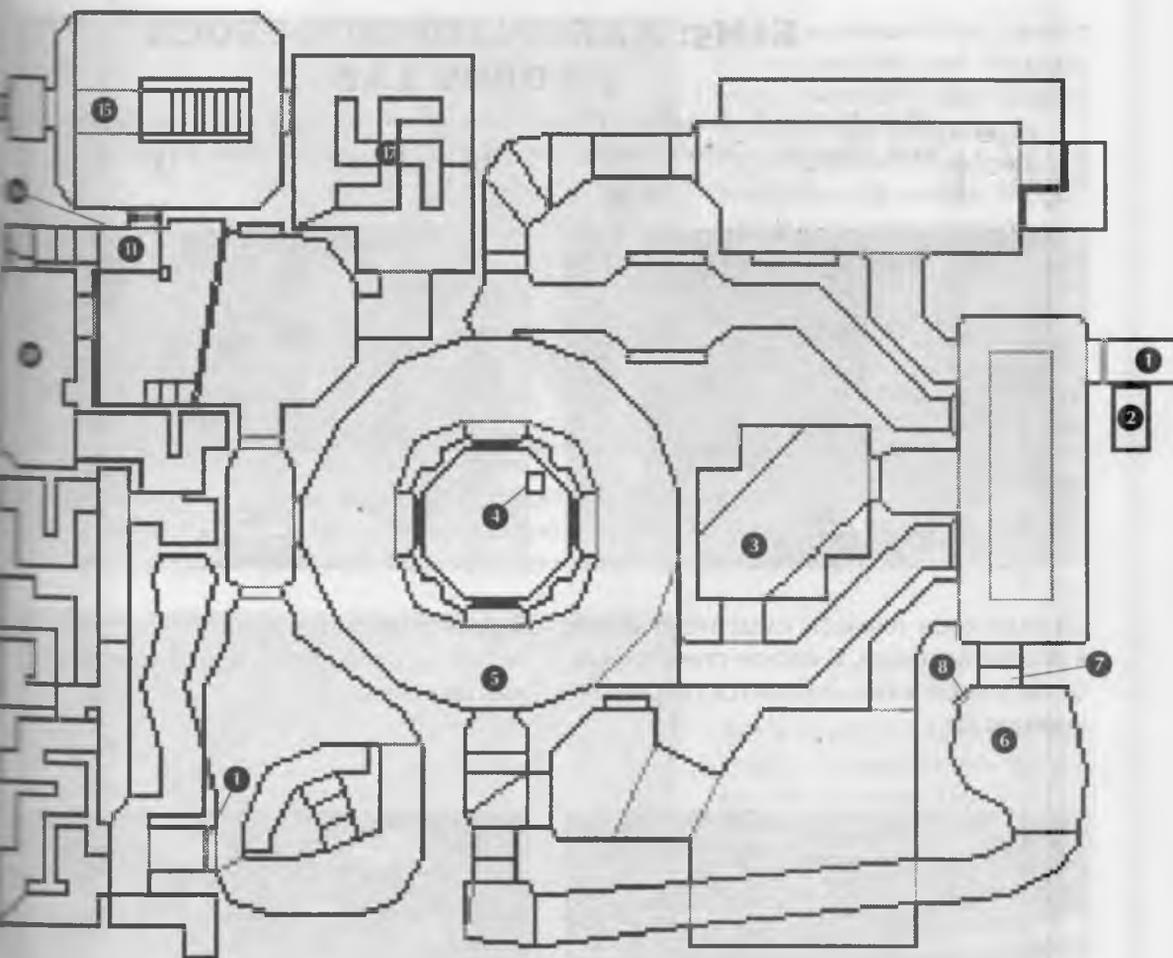


. . . комната с желтым ключом и зеленым бронежилетом.



Пройдите на север, к желтой двери (11). Нажмите кнопку (14) слева, перед тем, как идти дальше — она поднимает скат в следующей комнате, что позволит вам попасть в комнату с выходом (16).

**F Примечание:** Перед тем, как нажимать кнопку выхода, не забудьте пошарить в комнате со свастикой (17), находящейся в восточном направлении. Панели компьютера, расположенные в виде свастики, опускаются, когда вы наступите на один из скрытых активаторов в полу.



### Е1М4: Центр Управления

- |   |                                    |    |   |                |                                      |
|---|------------------------------------|----|---|----------------|--------------------------------------|
| 1 | Старт                              | 14 | Кнопка (опускает 7, но только один раз) | (поднимает 15) |                                      |
| 2 | Потайной проход (ранеш)            | 15 | Синяя дверь                             | 15             | Поднимающийся скат (использовать 14) |
| 3 | Кнопка (лифт)                      | 16 | Желтый ключ                             | 16             | Выход                                |
| 3 | Синий ключ, пулемет                | 17 | Желтая дверь                            | 17             | Комната со свастикой                 |
| 3 | Скафандры (два)                    | 18 | Лифт                                    |                |                                      |
| 4 | Гранатомет                         | 19 | Синяя броня                             |                |                                      |
| 5 | Лифт к Сфере Души (использовать 8) | 20 | Кнопка                                  |                |                                      |

## Е1М5: ЛАБОРАТОРИЯ ФОБОСА / FOBOS LAB

Этот уровень битком набит секретами, среди которых и весьма хитроумный прыжок — необходимо сделать с поднимающейся колонны.



От стартовой точки (1) следуйте на север к первой лестнице. В южной стене справа от вас, за бочками, находится секретная комната (2).



Взорвите бочки и толкните стену (2) — за ней вы найдете ружье и другие полезные предметы.



Направляйтесь на восток, прыгайте в кислоту и торопитесь на юг к узкой секции стены, выделяющейся своим цветом (3).



За ней находится секретная комната (4) с гранатометом, ящиком гранат и синей броней. Идите в западном направлении затем выйдите и поверните направо, в восточный коридор.



Когда вы выйдете на парапет (5), то увидите, как из кислоты поднимается мост. Снова поднимитесь к бассейну с кислотой. Воспользуйтесь появившимся мостом, чтобы добраться до комнаты с желтым ключом (7).

Снова вернитесь к началу уровня. Пройдите через северную дверь (слева от лестницы), а затем, через желтую дверь (8) — в сектор, находящийся к западу от бассейна. На лифте спуститесь в круговую зону.



Здесь имеется два секретных лифта — один на юге (9), а другой на севере (10). Вы можете разглядеть платформу на каждом из них (как показано на рисунке). Подойдите к стене под южной платформой (9) и толкните ее. На лифте находится аптечка. Пока не трогайте северный лифт, а продолжайте спускаться по лестнице.



**Предупреждение:** Стоит вам добраться до низа лестницы с какой-нибудь стороны, как открывается две комнаты, полные разъяренных монстров! Приготовьтесь к серьезному сражению. Когда победите — подойдите к краю ядовитого озера.



Углубление в западной стене (с аптечкой) приведет вас к нескольким полезным призам. Толкните заднюю стенку углубления, чтобы открыть секретную комнату со скафандром; зайдите в нее и снова толкните заднюю стенку — открывается комната с бензопилой; толкните следующую стенку, чтобы выйти во двор, к Сфере Души (12). Вернитесь к ядовитому озеру.



Нажмите кнопку (13) на другом берегу озера, чтобы открыть потайную дверь (14) в среднем бассейне с кислотой. Когда вы наступаете на платформу с кнопкой, две колонны (15, 16) опускаются вниз и выпускают на вас целую толпу чудовищ. После того, как вы справитесь с агрессорами . . .



. . . вы сможете подняться вверх на колоннах и перепрыгнуть к предметам, лежащим на платформах — синей броне (17) в северо-восточном углу и ящику с боеприпасами на юго-востоке.



Вернитесь к северному лифту (10). Оказавшись наверху, толкните восточную стену, зайдите в секретную комнату и толкните следующую восточную стену — за ней лежит комната с пентаграммой. Здесь вы найдете артефакт невидимости (18) и возможность поправить свое здоровье.

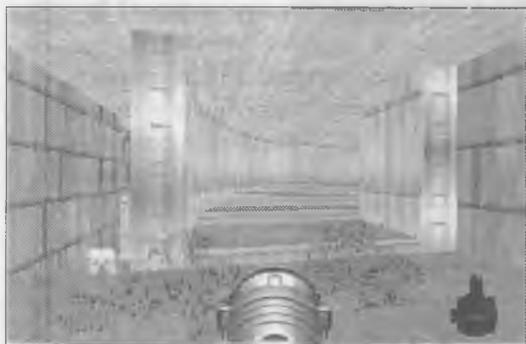
Пентаграмма (19) телепортирует вас обратно к началу уровня, так что временно не обращайтесь к ней внимания и продолжайте двигаться на север, а затем — на восток, в темную комнату.

В темной комнате прячется множество врагов; взрывы бочек могут облегчить вашу задачу. Вдоль южной стены пройдите к небольшому проходу — в нем лежит прибор ночного видения (20).

Теперь вы можете 120 секунд видеть в темноте. Перебейте всех врагов и выйдите из темной комнаты через южную дверь (на севере располагается выход (21), но вы пока туда не ходите).



По южному проходу сверните налево, затем поднимитесь по лестнице в комнату с синим ключом (22). Кнопка (23) в этой комнате открывает южную стену (24) в расположенной внизу комнате. Нажмите кнопку, однако не торопитесь с возвращением.



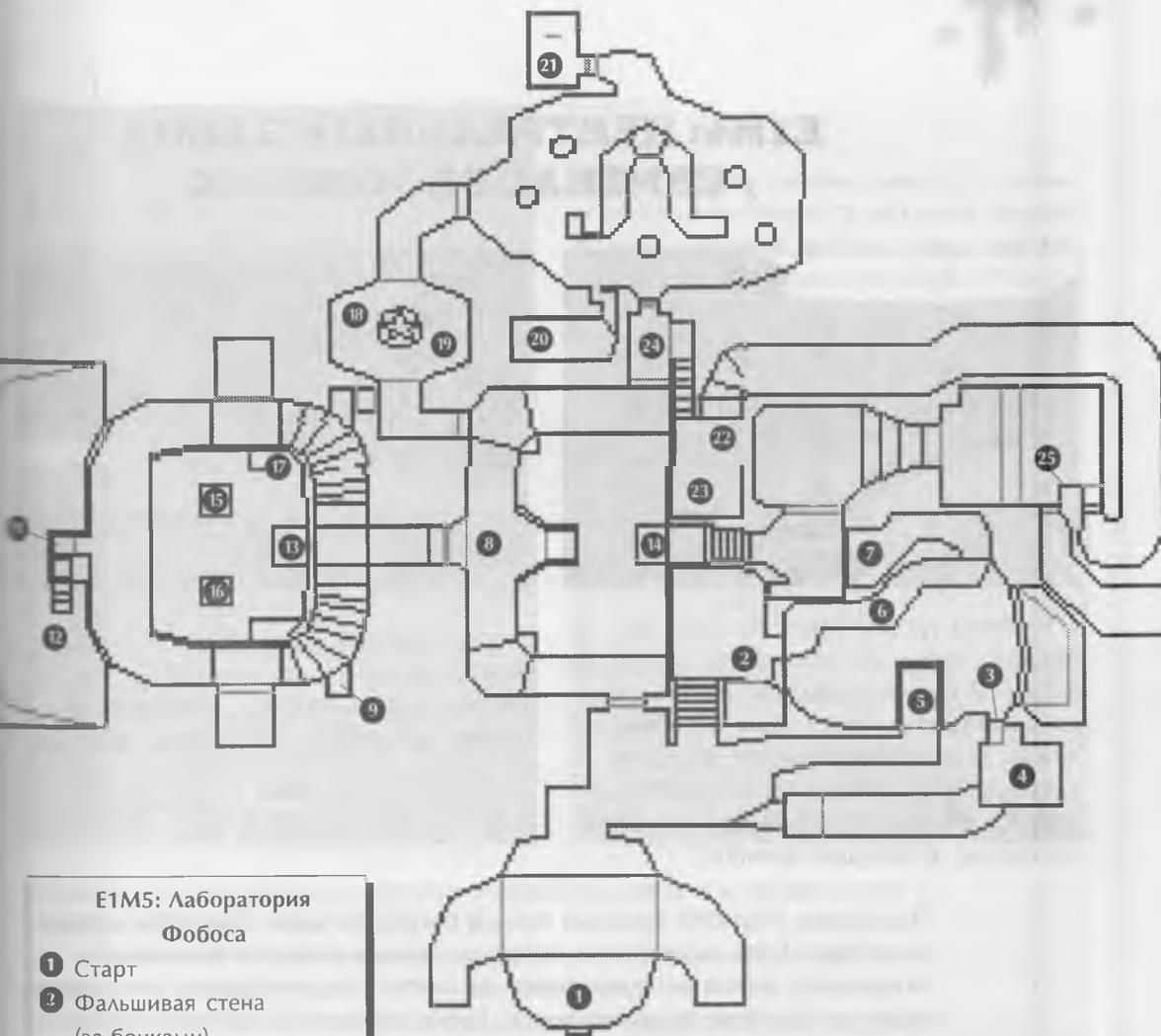
Пройдите по широкой лестнице справа и по темному коридору доберитесь до красной кнопки. Нажмите ее, чтобы открыть проход в восточную часть уровня.



Когда яростное побоище в центральной комнате утихнет, нажмите на панель (25) в юго-восточном углу (она изображена на рис.). За ней вы найдете маленькую «пещеру сокровищ», среди которых — компьютерная карта, ранец, пулемет и прочее добро.



Идите к выходу (20) — в самую северную комнату этого уровня, лежащую за темной комнатой. Чтобы добраться до заветной кнопки, придется расправиться с несколькими демонами, но вам наверняка нравятся подобные вещи.



**Е1М5: Лаборатория  
Фобоса**

- 1 Старт
- 2 Фальшивая стена (за бочками)
- 3 Потайной проход
- 4 Гранатомет, синяя броня
- 5 Парапет (поднимает 6)
- 6 Скрытый мост (использовать 5)
- 7 Желтый ключ
- 8 Желтая дверь
- 9 Секретный лифт
- 10 Секретный лифт (восточная стена наверху — фальшивая)

- 11 Фальшивые стены
- 12 Сфера Души
- 13 Кнопка (открывает 14)
- 14 Дверь (использовать 13)
- 15 Колонна-лифт (прыгать в угол)
- 16 Колонна-лифт (прыгать в угол)

- 17 Синяя броня
- 18 Артефакт невидимости
- 19 Телепорт (в 1)
- 20 Прибор ночного видения
- 21 Выход
- 22 Синий ключ
- 23 Кнопка (открывает 24)
- 24 Дверь (использовать 23)
- 25 Фальшивая панель (компьютерная карта, ранец, пулемет)

## Е1М6: ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ЗАВОД / CENTRAL PROCESSING



От начала уровня идите на север до первой развилки и поверните налево (на запад). В северо-западном углу находится маленькая комната (2), в которой лежит зеленый бронезилет, немного здоровья и боеприпасов. Соберите все добро, вернитесь к развилке и следуйте на восток, к большой комнате.



Видите красный ключ (3) в конце большой комнаты? Приготовьтесь — как только вы возьмете его, открываются четыре тайника о множестве чудовищ.

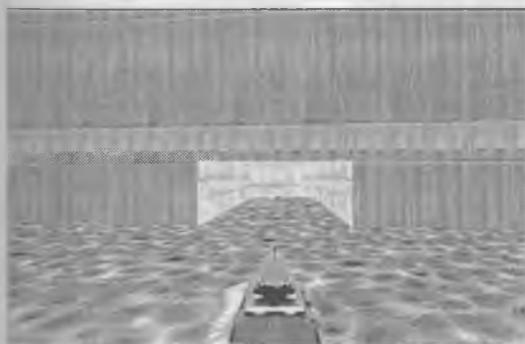
**Подсказка:** Хватайте красный ключ и бегите на запад, мимо бассейна с кислотой. Пусть монстры на некоторое время займутся выяснением отношений. Затем расположитесь на мосту и хладнокровно расстреливайте их издалека из гранатомета. Таким образом вы сможете прикончить большинство врагов, не получив при этом ни единого повреждения. Наконец, подойдите поближе и окончательно очистите комнату от противника.



Снова пересеките мост через бассейн с кислотой и подойдите к двум красным дверям (4). Откройте любую дверь и пройдите в юго-западную часть уровня.



Приближаясь к синему ключу (5), следите за тем, что творится за вашей спиной! Ждите появления врагов сзади. Хватайте ключ, прыгайте на северную сторону и бегите по кислоте в северо-восточный угол. Там находится скафандр (6), облегчающий прогулки по кислоте.



Вернитесь к центральному проходу в стене бассейна. Он приведет вас к лифту, а лифт поднимет к Сфере Души.

Теперь бегите к платформе на восточной стороне бассейна (потопитесь! Скафандр будет действовать всего лишь около минуты). Вы найдете синюю броню и цепочку предметов, которая ведет по лестнице



... артефакту невидимости, прибору ночного видения, ящикам с гранатами и зеленой кнопке, которая открывает проход обратно к началу уровня (1).



Идите на север, поверните на восток и расчистите путь к синей двери (10). Не торопитесь проходить через нее! Снова пройдите по мосту, на запад. Вы пересекаете скрытый активатор, опускающий башню с Бесами (11) слева и открывающий секретный проход.

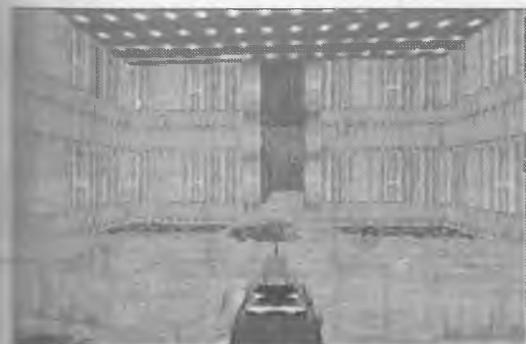


В проходе вы найдете скафандр. **Не берите его!!!** Он понадобится вам позднее. Обойдите его и толкните южную стену. Это принесет вам ранец, артефакт невидимости и гранатомет (12). Нажмите кнопку на стене, чтобы попасть в комнату с желтым ключом (13) (кстати говоря, все добро находится под охраной; здесь вам придется **изрядно** подраться). Теперь вернитесь к основной синей двери (10). Настало время расчистить все развилки и коридоры в юго-восточной части уровня.



В восточном коридоре вы обнаружите фрагмент стены необычного цвета (14). Толкните его, и за ним откроется компьютерная карта.

Продолжайте двигаться по коридору на юг. Кнопка (15) в южном коридоре открывает проход (16) к комнате с желтым ключом.



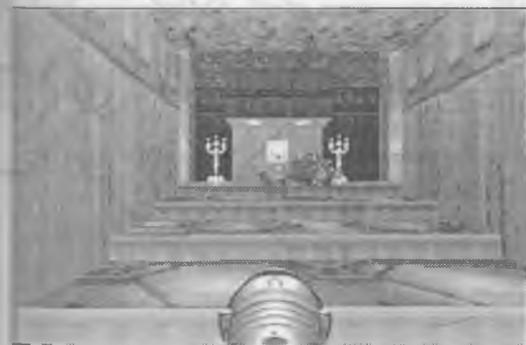
Для удобства приведу изображение прохода, открытого вами (16). Впрочем, пока не ходите в него. Для начала вернитесь к северной (Т-образной) развилке. Пройдите на запад к синей двери (10) и вернитесь к опустившейся башне Бесов (11).



Возьмите скафандр, после чего бегите на север через главный мост к длинному коридору (17), ведущему из северо-восточного угла бассейна. Коридор приведет вас . . .



. . . к небольшому оазису (18). Хватайте все, что сможете унести, затем через дверь выйдите во дворе. Просто подойдите к колонне со Сферой Души (19); колонна автоматически опустится. Встаньте на нее, поднимитесь наверх, откройте дверь и приготовьтесь к серьезному сражению.



Поднимитесь по правой лестнице и нажмите кнопку (20) наверх.



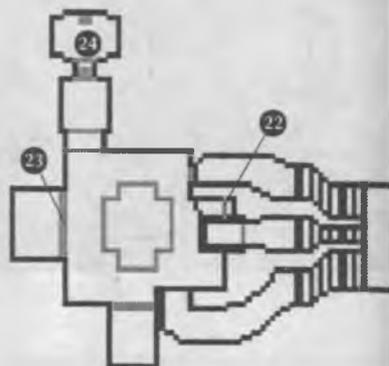
Кнопка открывает дверь (21) в главном зале.

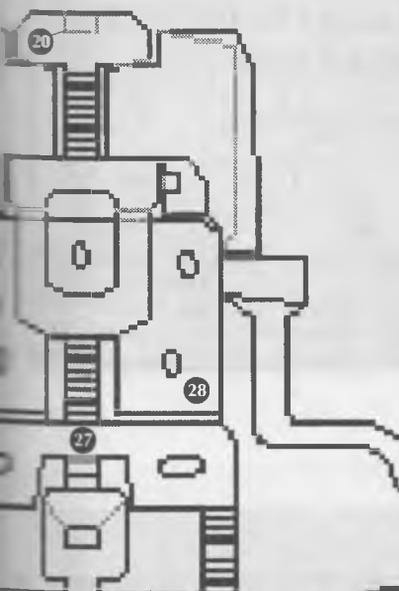


С боем проложите дорогу по какой-либо стороне лестницы. Ваше приближение к красной кнопке (22) в маленькой нише (изображенной на карте) рядом с северной лестницей вызывает яростное нападение врагов.

**Подсказка:** Повернитесь к врагам лицом, но не выходите из ниши! Чудовища появляются далеко от вас, так что несколько выстрелов гранатомета помогут сократить их число.

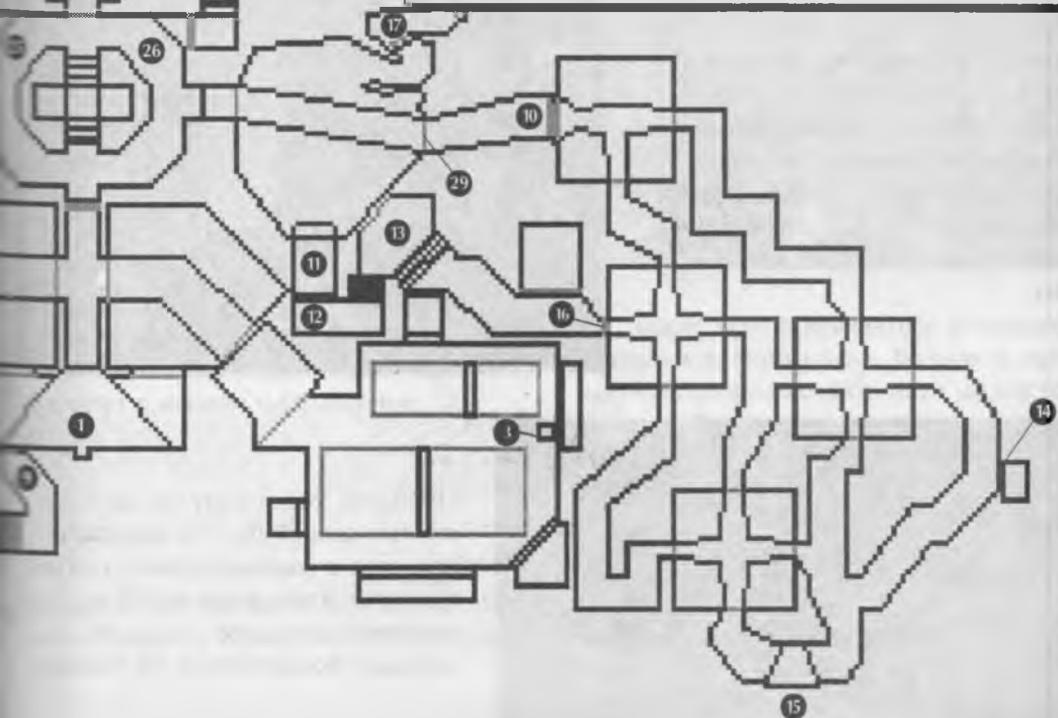
Когда битва будет закончена, нажмите кнопку (22). Снова воспользуйтесь приведенной подсказкой: вы только что выпустили на свободу нескольких спектров. Расстреляйте их, не выходя из ниши, после чего идите к открывшейся двери (23) в северо-западном углу. Здесь находится выход (24).





## E1M6: Центральный Завод

- |    |  |    |                         |
|----|--|----|-------------------------|
| 6  | Старт  | 11 | Гранатомет              |
| 7  | Зеленый бронезилет                           | 11 | Ранец                   |
| 5  | Красный ключ                                 | 11 | Желтый ключ             |
| 6  | Красные двери (две)                          | 18 | Кнопка (открывает 16)   |
| 5  | Синий ключ                                   | 17 | Дверь (использовать 15) |
| 6  | Скафандр                                     | 18 | Проход в кислоте        |
| 7  | Сфера Души (на лифте)                        | 18 | Ранец, гранаты          |
| 8  | Синяя броня                                  | 20 | Сфера Души (на лифте)   |
| 6  | Артефакт невидимости, прибор ночного видения | 11 | Кнопка (открывает 21)   |
| 10 | Синяя дверь (одна из двух)                   | 22 | Дверь (использовать 20) |
| 11 | Башня Бесов (использовать 29)                | 23 | Кнопка (открывает 23)   |
| 12 | Артефакт невидимости,                        | 24 | Дверь (использовать 22) |
|    |  | 25 | Выход                   |
|    |  | 17 | Желтая дверь            |
|    |  | 27 | Желтая дверь            |
|    |  | 28 | Желтая дверь            |



## E1M7: ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЙ ЦЕНТР / COMPUTER STATION

Отчаянная резня начинается прямо с начала уровня (1).



Пробейтесь на восток, затем на юг — вы окажетесь у окна, выходящего во двор. Обратите внимание на артефакт невидимости (3).

К северу от двора находится компьютерная ниша с лифтом (4). Поднимитесь на лифте к синей площадке и пройдите по ней к желтому ключу (5). Чтобы сэкономить время и усилия, в конце просто спрыгните с площадки вниз.



Пройдите через одну из двух желтых дверей (6, 7) в центральном зале с компьютерами, а затем воспользуйтесь лифтом (8) в северном коридоре — да не забудьте позаботиться об охране.



Наверху вы найдете гранатомет (9) и несколько других предметов. Снова спуститесь на лифте и начинайте пробиваться на юг. Пройдите мимо синей двери (10) слева; поднимайтесь по извивающемуся коридору.

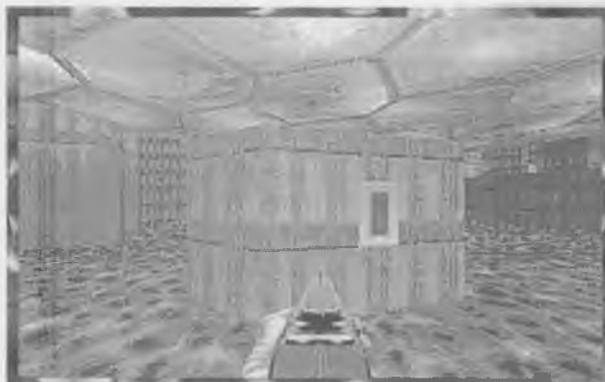


После того, как колонна опустится, встаньте на нее и прыгните в ядовитый бассейн в южном направлении . . .

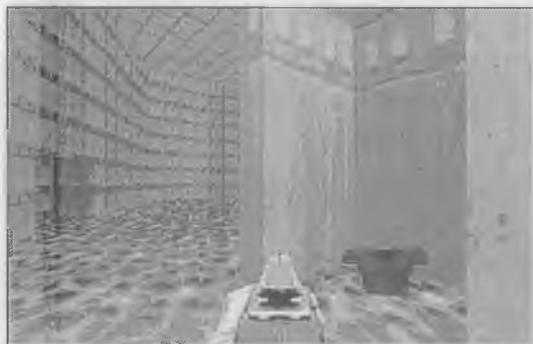


. . . после чего поспешите к площадке в северо-восточном углу. Возьмите пулемет (12) и продолжайте идти на восток к ранцу (13), затем толкните стену, чтобы вернуться к извивающемуся коридору.

Теперь снова пройдите к поднимающейся колонне (11) и снова поднимитесь на ней, однако на этот раз прыгайте в северном направлении.



Придется поторопиться. Бегите к северо-западному проходу. Вы найдете скафандр; не берите его! Нажмите красную кнопку на восточной стенке. Пошарьте в проходе, соберите лежащее в нем добро и нажмите кнопку (16) в его конце. Слышно, как где-то открывается тайник (17); позднее вы возьмете в нем бензопилу. А пока снова спуститесь по лестнице, возьмите скафандр (14) и идите в северном направлении.



Прихватите синюю броню (18), спрятанную возле единственной колонны в бассейне, после чего идите на север, к платформе со Сферой Души (19). Когда вы встанете на платформу, откроется секретная дверь, ведущая к началу уровня (1).

Снова вернитесь к поднимающейся колонне (11). Идите на запад, мимо колонны, через дверь. На лифте поднимитесь в верхнюю комнату и заберите все полезное, что здесь находится.





Если вы нажали кнопку (16) в секретной комнате, то сможете забрать бензопилу (17). Вернитесь к поднимающейся колонне, после чего идите в северном направлении. Следуйте на северо-запад. Поднимитесь на лифте в очередную комнату наверху, там лежит красный ключ (20). После того, как вы спуститесь обратно, будьте наготове — рядом с большой колонной открывается комната, набитая чудовищами.

Чтобы сократить число врагов, попробуйте выстрелить в удобно расположенную бочку.

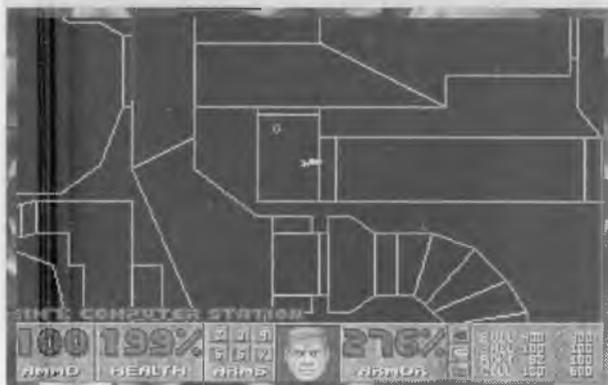


Теперь вы должны вернуться до красной двери (2) к западу от начала уровня (см. карту). На другой стороне лежит синий ключ (21).

Пройдите через красную дверь, идите на юг. Видите первый проход (22) наверху слева? Раньше его не было, не правда ли? Приготовьте хорошее оружие - вам предстоит изрядная драка.



Продолжайте идти на юг, к синей двери (10). Когда вы берете синий ключ, появляется несколько чудовищ. Учтите: шайка врагов ожидает вас за желтой дверью (7).



После того, как вы расправитесь с ними, посетите их логово (23), которое теперь открылось (его точное положение изображено на рисунке). В восточной стороне логова имеется секретная дверь; пройдите через нее, чтобы выбраться наружу.

Хватайте артефакт невидимости (3), чтобы получить хотя бы частичную защиту, и расчистите двор от врагов. Наконец, теперь можно пройти и через синюю дверь (10).





После того, как вы минуете синюю дверь, пройдите по изгибающейся лестнице и сначала зайдите в *юго-западный* проход. Он приведет вас к кнопке (24), которую необходимо нажать, чтобы попасть к выходу (26). Вернитесь по коридору и на лестнице сверните направо.



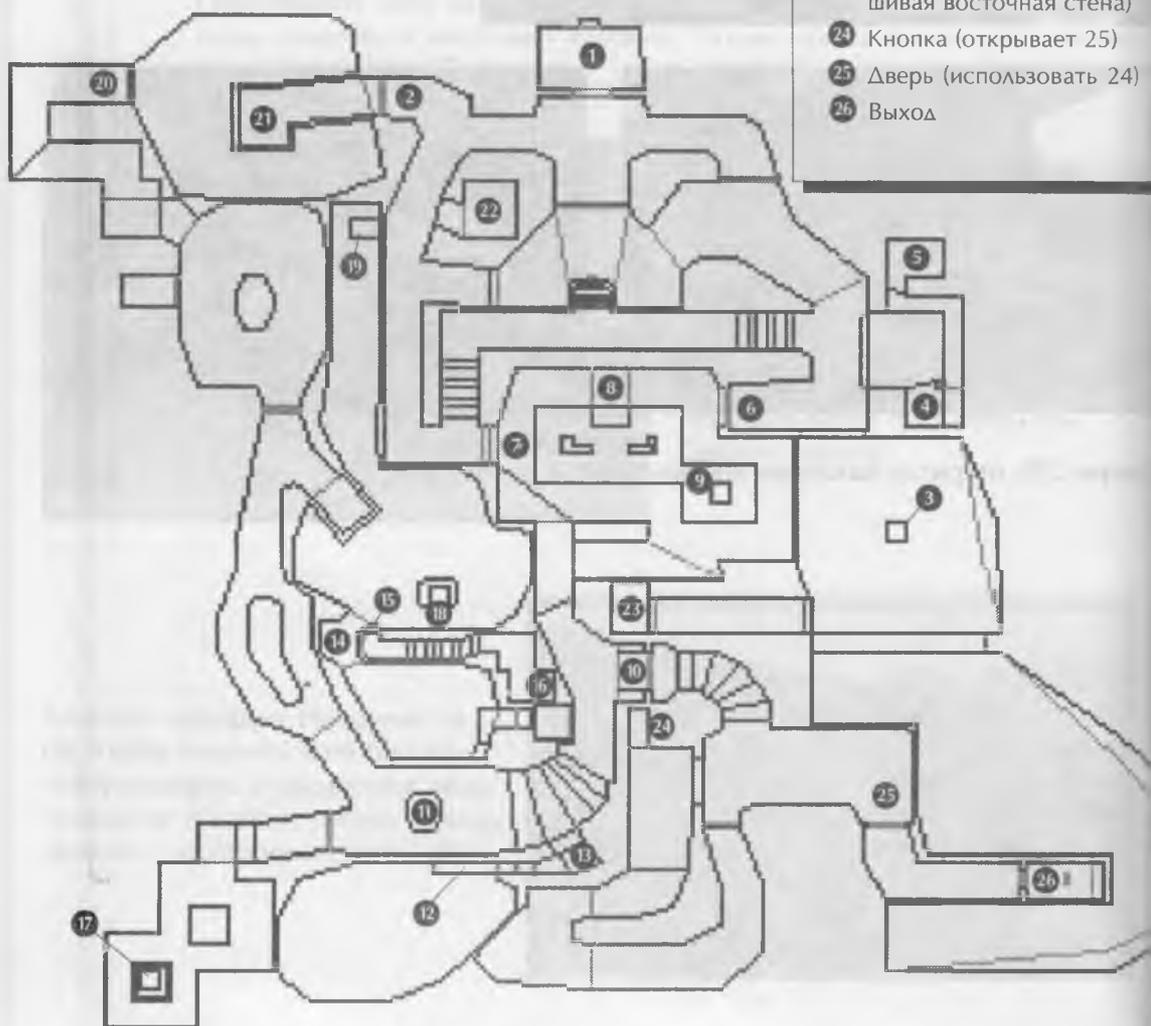
Дверь (25), открытая нажатием кнопки, ведет к выходу (26).

### E1M7: Вычислительный Центр

- 1 Старт
- 3 Красная дверь
- 3 Артефакт невидимости
- 3 Лифт
- 3 Желтый ключ
- 3 Желтая дверь

- 7 Желтая дверь
- 8 Лифт
- 9 Гранатомет
- 10 Синяя дверь
- 11 Поднимающаяся колонна
- 12 Пулемет
- 13 Ранец
- 14 Скафандр

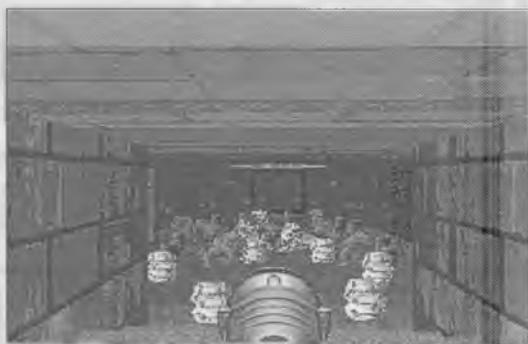
- 17 Кнопка (открывает проход)
- 18 Кнопка (открывает 17)
- 17 Бензопила (использовать 16)
- 18 Синяя броня
- 18 Сфера Души
- 20 Красный ключ
- 21 Синий ключ
- 22 Логово чудовиш
- 22 Логово чудовиш (фальшивая восточная стена)
- 24 Кнопка (открывает 25)
- 25 Дверь (использовать 24)
- 26 Выход





## Е1М8: АНОМАЛИЯ ФОБОСА / RHOBOS ANOMALY

Настало время помериться силой с боссами. Готовы? В этом примитивном лабиринте вам предстоит очень серьезная битва. На этом уровне желательно иметь гранатомет с хорошим боекомплектом — по меньшей мере пятнадцать гранат, хотя более реальная цифра составляет 30 и более.



В начальной комнате приготовьте гранатомет и нажмите красную кнопку. Когда лифт остановится, стреляйте. Цепная реакция взрывающихся бочек уничтожит большую часть Демонов, однако два или три врага могут уцелеть. Расправьтесь с ними, затем идите вперед (на восток) к лифту (2).

Поднимитесь на лифте, возьмите компьютерную карту, после чего прыгните вниз и идите на север к лестнице.

Справа неподалеку от нижней части лестницы имеется секретная дверь. За ней лежит Сфера Души (3).

Пройдите через дверь и соберите в главном зале все, что вам может пригодиться. В восточной нише (4) лежит пулемет со множеством боеприпасов, а в западной (5) — ружье и несколько коробок с патронами. Идите на север к зеленой кнопке. Нажмите ее и поднимитесь на появившемся лифте.





Наверху вас ожидает небольшая потасовка с Спектрами, но это все мелочи по сравнению с двумя Баронами Ада (6), которые появляются из-за своих дверей, когда вы покидаете лифт. Желаю удачи! И помните — пять *прямых* попаданий из гранатомета сносят Барона.

**Подсказка:** В лучах «звезды» лежит несколько предметов, которые помогут вам отбиться от Баронов и Спектров. Особенно полезным оказывается артефакт невидимости (8).

Прыгайте вниз и нажмите последнюю кнопку (9). Поднимитесь по возникающим ступеням и войдите в телепорт (10). Поздравляю, только что вы завершили эпизод 1!



Вот как выглядит завершающий экран.



**ETM8: Аномалия Фобоса**

- 1 Старт
- 2 Лифт  
(компьютерная карта)
- 3 Фальшивая стена  
(Сфера Души)
- 4 Пулемет и боеприпасы
- 5 Ружье и боеприпасы
- 6 Два Барона Ада!
- 7 Компьютерная карта
- 8 Артефакт невидимости
- 9 Кнопка (поднимает  
лестницу к 10)
- 10 Финальный телепорт  
(использовать 9)

## E1M9: ВОЕННАЯ БАЗА / MILITARY BASE

Вход на этот секретный уровень находится в Очистительном Комплексе (E1M3). Лабиринты Военной Базы не слишком сложны, однако он под завязку нагружен чудовищами.



Ваши похождения начинаются с зоны (1), рядом с которой находится клетка с Бесами (2). После завершения разборок зрелище будет не из приятных. Отсюда идите по коридору в восточную комнату.

Подойдите к освещенной восточной стенке — лифт опускает вас в бассейн с кислотой.

Снимите Бесов с верхушек колонн, пробегите к зеленому бронезилету (4). На лифте поднимитесь обратно в восточную комнату и воспользуйтесь лифтом (5) в юго-западном углу комнаты.



Снова бассейн с кислотой! А вот пулемет (6) придется весьма кстати. Тем же лифтом (5) вернитесь обратно и выходите в центральный двор.



Идите на запад. В западной комнате вы найдете желтый ключ (7) по другую сторону барьера. Пробейтесь к нему, после чего посетите северную комнату с пентаграммой (8).



**Подсказка:** Стоит вам прикоснуться к пентаграмме (8), как в комнату начинают телепортироваться враги. Самая безопасная стратегия будет такой: встаньте к северу от пентаграммы, не прикасаясь к ней, и бегите к лестнице на юг (подобрав по пути гранатомет и запас гранат). Когда вы окажетесь наверху лестницы, повернитесь и встречайте опасность лицом к лицу. Чудовища будут вынуждены выстроиться в очередь, и вы сможете расстрелять их из гранатомета, не допуская смертоносных атак с флангов.

Теперь у вас имеется желтый ключ, и вы сможете пройти через одну из желтых дверей (10, 11), ведущих к юго-восточной комнате.

## УРОВЕНЬ: ВОЕННАЯ БАЗА / MILITARY



За ней вы обнаружите еще одну толпу чудовищ, охраняющих красный ключ.



**Предупреждение:** Когда вы берете красный ключ, в юго-восточном углу комнаты открывается тайник с несколькими чудовищами. Не теряйте бдительности!



Отправляйтесь на запад, к красной двери, ведущей в юго-западную комнату. После очередной схватки вернитесь к нише в юго-западном углу — здесь можно взорвать бочки и нажать кнопку (14); которая открывает потайной проход (15) неподалеку (за бочками).

К сожалению, кнопка заодно выпускает на свободу огромную толпу Демонов. Когда с ними будет покончено, возьмите синий ключ из их бывшего логова в южной комнате. Затем идите на север, к синей двери (17) — она ведет к северной комнате, где располагается выход.



еще одна жесточайшая перестрелка! Если вы до сих пор живы, то по праву заслуживаете звания истинного воина.



В северной комнате толкните выделяющуюся часть восточной стены, чтобы попасть в комнату с колоннами.

Колонна (19) с боеприпасами в дальнем конце опускается, когда вы проходите по нижней части лестницы. Бегите прямо на нее, чтобы поднявшаяся колонна вознесла вас наверх. Оказавшись наверху, перебирайтесь с колонны на колонну в направлении против часовой стрелки (начиная с ящика гранат - (20), чтобы собрать все остальное добро.



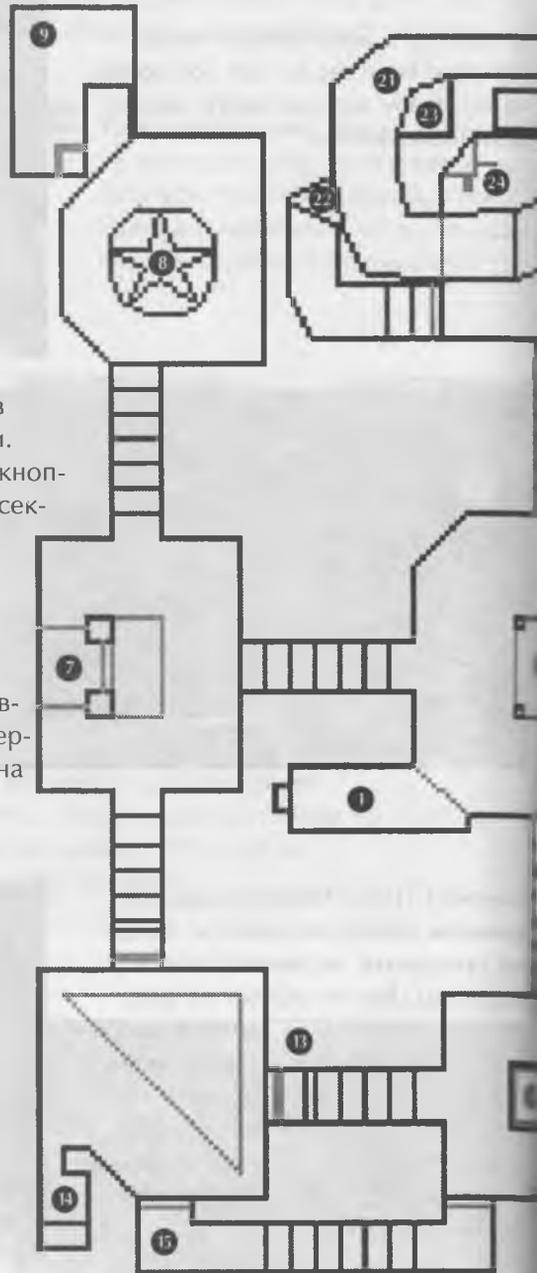


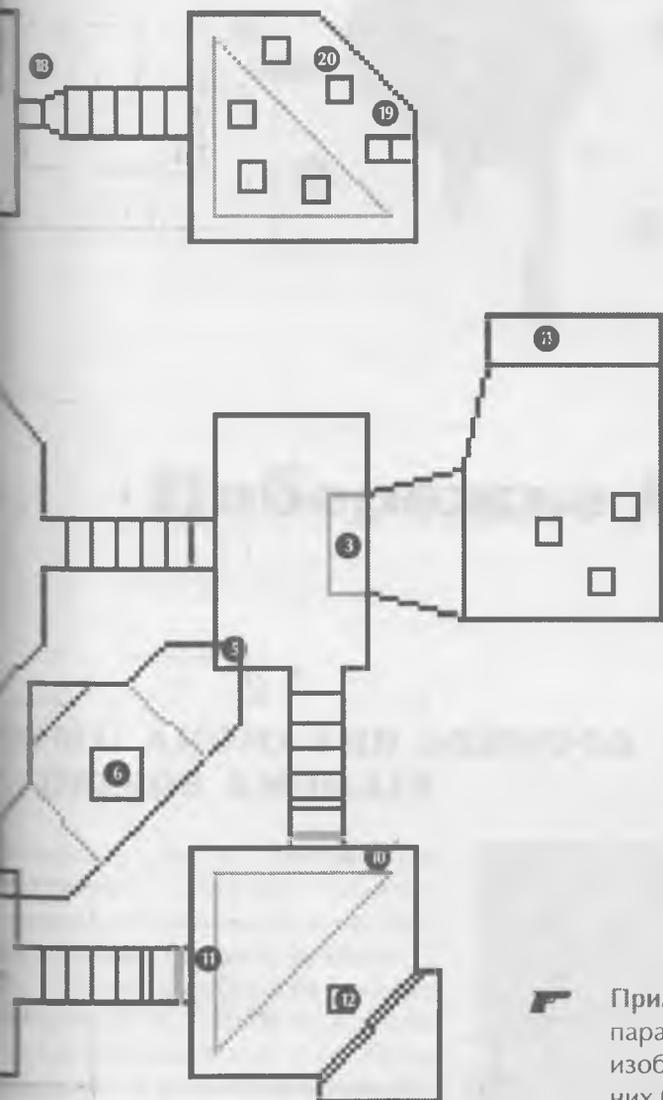
Снова оказавшись в комнате с выходом, прыгайте в ванну с кислотой и идите в западном направлении. Когда вы доберетесь до платформы (21) с зеленой кнопкой, в стене напротив автоматически открывается секретная дверь (22), а из нее вываливается несколько бесов.

После того, как вы разберетесь с Бесами, нажмите зеленую кнопку (23), чтобы поднять скрытый мост (24), ведущий к кнопке выхода. Сойдите с платформы, затем снова встаньте на нее, чтобы повторно открыть стену (22). Со всех ног бегите к отверстию, пока не окажетесь на лифте, и поднимитесь на этаж.



Пройдите по мосту (24), нажмите кнопку — и тогда ваши приключения на этом уровне завершаются.





**Е1М9: Военная База**  
/ Military Base

- 1 Старт
- 2 Клетка с Бесами
- 3 Лифт
- 4 Зеленый бронежилет
- 5 Лифт
- 6 Пулемет
- 7 Желтый ключ
- 8 Пентаграмма (гранатомет)
- 9 Тайник с чудовищами (недоступен!)
- 10 Желтая дверь
- 11 Желтая дверь
- 12 Красный ключ
- 13 Красная дверь
- 14 Кнопка (открывает 15, 16)
- 15 Проход (использовать 14)
- 16 Синий ключ (использовать 14)
- 17 Синяя дверь
- 18 Фальшивая стена
- 19 Поднимающаяся колонна (бежать против часовой стрелки, с колонны на колонну)
- 20 Ящик с гранатами
- 21 Платформа (открывает 22)
- 22 Секретная дверь (использовать 21)
- 23 Кнопка (поднимает 24)
- 24 Скрытый мост (использовать 23)



**Примечание:** На этом уровне имеется пара комнат с чудовищами (9), которые изображены на карте, однако попасть в них без использования секретного кода, кажется, невозможно. Впрочем, вы ничего не теряете — там все равно нет ничего интересного.



Section 1: Introduction to the Project

Section 2: Project Objectives and Scope

Section 3: Project Organization and Roles

Section 4: Project Schedule and Milestones

Section 5: Project Risk Management

Section 6: Project Communication and Reporting

Section 7: Project Monitoring and Control

Section 8: Project Closure and Evaluation



ЭПИЗОД

2

## Побережье Ада

### Е2М1: АНОМАЛИЯ ДЕЙМОСА / DEIMOS ANOMALY

Учитывая обилие телепортов и различных секторов на этом уровне, при чтении описания стоит параллельно смотреть на карту.

Уничтожьте врагов в начале коридора (1) и возьмите в конце коридора синий ключ (2). Затем бегните в западном направлении и воспользуйтесь телепортом (3), изображенным на рисунке.



**Предупреждение:** Остерегайтесь врагов, телепортирующихся из следующего сектора.



От телепорта (4), в котором вы появитесь, пробейтесь по коридору к кнопке на стене (5) и нажмите ее — поднимается скрытая панель (6), по обеим сторонам которой расположены красные кнопки, а также в северо-восточном углу комнаты появляется телепорт. Нажмите на поднявшейся панели ту кнопку, которая обращена на запад; открывается секретная комната (8), где лежит красный ключ. Вернитесь к панели и нажмите вторую кнопку — в начале уровня открывается секретный телепорт (9). С помощью телепорта (4) вернитесь в начальный сектор.

Пройдите по коридору на восток, а затем на юг, к открывшемуся телепорту (9), изображенному на рисунке. Он перенесет вас к следующему телепорту, где вы найдете плазменный излучатель (11) с запасом аккумуляторов.

Через телепорт (10) вернитесь к телепорту (9), а затем через телепорт (3) — обратно к телепорту (4). Вернитесь в зону с кнопочной панелью и воспользуйтесь телепортом (8), чтобы попасть к телепорту (12) в следующем секторе.

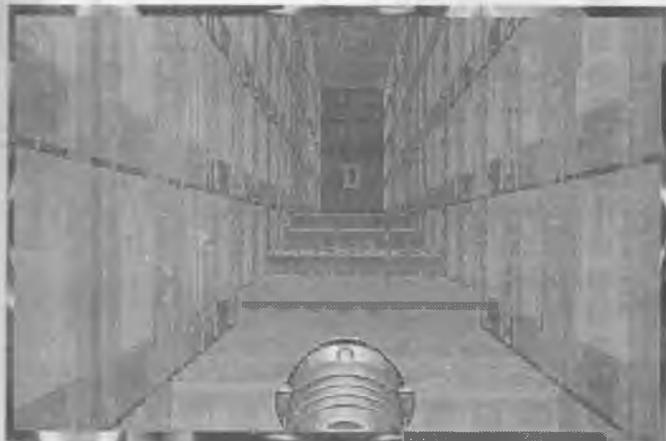




Подойдите к нише слева. Внутри нее видны две кнопки в виде черепов; для начала нажмите ту, что находится на восточной стене

Вы обнаружите скрытый телепорт (14), который ведет в коридор (15), наполненный добром. Соберите — все это вам понадобится. Теперь воспользуйтесь любым из телепортов (15, 16) в коридоре. И тот, и другой возвратят вас к скрытому телепорту (14).

Снова оказавшись у кнопок с черепами (13), теперь нажмите кнопку на южной стене. В коридоре опускается платформа, открывая вам путь к дверям. За красной дверью (27) лежит синяя броня и компьютерная карта. За синей дверью (18) находится еще один телепорт (19). Он перенесет вас к телепорту (20) в следующем секторе.



Нажмите красную кнопку (21) на выступе западной стены, чтобы поднять лестницу к еще одной кнопке, находящейся выше (22). Нажмите ее, чтобы открыть очередной телепорт (23) в дальнем юго-западном углу; он ведет к телепорту (24) в последнем секторе.

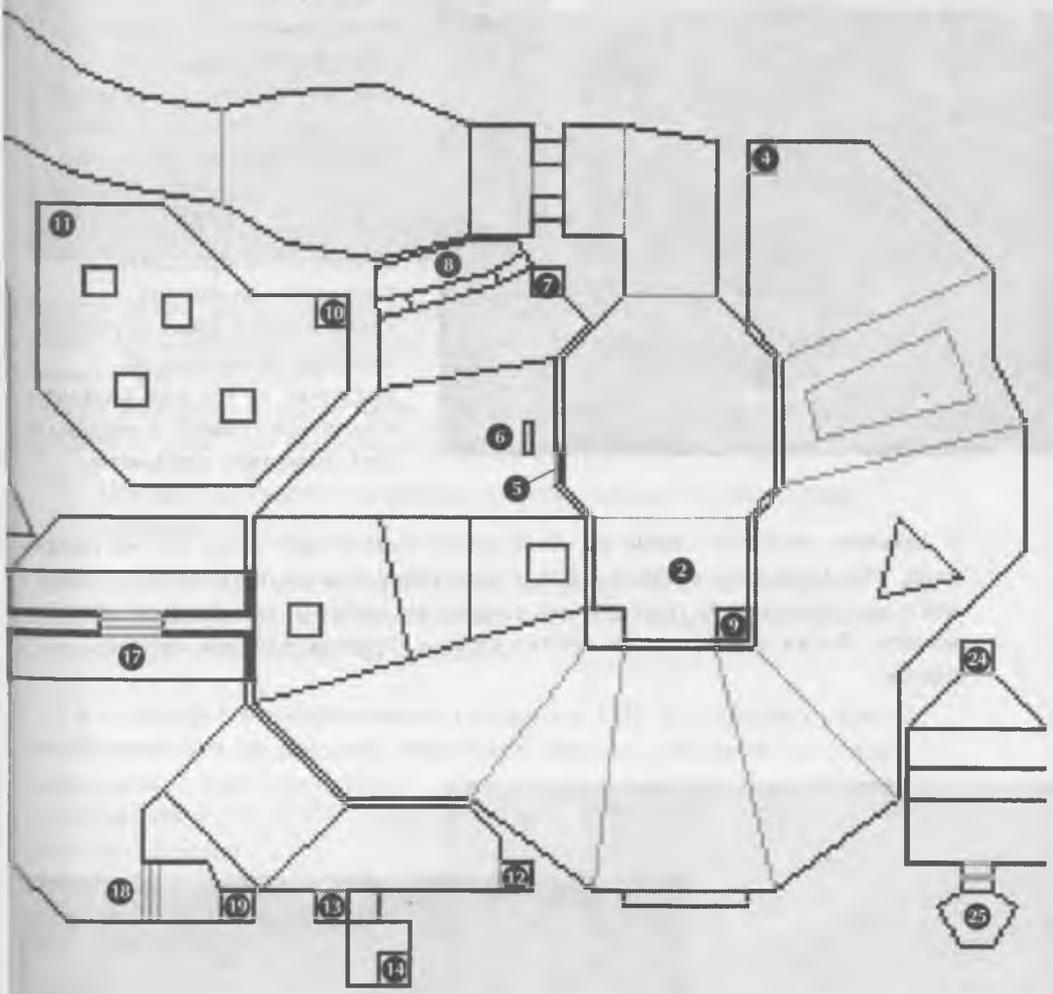


Идите прямо к стене перед вам. Она автоматически опускается, открывая путь к выходу (25) — берегитесь Какодемона!

### E2M1: Аномалия Деймоса

- |    |   |    |   |
|----|---|----|---|
| 7  | Старт   | 14 | Телепорт (к 15)                                 |
| 2  | Синий ключ  | 17 | Телепорт (к 14)                                 |
| 9  | Телепорт (к 4)  | 20 | Телепорт (к 14)                                 |
| 9  | Телепорт (к 3)  | 17 | Красная дверь (синяя броня, компьютерная карта) |
| 9  | Кнопка (поднимает 6, открывает 7)                       | 18 | Синяя дверь                                     |
| 9  | Панель с кнопками (западная открывает 8, восточная — 9) | 19 | Телепорт (к 20)                                 |
| 7  | Телепорт (к 12)   | 20 | Телепорт (к 19)                                 |
| 8  | Секретная комната (красный ключ)                        | 20 | Кнопка (поднимает лестницу)                     |
| 9  | Телепорт (к 10)   | 20 | Кнопка (открывает 23)                           |
| 10 | Телепорт (к 9)  | 22 | Телепорт (к 24)                                 |
| 11 | Плазменный излучатель                                   | 20 | Телепорт (к 23)                                 |
| 22 | Телепорт (к 7)  | 25 | Выход   |
| 13 | Кнопки с черепами (2)                                   |    |   |





## E2M2: СКЛАД / CONTAINMENT AREA



Ничего особо хитрого — просто вам предстоит расчистить склад, набитый ящиками. От начала уровня (1) идите к первой кнопке (3) на левой (восточной) стене и нажмите ее, чтобы опустить ружье (4). Обращайте внимание на ящики, сложенные в виде ступеней (пример приведен на рисунке) — по ним можно подняться наверх и поискать там полезные предметы.

У дальней западной стены вы обнаружите одиночный ящик (5); на самом деле, это замаскированный лифт, к которому нужно подходить с северного направления. В трех разных местах вы найдете три зеленых бронжилета. Когда вы закончите чистку склада, пройдите через южный выход.

Следуйте на юг, пока не окажетесь у кнопки (9), открывающей дверь справа. Пройдите через дверь и следуйте за угол вдоль левой стены, к комнате с желтым ключом (10).





Видите синие лампы на потолке? Шагните прямо в кислоту и идите вдоль линии, образованной лампами. Из кислоты появляется мост, ведущий прямо к желтому ключу.

Теперь выходите и идите на юг, снова придерживаясь левой стены. Вы придете к зоне, где расположены три круглых лифта.

**Подсказка:** Рядом с северным лифтом находится секретный коридор (11).

Продолжайте идти вдоль левой стены на запад, пока не доберетесь до знака выхода. Остается лишь поднять мост, чтобы добраться до него. Сверните за угол налево, вы попадете . . .

. . . в коридор с опускающимися потолками (15). От среднего пресса (изображенного на рисунке) нырните в коридор, ведущий на север — здесь можно взять бензопилу и повоевать с появляющимися Потерянными Душами. Когда с врагами будет покончено, снова вернитесь в коридор с опускающимися потолками и идите в восточном направлении, а затем — на север, к синему ключу (17).

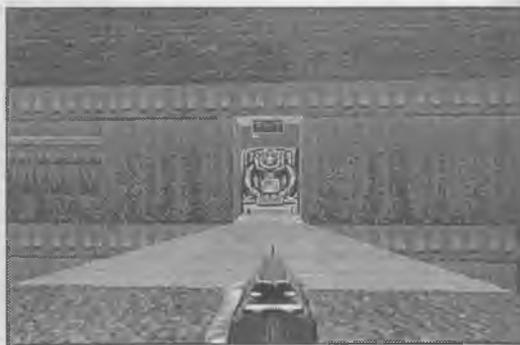
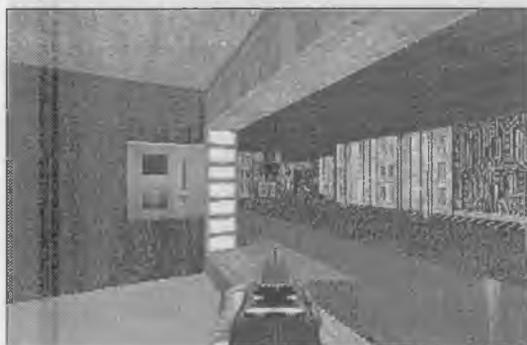


**Примечание:** Сохраните игру, следующий маневр необходимо выполнить с первого раза.

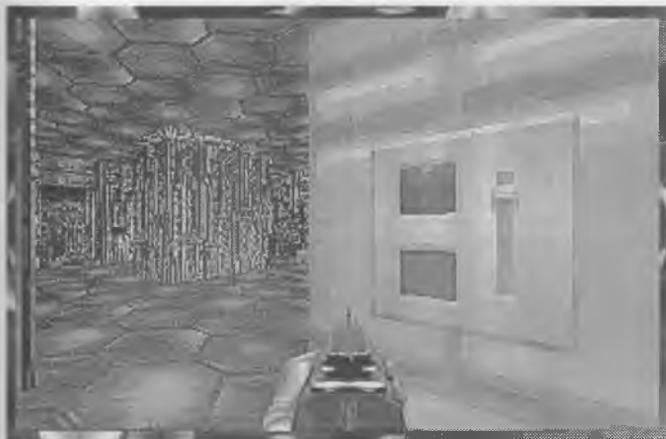


Видите светлый треугольник (18) в юго-восточном углу? Пятясь задом, встаньте на него — за бассейном с кислотой открывается лифт со Сферой Души (19); со всех ног бегите к нему, пока дверь не закрылась. Когда вы встанете на лифт, он снова поднимется. Если вы застрянете, просто нажмите кнопку наверху, чтобы снова опустить лифт.

Продолжайте идти на север по лестнице справа; она приведет к одной из синих дверей (12). Откройте ее и затем пройдите через следующую синюю дверь справа, чтобы получить красный ключ (20). Теперь по коридору с опускающимися потолками пройдите к красной двери (14) в юго-западном углу уровня.



Войдите и нажмите кнопку (21), чтобы поднять мост. Вы можете добраться до выхода, но не стоит торопиться. Сначала пройдите на север, а потом сверните на восток.



Подойдите к кнопке (23) на каменной колонне. Сохраните игру, сейчас вам предстоит еще один непростой маневр. Нажмите кнопку и бегите ко второй колонне (24) на востоке. Колонна опустится, а на ней — плазменный излучатель.

Идите на запад, на север и снова на запад — вы найдете синюю броню. Дальше направляйтесь на восток до тех пор, пока не сможете свернуть налево в зону с голубыми канавами. Первые две канавы не содержат ничего, кроме мелочевки; однако в третьей канаве имеется проход на север, который приводит к . . .

. . . ранцу с боеприпасами (26). Будьте осторожны — когда вы берете ранец, прямо за ним открывается тайник с чудовищами! После того, как вы расправитесь с нападающими, толкните фальшивую восточную стену и найдите еще один тайник. Теперь толкните следующую фальшивую стену (юго-восточную), и вы обнаружите секретный коридор.





Немного пройдите вперед и посмотрите на верхнюю часть правой стенки. Видите тонкую зеленую линию наверху? Толкните соответствующую часть стены, чтобы открыть еще одну секретную комнату с компьютерной картой (27) и другими предметами.

Продолжайте идти по коридору. Толкните фальшивую стену в конце, чтобы попасть в большую комнату с колонной, расположенную в центре уровня. Комната на западе приведет вас к канаве с кислотой, где в общем-то нет ничего интересного, но при желании можете убедиться в этом сами.

Когда все исследования будут закончены, пройдите на север к желтой двери (7) в дальней северной комнате.



Нажмите кнопку (28), чтобы опустить пулемет (29), затем выйдите и наведитесь за другую желтую дверь в северо-восточной части уровня. Пересеките большую комнату; вы увидите ранец с боеприпасами, но стоит вам приблизиться, как он взлетает вместе с колонной. Две другие колонны также поднимаются.

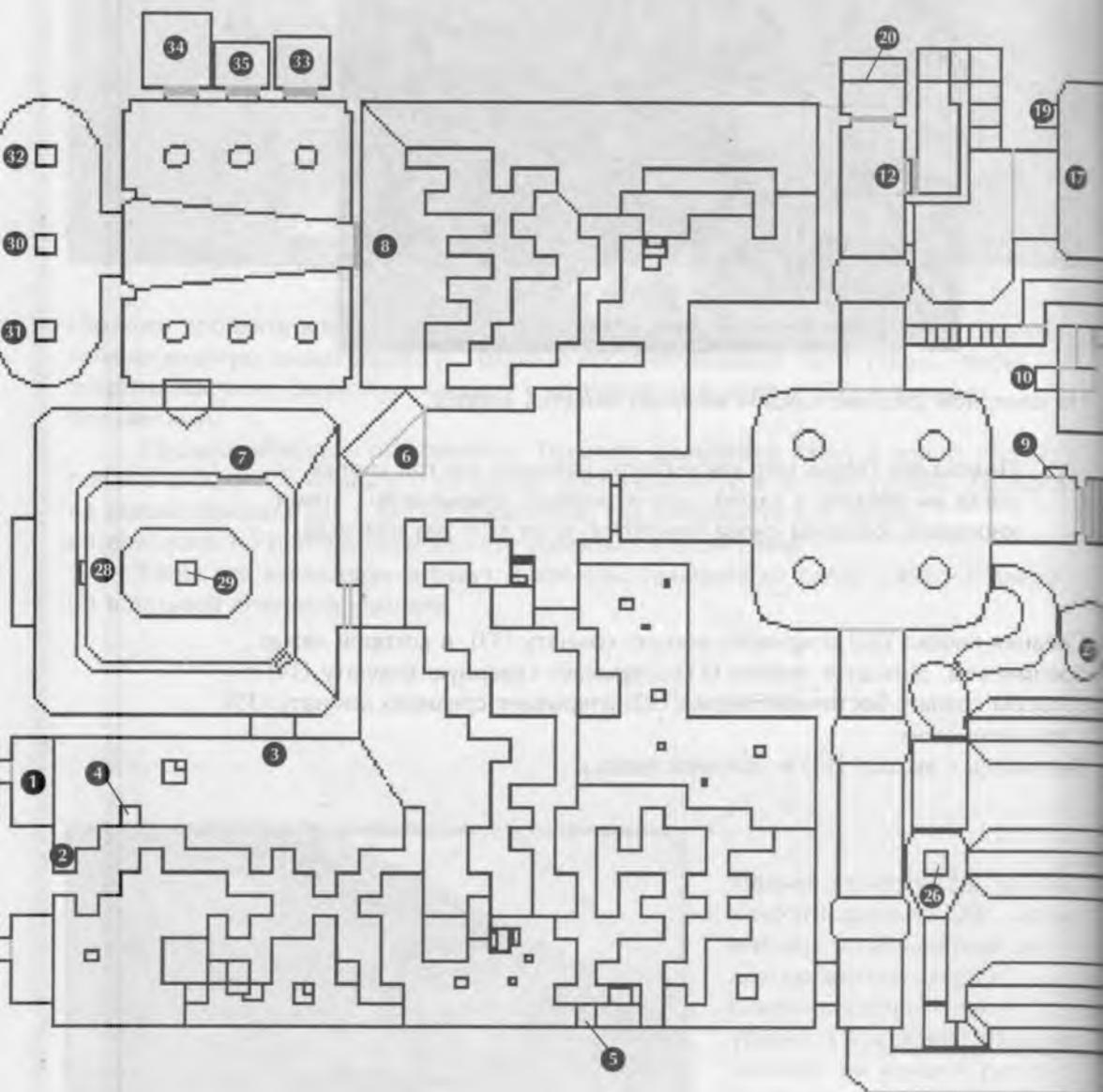


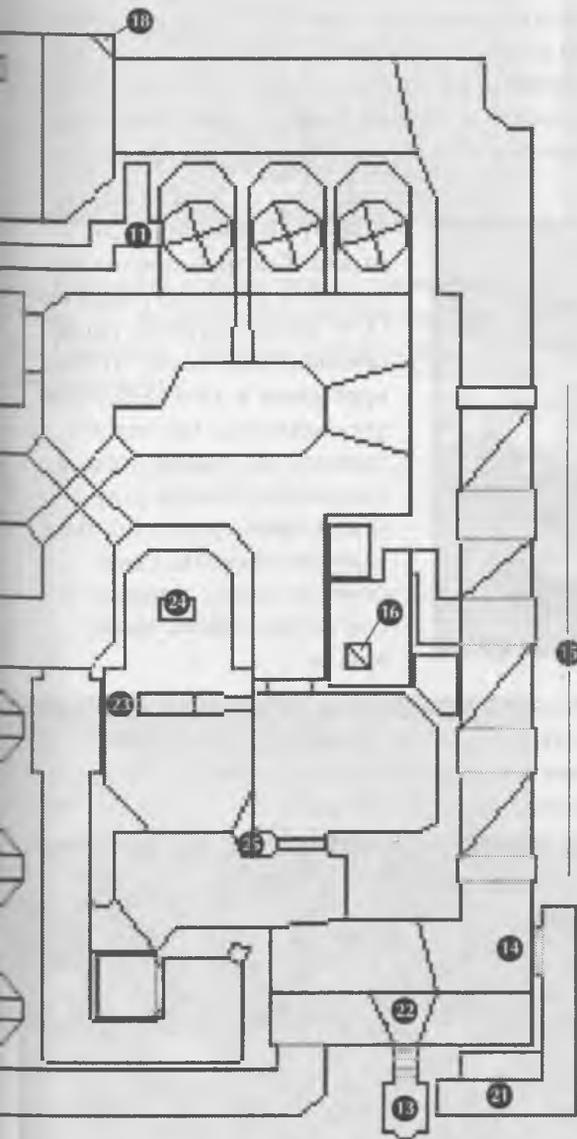
На северной стороне каждой колонны имеется кнопка.

**Подсказка:** Перед тем, как уходить, нажмите все три кнопки — когда вы войдете в какую-либо из комнат, открываемых этими кнопками, колонны снова опустятся, и на этот раз навсегда.

Средняя кнопка (30) открывает южную комнату (33), в которой лежат боеприпасы. Западная кнопка (31) открывает северную комнату (34) с запасом гранат. Восточная кнопка (32) открывает среднюю комнату (35) с гранатометом.

Вернитесь к выходу (13) и нажмите кнопку.





## E2M2: Склад

- 1 Старт
- 2 Зеленый бронезильт
- 9 Кнопка (опускает 4)
- 9 Ружье (использовать 3)
- 9 Платформа (с севера)
- 9 Комплект берсерка
- 7 Желтая дверь
- 8 Желтая дверь
- 9 Кнопка (открывает дверь поблизости)
- 11 Желтый ключ
- 11 Секретный коридор (внизу лифта)
- 12 Синие двери (две)
- 13 Выход
- 13 Красная дверь
- 13 Опускающиеся потолки
- 16 Бензопила
- 17 Синий ключ
- 13 Вызывает 19 (всего один раз)
- 19 Сфера Души (использовать 18)
- 20 Красный ключ
- 21 Кнопка (опускает 22)
- 22 Мост (использовать 21)
- 25 Кнопка (опускает 24, но всего один раз)
- 24 Плазменный излучатель (толкните 23)
- 25 Синий бронезильт
- 25 Ранец
- 27 Компьютерная карта
- 28 Кнопка (опускает 29)
- 29 Пулемет (использовать 28)
- 30 Кнопка (опускает 33)
- 13 Кнопка (опускает 34)
- 13 Кнопка (опускает 35)
- 13 Комната (использовать 30)
- 34 Комната (использовать 31)
- 13 Комната (использовать 32)

## E2M3: ОЧИСТИТЕЛЬНЫЙ КОМПЛЕКС / REFINERY

На этом уровне вас ждет одно из самых серьезных сражений в самом начале уровня (1). Если только вы не отличаетесь особой кровожадностью (или, по крайней мере, хорошим вооружением), я бы на вашем месте не стал сворачивать в первую дверь справа. Впрочем, ничего сверхъестественно сложного в этом все же нет, и желающим я бы предложил следующее.



Войдите в комнату. Как можно быстрее проложите дорогу к комплекту берсерка (3) и воспользуйтесь своей повышенной силой, чтобы пробиться к юго-западному углу комнаты, где лежит пулемет (4). Кроме того, в северо-восточном углу лежит ящик гранат (6). Вам удастся повысить свою огневую мощь, а заодно и слегка посорить своих врагов.

**Подсказка:** Ненадолго задержитесь в одной из маленьких боковых комнат — скажем, в комнате с гранатами (6). Пусть чудовища подерутся в главной комнате. Потом выходите и прикончите выживших.

Когда зона будет очищена, выходите и следуйте на юг, к большой клетке с Какодемонами. Не лезьте в драку — сначала обойдите клетку, возьмите артефакт невидимости (2), а уж потом вернитесь и расправьтесь с агрессорами. Пройдите через юго-восточную дверь.





По коридору доберитесь до фальшивой стены (7), за которой находится ранец (8). Покиньте тайник и идите в западном направлении . . .

. . . в комнату с несколькими лифтами (9). Пройдите по лифтам, подбирая по пути полезные предметы, и выходите на запад, в комнату с зеленой кислотой. Пробежите на юг, к возвышению с ружьем (10). Сверните на восток, и вы попадете . . .



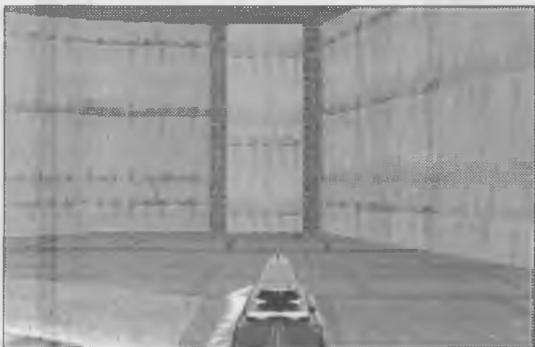
. . . в комнату с пятиугольной лужей кислоты. Возьмите синюю броню (11) и идите на запад.



В своем путешествии придерживайтесь левой стены, пока не окажетесь у бассейна с красной кислотой в дальнем юго-западном углу. Прыгайте в него, поднимитесь по лестнице за плазменным излучателем (12), затем . . .



. . . посмотрите вниз — отсюда можно неплохо поохотиться на Барона Ада и Демонов, которые бегают вниз. На другой стороне колонны, за Бароном, вас ожидает синий ключ (13). Выходите через восточную дверь, а у развилки сверните на север. Очистите от врагов большую комнату, затем идите на юг, уничтожая всю живность, оставшуюся в юго-западной части комплекса. Когда задача будет выполнена, идите на восток.



**Подсказка:** По дороге на восток можно воспользоваться фальшивой стеной (14) в юго-восточном углу комнаты с пятиугольной лужей.



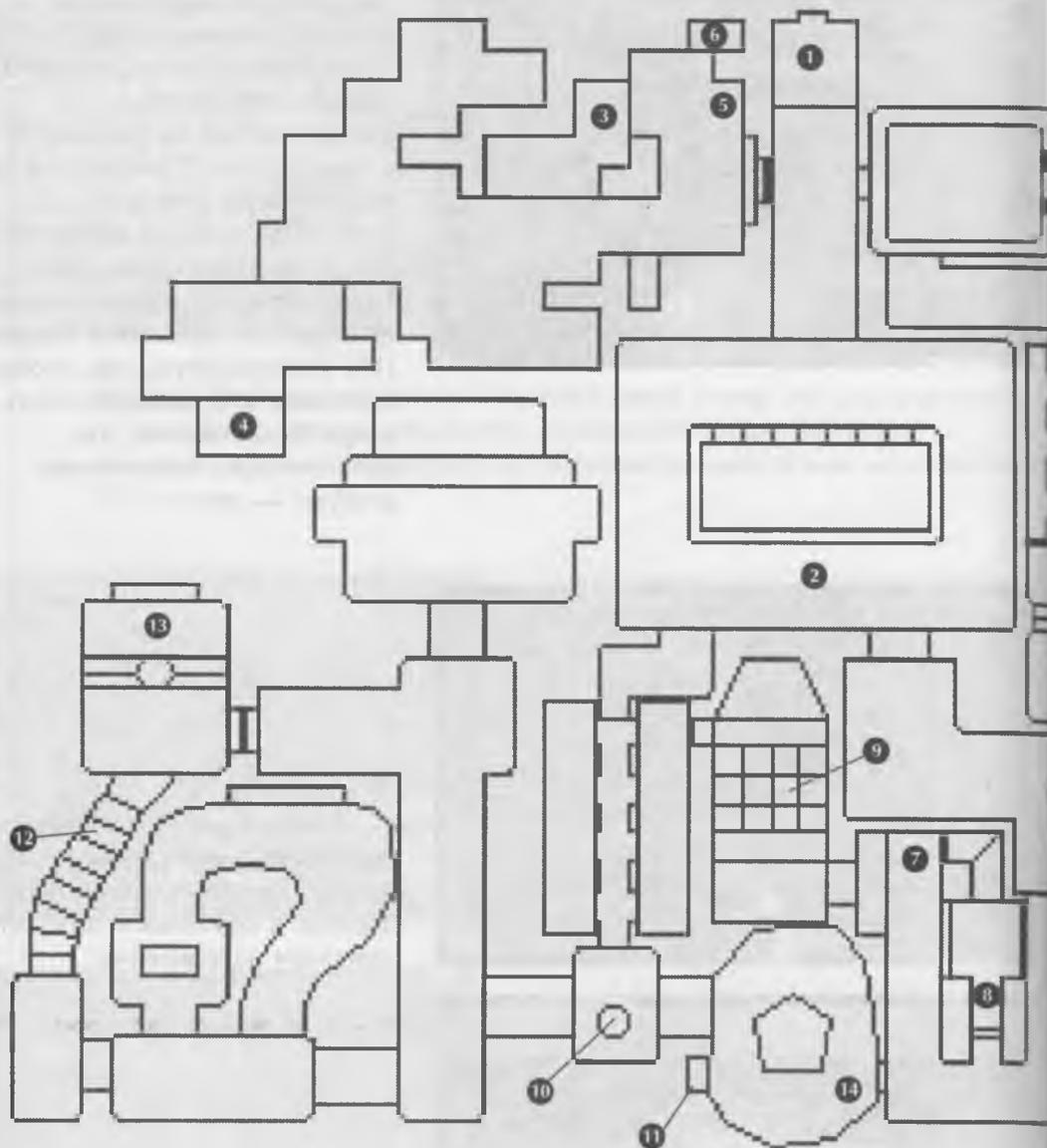
Теперь у вас имеется ключ — пройдите в синюю дверь (15), затем идите на юг через коридор с мерцающими огнями (изображенный на рисунке) в открытую зону. Пройдите на север через темную комнату с колоннами, пока не доберетесь до большого озера с кислотой. Прямо за углом в юго-восточном направлении находится скафандр (17). Воспользуйтесь им, чтобы исследовать оставшуюся часть озера. Единственное, что действительно представляет интерес — это . . .

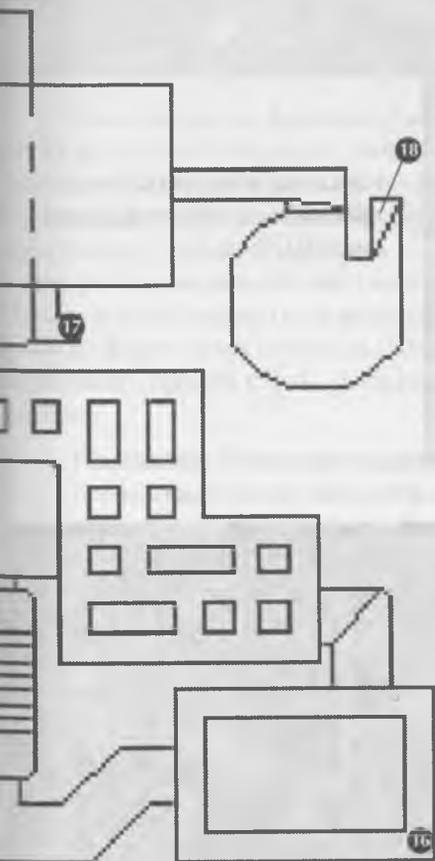


. . . Сфера Души (18) в нише, находящейся в восточной части озера. Забрав ее, поторопитесь обратно к колоннам и выходите в северном направлении.



Идите по коридору к выходу (19).



**E2M3: Очистительный комплекс  
/ Refinery**

- 5 Старт
- 2 Артефакт невидимости
- 5 Комплект берсерка
- 5 Пулемет
- 5 Скафандр
- 5 Ящик с гранатами
- ? Фальшивая стена
- ? Ранец
- ? Комната с несколькими лифтами
- 10 Ружье
- 11 Синяя броня
- 13 Плазменный излучатель
- 11 Синий ключ
- 11 Фальшивая стена
- 13 Синяя дверь
- 13 Артефакт невидимости
- 13 Скафандр
- 19 Сфера Души
- 19 Выход

## Е2М4: ЛАБОРАТОРИЯ ДЕЙМОСА / DEIMOS LAB

В начале уровня (1) толкните южную стену, чтобы открыть секретную комнату (14) с ружьем и патронами. Выходите наружу и воспользуйтесь телепортом, чтобы перенестись в комнату (2), расположенную в дальней восточной части лаборатории.



Нажмите зеленую кнопку, прыгните на опустившийся лифт (3).

Обойдите колонны направо и подойдите к небольшой подставке с черепом (4). Колонны опускаются, предоставляя вам доступ к компьютерной карте (5) и зеленому бронежилету. Тем не менее, приготовьтесь к сражению: на свободу выходит Какодемон и еще несколько чудовищ.



Вернитесь на юг и сверните в проход, ведущий на запад через кольцевую реку с кислотой. Продолжайте идти на запад, пока не упретесь в дальнюю западную стену, затем через дверь следуйте на юг. Вы встретитесь . . .



... с очень сердитым Бароном Ада (8). Когда враг будет повержен, нажмите кнопку, чтобы подняться на лифте к синему ключу. Потом нажмите следующую кнопку, чтобы опустить часть стены и получить возможность идти на восток. Продолжайте следовать по коридору мимо опускающихся потолков (10), придерживаясь правой стены, пока не окажетесь . . .

**Подсказка:** Обойдите скафандр и сначала соберите все остальные предметы. Если вы возьмете скафандр в последнюю очередь, то сэкономите драгоценные секунды защиты.

Спрыгните с южной стороны моста, бегите к комплекту берсерка (6) и уничтожьте всех врагов поблизости. Затем воспользуйтесь единственным выходом, ведущим на восток, а затем — снова на север, к кольцевой реке с кислотой.

Вдоль реки следуйте на север, к маленькой платформе с артефактом невидимости и зеленым бронешилетом (7).



. . . на узком мостике, ведущем к гранатам, аккумуляторам, патронам и скафандру (11).



Теперь прогуляйтесь по проходу, ведущему прямо через реку на север. Вы столкнетесь с несколькими Демонами, среди которых для пушного интереса встречаются и Спектры. Уложив всех врагов, доберитесь до Сферы Души и скафандра (40). Затем вернитесь к реке и идите вдоль нее к проходу, ведущему на запад.



Сверните в первый коридор направо, а затем — снова направо. Вы окажетесь лицом к компьютерной панели. Выстрелите в нее, и перед вами откроется секретная комната (12). Внутри вы найдете артефакт невидимости и пулемет.

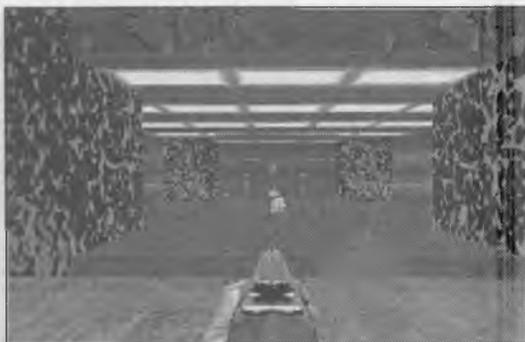
Войдите в большую комнату на западе. В зоне между компьютерными панелями опускается потолок (13). Когда вы заходите в комнату, стена позади поднимается и отрезает вас от внешнего мира. Очистите комнату от врагов; интереса ради попробуйте побегать от Какодемона и добиться того, чтобы его раздавило прессом.





Чтобы выйти из комнаты, нажмите кнопку с черепом. Вернитесь на юг к главному коридору, затем идите на запад и на север, к синей двери — приготовьтесь к нападению стайки Бесов (15) с восточного направления. Перед тем, как открывать синюю дверь, пройдите по коридору на запад, а затем на юг — вы найдете ранец, охраняемый Какодемоном.

Теперь пройдите через синюю дверь (16). После очередного сражения с Бароном Ада (18) . . .



. . . на севере вы найдете желтый ключ (19). Учтите, что по красной платформе нужно пробежать — она находится прямо под потолком-прессом! Дверь, ведущая на восток, приведет вас к кольцевому коридору.

В кольцевом коридоре сверните налево и откройте первую дверь справа. Лифт (33) опускает вас вниз. В комнатах с обеих сторон от вас сидят чудовища, причем их возглавляют сразу двое Баронов Ада. Вам придется тяжело, но помните — космодесантники не сдаются!



Нажатие нескольких кнопок поднимает лестницу к центру управления. Пройдите через свет активатора (21) — откроется секретная дверь (23). Спуститесь вниз, к двери, и воспользуйтесь находящимся за ней телепортом (24), чтобы переместиться в юго-восточный зал (25).



Идите в южном направлении, к красному озеру, и прыгните в него. Впрочем, купаться некогда — поторопитесь к проходу на северо-востоке (он показан на рисунке слева от знака EXIT). Нажмите кнопку (28), чтобы поднять скрытый мост (29). Воспользуйтесь телепортом (27) и вернитесь к телепорту (24) в кольцевой комнате.



Идите на север к кнопке (22) в северо-западной комнате. Задача не из легких: вы должны нажать кнопку, чтобы опустить лифт (33), и со всех ног бежать к нему, пока он снова не поднялся. К счастью, если не получится с первого раза, можете пробовать снова и снова.



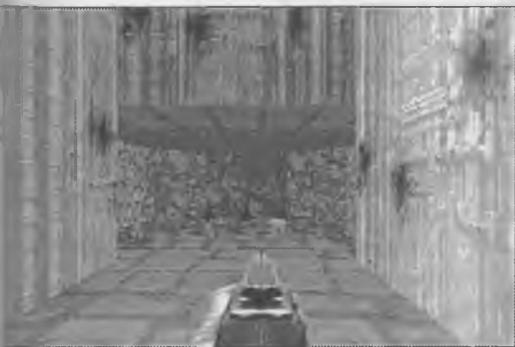
Когда это у вас получится, поверните направо и идите по кругу к его крайней восточной точке, где находится фальшивая стена (изображенная на рисунке). Хорошие новости — здесь лежит плазменный излучатель (34)!

А вот и плохие новости — вы отрезаны от внешнего мира, и единственным выходом является телепорт (35). К сожалению, он возвращает вас в центральную комнату (21) кольцевой зоны. Придется повторить предыдущий маневр — нажмите кнопку (22) и бегите к лифту (33).

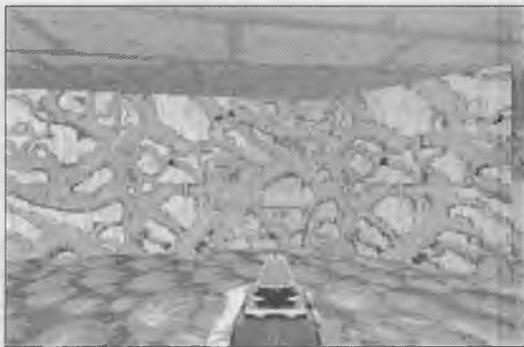
Выбравшись на свободу, поверните направо и идите по кругу, затем сверните в первый проход налево.



Рядом с вами виднеется несколько дверей. Зайдите в правую (или западную, если вам так больше нравится). За дверью лежит синяя броня; кроме того, открывается крайняя левая (восточная) дверь. Теперь зайдите в среднюю дверь. Вы найдете несколько полезных предметов, а также откроете две боковые двери, из которых выскакивают чудовища. Сражайтесь; затем пройдите через восточную дверь и идите по коридору.



Берегитесь! Прямо перед вами оказывается опускающийся потолок (37). Пробегите прямо сквозь него, а потом . . .



. . . пройдите в восточном направлении через фальшивую стену, выделяющуюся своим цветом. Вы окажетесь в коридоре с Потерянными Душами, однако все они выстроились в цепочку, так что вы сможете с комфортом перестрелять их.

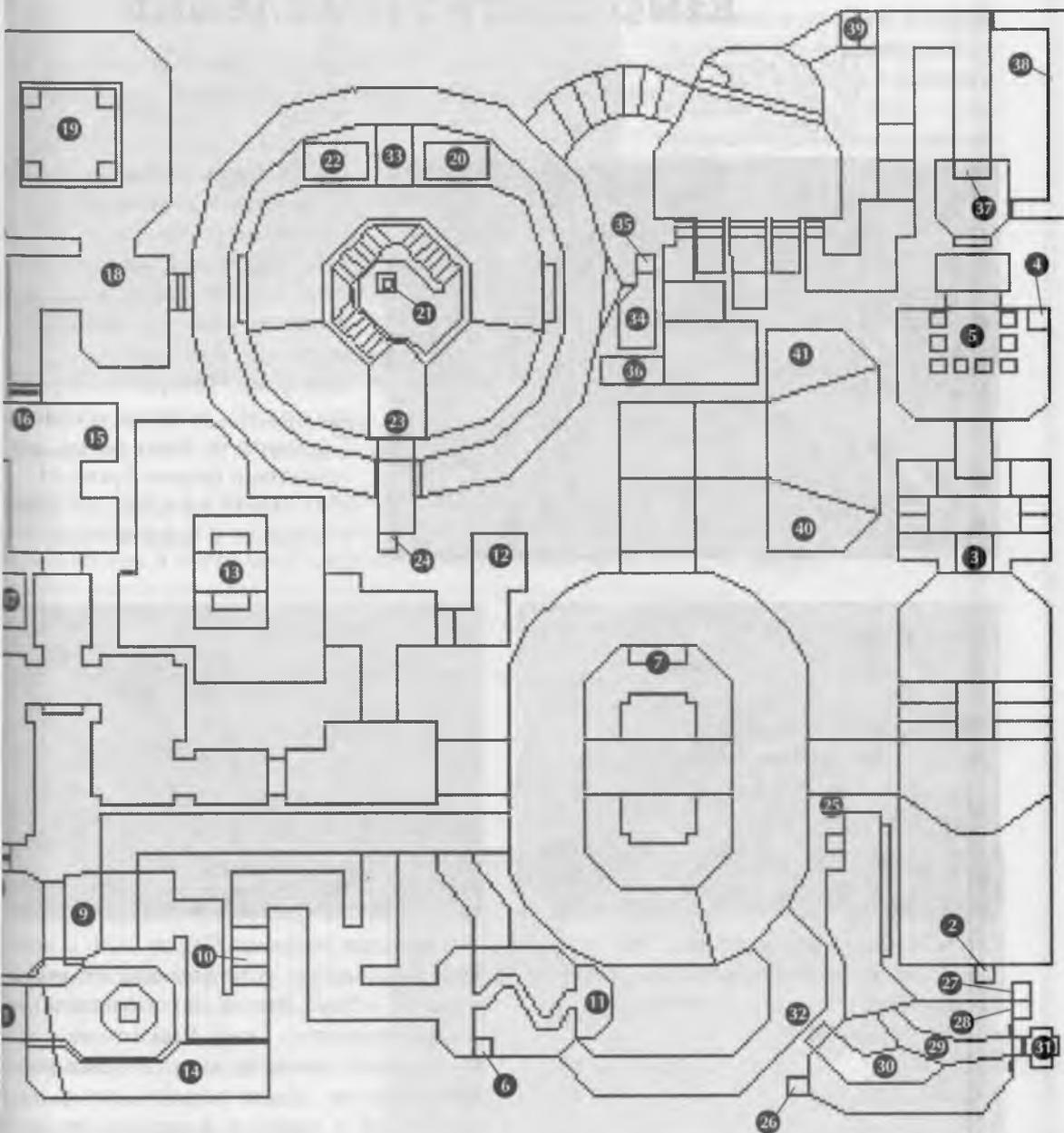


Спуститесь к бассейну с кислотой; здесь имеется несколько аптечек, гранаты и фальшивая стена (39), которая ведет обратно в коридор. На лифте (33) вернитесь в кольцевую зону, после чего вернитесь к телепорту (24) на южной оконечности круга. Войдите в телепорт — он доставит вас к телепорту (25).

Пересеките новый мост и зайдите в комнату с выходом (31), откройте дверь. Стоп! Слышали этот звук? Развернитесь и пересеките поднявшийся мост (30), чтобы забрать Сферу Души (32). Вот *теперь* можно с чистой совестью нажать кнопку выхода.

#### E2M5: Лаборатория Деймоса

- |    |  |    |   |
|----|--|----|---|
| 1  | Старт  | 20 | Опустившаяся комната (Барон Ада)              |
| 2  | Телепорт (к 1)   | 21 | Свет-активатор (открывает 23)                 |
| 3  | Лифт (нажать кнопку)   | 23 | Кнопка (опускает 33)                          |
| 4  | Подставка с черепом (открывает 5)  | 23 | Секретная дверь (использовать 21)             |
| 5  | Компьютерная карта, зеленый бронезилет (использовать 4)                  | 24 | Телепорт (к 25)                               |
| 6  | Комплект берсерка  | 25 | Телепорт (к 24)                               |
| 7  | Артефакт невидимости, зеленый бронезилет                                 | 26 | Телепорт (к 24)                               |
| 8  | Барон Ада  | 27 | Телепорт (к 24)                               |
| 9  | Синий ключ   | 27 | Кнопка (поднимает 29)                         |
| 10 | Зона с опускающимися потолками   | 28 | Скрытый мост (использовать 28)                |
| 11 | Скафандр, гранаты  | 28 | Скрытый мост (подойти к 31)                   |
| 12 | Секретная комната (открывается выстрелом; артефакт невидимости, пулемет) | 29 | Выход   |
| 13 | Опускающийся потолок   | 29 | Сфера Души                                    |
| 14 | Секретная комната (пулемет)  | 33 | Лифт (из внутренней комнаты, использовать 22) |
| 15 | Толпа Бесов  | 34 | Плазменный излучатель                         |
| 16 | Синяя дверь  | 35 | Телепорт (к 21)                               |
| 17 | Ранец (Какодемон-охранник)   | 36 | Синяя дверь                                   |
| 18 | Барон Ада  | 37 | Опускающийся потолок                          |
| 19 | Желтый Ключ (опускающийся потолок)                                       | 38 | Коридор Потерянных Душ                        |
|    |  | 39 | Гранаты/фальшивая стена                       |
|    |  | 41 | Скафандр                                      |
|    |  | 42 | Сфера Души                                    |



## Е2М5: ЦЕНТР УПРАВЛЕНИЯ

После «разминки» в начале уровня (1) осмотрите секретные комнаты (3) на западе и востоке. Каждая из них содержит троих Бесов и коробку патронов.



Пройдите по любой лестнице к Демонам и очистите местность от врагов.

Кнопка (2) на востоке открывает секретную комнату с несколькими предметами (впрочем, не слишком важными). Теперь осмотрите проход (4), ведущий на запад. Пройдите по нему на юг, до комнаты в форме буквы Н (34). Идите на запад до двери с черепом в правой стене.



Открыв дверь, вы освобождаете толпу Демонов. Пробейтесь внутрь и нажмите кнопку (18) в восточной нише. При этом поднимается . . .



. . . скрытая лестница (19) в северо-западном углу большой комнаты. Пока не обращайтесь на нее внимания — вы еще вернетесь сюда. Выйдите из Н-образной комнаты через открытый проход на юг. Идите по коридору с колоннами и сверните в первую дверь направо.



Пройдите к зеленой кнопке. Нажмите ее; открывается еще одна комната с другой зеленой кнопкой (25), которая поднимает скрытый мост (16). Вы увидите этот мост чуть позже. Выходите и проложите дорогу к коридору с колоннами, затем пройдите в любую из дверей в восточной стене.

В этой комнате вы обнаружите артефакт невидимости (26), зеленый бронежилет (27) и нескольких врагов.

Теперь идите на север *до упора*. Доберитесь до двери с черепом (8), находящейся к востоку от входа (4). Она ведет в комнату с несколькими предметами и очередной дверью. Приготовьтесь — за второй дверью расположена комната, в которой Демон на пару с Какодемоном охраняют два бесценных приза — комплект берсерка и ранец с боеприпасами.

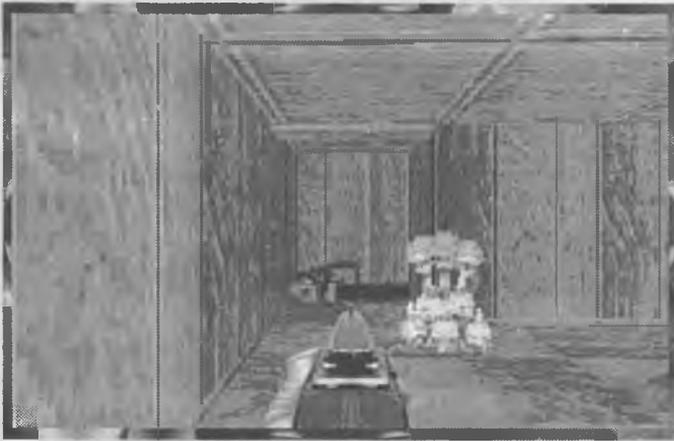
Выходите и следуйте на юг по любой лестнице.

Добро пожаловать в один из главных адских залов. На низких пьедесталах лежат компьютерная карта (5) и пулемет (6). К сожалению, в нагрузку к каждому предмету вам предлагается разъяренный Барон Ада и пара Какодемонов (чтобы жизнь не казалась слишком легкой).



Кстати говоря, если вы свалитесь в кислоту в западном или восточном направлении, ищите кнопки (7, 10) в углах — они снова поднимут вас наверх.

Идите к кнопке (11) в южном конце комнаты. Вбегайте на полной скорости и бегите вперед — слева (на востоке) открывается тайник с чудовищами.



Когда вы расчистите комнату, зайдите в тайник и толкните фальшивую стену, чтобы забрать бензопилу (12). Выходите оттуда и отправляйтесь в следующую (западную) комнату на встречу с Потерянными Душами.

Сверните в первую дверь с черепом налево. Идите по коридору к кольцевой лестнице. Поднимитесь на самый верх, и внизу лестницы открывается секретная комната (13). Пока не ходите туда, лучше идите по коридору на восток и затем на север. Пройдите через дверь и расправьтесь со взводом монстров-Десантников (33), поджидających вас.

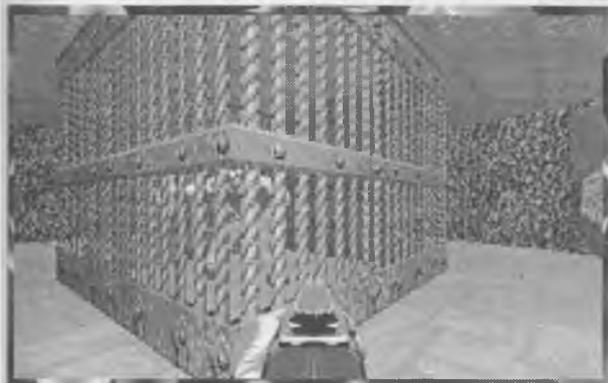


Теперь вернитесь к секретной комнате (13). Возьмите в ней скафандр, пробегите по лестнице и зайдите в дверь (28). На развилке сверните направо (на запад). Вы окажетесь в канаве с кислотой, но скафандр вас защитит.

Канавы довольно длинная — когда вы уже думаете, что добрались до конца, появляется новый рукав, идущий в северном направлении. Идите по нему . . .



. . . и вы обнаружите Барона Ада, заточенного в клетку (14). Предположим, он заперт, но от этого его зеленые плевки не становятся менее смертоносными. Успокойте Барона и идите на север, к трем дверям. Сначала зайдите в среднюю дверь (с нарисованной головой чудовища). Очистите комнату от врагов, затем идите на восток к карнизу, откуда можно немного поохотиться. Видите плазменный излучатель (16) на возвышении? Возьмите его (если вы забыли поднять мост кнопкой (25), сделайте это сейчас).



Снова вернитесь в коридор, но на этот раз зайдите в южную дверь и с боем проложите путь по северному карнизу. Спрыгните вниз, возьмите аккумуляторы (17), затем бегите к телепорту на другой сторону — другой возможности выбраться отсюда у вас не будет. Вы снова окажетесь в начале уровня (1). Вернитесь к южной двери (28) и на этот раз у развилки выберите левый (восточный) коридор.



Коридор приведет вас в комнату со скафандром (29). Откройте дверь и идите на восток. Продолжайте идти по коридорам к главному залу; очистите его от врагов и выходите через западную дверь. В следующем коридоре вас поджидает Барон Ада (30), так что не снимайте пальцев со спускового крючка.

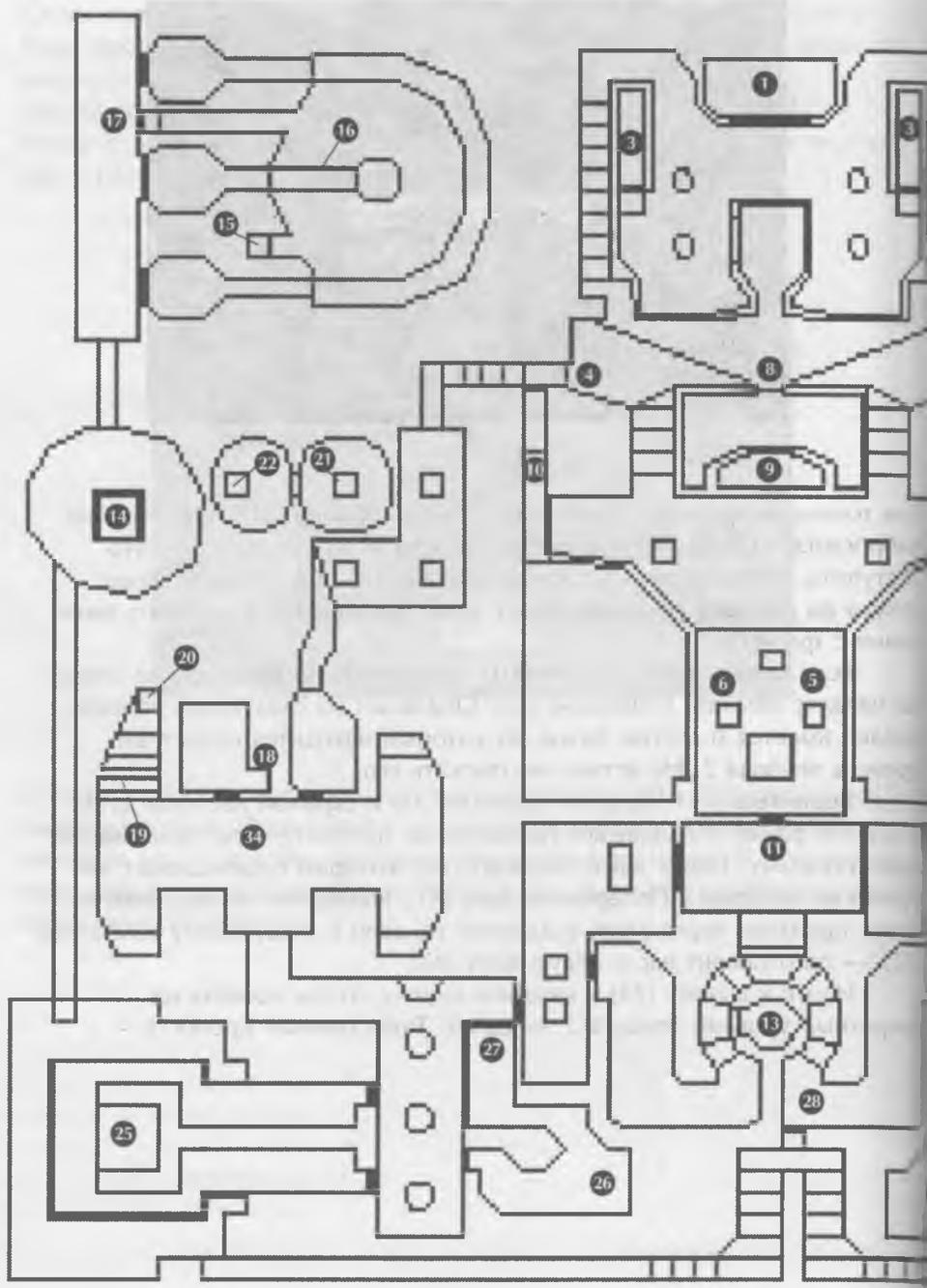


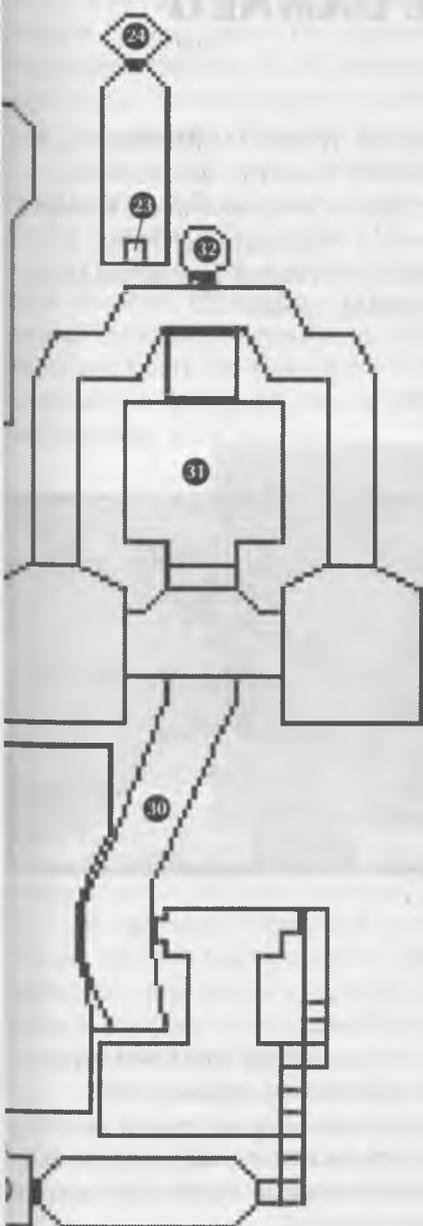
Как только вы окажетесь в комнате с синей броней (31), прямо на вас набросится толпа Демонов. Лучшее, что вы можете сделать — это отступить, отстреливаясь на ходу, и остановиться в узком проходе, откуда вы сможете расправляться с ними поодиночке и избежать нападения с флангов.

Если теперь выйти из комнаты и следовать по коридору на север, вы найдете комнату с выходом (32). Она ведет на следующий уровень, однако имеется и другой выход, за которым находится секретный уровень эпизода 2. Не хотите ли отыскать его?

Вернитесь к H-образной комнате (34) и скрытой лестнице (19), поднятой ранее. Поднявшись по лестнице, пройдите через фальшивую красную стену. Перед вами телепорт (20), который перекидывает вас прямо на вечеринку Потерянных Душ (21). Испортите им все веселье, затем пройдите через дверь с лвиной головой к следующему телепорту (22) — он отправит вас в новую зону (23).

Идите к выходу (24) и нажмите кнопку, чтобы попасть на секретный уровень эпизода 2 — E2M9: Таинственная Крепость.





## E2M5: Центр Управления

- 1 Старт
- 2 Кнопка (поднимает дверь)
- ii Секретные комнаты (две)
- 4 Кнопка (поднимает дверь)
- 17 Компьютерная карта
- ii Пулемет
- ii Кнопка (лифт на верхний уровень)
- ii Кнопка (открывает дверь)
- 9 Секретная комната (ранец, комплект берсерка)
- ii Кнопка (лифт на верхний уровень)
- 17 Кнопка (открывает дверь)
- 12 Пулемет
- ii Секретная комната (скафандр)
- 17 Барон в клетке
- 15 Телепорт (к 1)
- 16 Мост к плазменному излучателю (использовать 25)
- 17 Аккумуляторы
- 33 Кнопка (поднимает 19)
- 19 Секретная лестница (использовать 18)
- 20 Телепорт (к 21)
- 21 Телепорт (к 20)
- 22 Телепорт (к 23)
- 23 Телепорт (к 1)
- 27 Выход на секретный уровень (E2M9)
- 25 Кнопка (поднимает 16)
- 26 Артефакт невидимости
- 27 Зеленый бронезилет
- 28 Дверь
- 23 Скафандр
- 23 Барон Ада
- 23 Синяя броня (и толпа Демонов!)
- 33 Выход
- 33 Десантники
- 33 Н-образная комната

## E2M6: ОБИТЕЛЬ ПРОКЛЯТЫХ / HALLS OF THE DAMNED



В начале уровня (1) пробейтесь к соседней комнате, находящейся в восточном направлении. Нажмите кнопку с черепом (2), чтобы открыть потайной ход неподалеку от начала уровня.

Пройдите по нему и обойдите бассейн с кислотой. Пересеките двор в поисках красной кнопки (3). Нажмите ее, чтобы получить возможность забрать комплект берсерка (4). При этом на востоке открывается проход, который приведет вас к кнопке (5) . . .



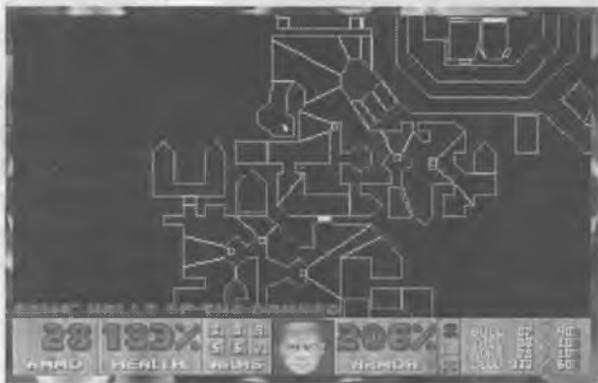
. . . открывающей еще один скрытый проход к синей двери (6). Открыть ее пока все равно не удастся, поэтому воспользуйтесь дверью, ведущей на юг (рядом с синей дверью).



Не обращайте внимания на первый проход слева — он ведет к синему ключу (7), но в нагрузку к ключу прилагаются чудовища, прячущиеся в двух тайниках (8,9) — то же самое можно сделать и лучше. Сверните во второй проход слева. Он приводит вас к кнопке (11), которая также открывает тайники (8, 9), однако между вами и врагами остается прочная стена. В стене имеется удобная горизонтальная шель, сквозь которую вы сможете спокойно перестрелять всех врагов.

После того, как с несчастными монстрами будет покончено, пройдите в юго-западное логово (9) и толкните коричневую стену, чтобы получить бензопилу (10).

По коридору идите на запад, а затем — на север. Пройдите мимо двух больших проходов и продолжайте идти на север, к трем дверям. За первой дверью находится прибор ночного видения (12) и гранаты. Пока не стоит брать прибор ночного видения. Вернитесь к большим проходам и зайдете в любой из них — оба прохода ведут в юго-западный сектор лабиринта.



На рисунке изображен вид лабиринта, который разделен на северную и южную части дверью в центре (35).

В северном лабиринте находится тайник с Бароном Ада (24), так что не теряйте бдительности. Перед тем, как заходить в южный лабиринт, вернитесь к прибору ночного видения (12). Если идти вдоль правой стороны южного лабиринта, можно найти еще один прибор ночного видения (25).

Этот прибор критически важен для вас, потому что в южном лабиринте водятся Спектры, а разглядеть их в темноте просто невозможно. Кроме того, здесь имеется красный ключ (26), который открывает очередной тайник с чудовищами (27).

**Подсказка:** Перед тем, как сражаться с освободившимися чудовищами, забегите в тайник — здесь лежит артефакт невидимости.

В паре углублений, расположенных в дальнем юго-восточном углу лабиринта, лежит плазменный излучатель (28) и несколько других полезных предметов. По пути туда вы открываете тайник, заполненный Потерянными Душами (29).

Выходите из лабиринта и идите по коридору, ведущему на север.



За двумя дверями в северном конце открывается два прохода. Оба они ведут к кнопке (13), открывающей дверь со знаком на противоположной стене (как только нажмете кнопку немедленно развернитесь — за дверь прячется Бес).

По длинному, узкому коридору доберитесь до северной комнаты-развилки с несколькими проходами (14) и сверните на запад. За дверью вы найдете прибор ночного видения (15) и пулемет (16), однако потолок (17) начинает опускаться, а на вас наваливается толпа врагов.



**Подсказка:** Чтобы выбраться из этой комнаты, необходимо нажать кнопку (18) в западном конце комнаты. Она открывает дверь за опускающимся потолком.

Вернитесь к развилке (14), после чего идите на север.



За северной дверью обнаруживается несколько Потерянных Душ и Какодемон — а с ними артефакт невидимости (19) и аккумулятор. Очистите комнату от врагов и идите на юг. За южной дверью лежит желтый ключ (20), охраняемый компанией Демонов. Кроме того, у развилки (14) открывается три тайника с чудовищами;

вернитесь и уничтожьте их, затем идите на восток.

Перед вами предстает нечто очень похожее на выход (21), однако это сплошной обман. Когда вы нажимаете красную кнопку . . .



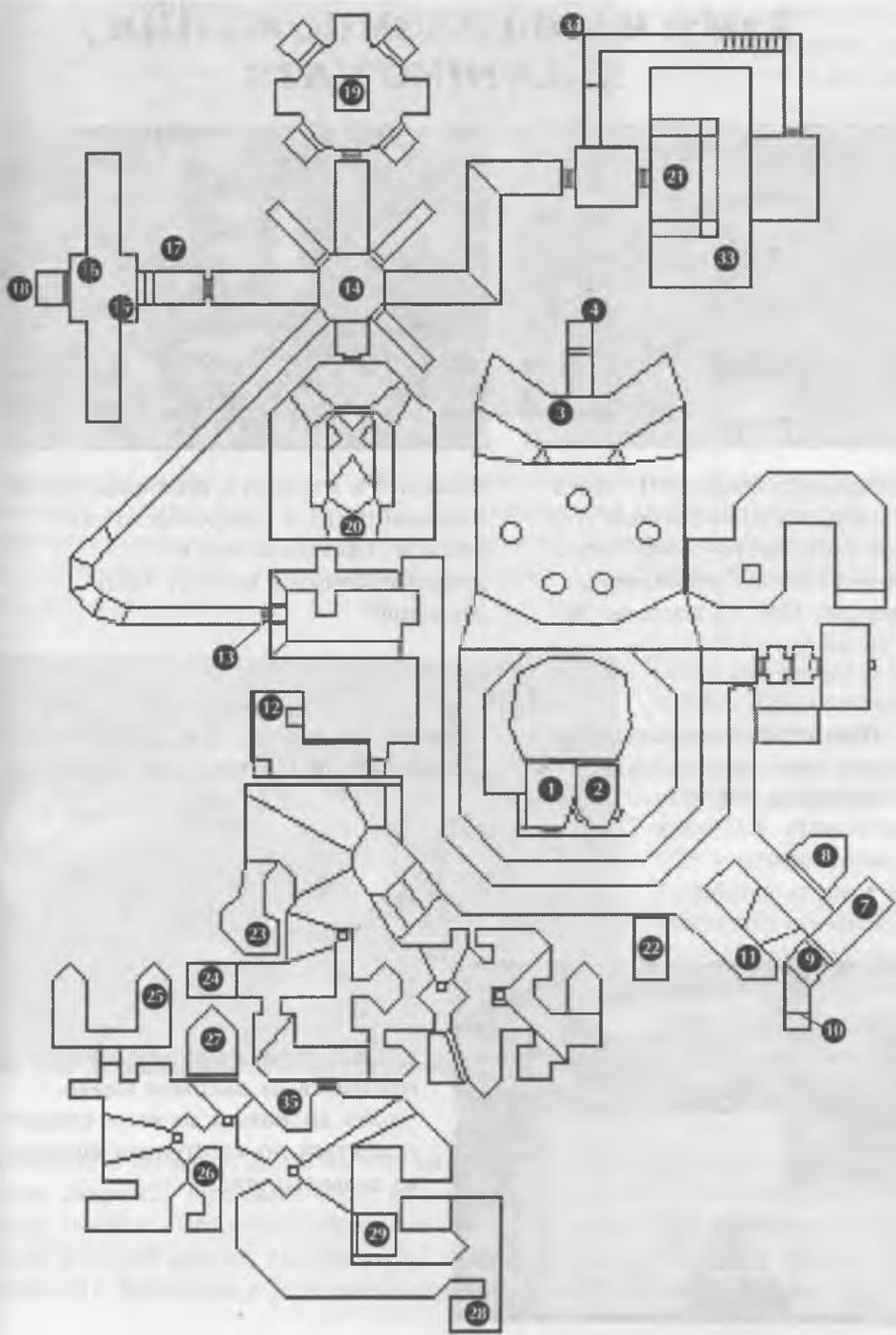
. . . то опускаетесь на лифте в очень сложную комнату. Здесь бегают множество врагов, так что поторопитесь к Сфере Души (33), которая подзарядит вас для предстоящей битвы. Через северный выход вернитесь к фальшивому выходу. По пути вы найдете компьютерную карту (34).



С красным, синим и желтым ключом можно, наконец, идти обратно к синей двери (6). Прямо за ней находится красная дверь (30), потом желтая (31), и только потом обнаруживается настоящий выход.

### E2M6: Обитель Проклятых

- 1 Старт
- 2 Кнопка (открывает дверь в 1)
- 3 Кнопка (к комплекту берсерка)
- 4 Комплект берсерка (использовать 3; открывает проход в 5)
- 5 Кнопка (использовать 4; открывает проход в 6)
- 6 Синяя дверь (использовать 5)
- 7 Синий ключ
- 8 Тайник с чудовищами
- 9 Тайник с чудовищами
- 10 Бензопила
- 11 Кнопка
- 12 Прибор ночного видения
- 13 Кнопка (открывает дверь напротив)
- 14 Северная развилка
- 15 Прибор ночного видения
- 16 Пулемет
- 17 Опускающийся потолок
- 18 Кнопка (открывает следующую комнату)
- 19 Артефакт невидимости, аккумулятор
- 20 Желтый ключ
- 21 Выход (фальшивый)
- 22 Тайники с чудовищами (два Барона)
- 23 Синяя броня
- 24 Тайник (Барон)
- 25 Прибор ночного видения
- 26 Красный ключ
- 27 Тайник (артефакт невидимости)
- 28 Плазменный излучатель
- 29 Тайник (Потерянные Души)
- 30 Красная дверь
- 31 Желтая дверь
- 32 Выход
- 33 Сфера Души
- 34 Компьютерная карта
- 35 Дверь (отделяет северную часть лабиринта от южной)



## E2M7: ЧАНЫ РАЗМНОЖЕНИЯ / SPAWNING VATS



Покиньте начальную комнату (1) через маленькую дверь в юго-восточном углу. По коридору следуйте на север, затем пройдите через слегка приподнятую дверь с надписью UAC на востоке. За ней лежит синяя броня (16).



Выходите в коридор и пробивайтесь на большой склад в северо-восточном секторе. Приготовьтесь к неослабевающему натиску толп Демонов!

**Подсказка:** Когда окажетесь на складе, торопитесь попасть в юго-восточную часть, где вас ожидает пара ценных призов. На полу лежит комплект берсерка (14), . . .



. . . а артефакт бессмертия (13) находится на высоком ящике. Чтобы добраться до него, следует подняться по «лестнице» ящиков из дальнего угла.



Когда вы завершите очистку склада от врагов, нажмите кнопку (15) в юго-западном углу, чтобы опустить барьер.

Продолжайте идти на юг по коридору, затем поднимитесь по лестнице, находящейся за углом слева. Она приведет вас на карниз, откуда можно отлично поохотиться на чудовищ на юге и востоке.

Сначала спрыгните в комнату, расположенную на востоке. В ней находится узкая лестница, которая ведет к кнопке (17), открывающей секретную комнату на противоположной стене. Внутри вы обнаружите артефакт невидимости и компьютерную карту (18). Вернитесь на карниз и спуститесь по лестнице в большую комнату в юго-восточном секторе.



Здесь вас ожидает Барон Ада и пара Какодемонов. Если вам удастся с ними расправиться, в южной части комнаты вы найдете синий ключ (19). Нажмите кнопку (20) в юго-восточном углу — откроется дверь в юго-западной части комнаты. Возьмите за ней аккумулятор (21), после чего вернитесь к началу уровня.

Пройдите в большую дверь на юго-западе и по коридору доберитесь до синей двери (2). Пройдите через нее. В верхней части лестницы справа лежит пулемет. Вернитесь обратно и сверните в проход на развилке рядом с синей дверью. Поднявшись по лестнице, вы обнаружите желтую карту (11). Вернитесь к развилке и поднимитесь по южной лестнице.



Она приводит вас в комнату с бассейном кислоты и кнопкой (23), открывающей секретную дверь (31) в начале уровня (1) (кстати говоря, это *внутренняя* из двух дверей, так что увидеть ее вам пока не удастся). Зайдите в какую-либо из дверей, расположенных по сторонам от кнопки, и расчистите комнату на юге. Вернитесь к синей двери (2).

Через синюю дверь пройдите в главный коридор; идите на север, а потом к запад, в коридор с мерцающим светом. Приготовьтесь . . . здесь вас встречает Какодемон.



Ой! Свернув за угол, вы сталкиваетесь с Бароном Ада и несколькими Бесами. Если ваше оружие оставляет желать лучшего, пробегите мимо врагов в коридор к артефакту бессмертия (3), после чего повернитесь и методично сотрите врагов в порошок. Теперь ныряйте в узкое отверстие в третьем углублении западной стены





Вы наткнетесь на новых монстров и попадете в очень темный двор. Поторопитесь в северо-восточный угол — вы найдете здесь кнопку (4), которая откроет комнату с бензопилой. В юго-западном углу лежит плазменный излучатель (5). Вернитесь к узкому отверстию, пройдите на юг, к комнате с красной кислотой, и затем сверните на запад. После изгиба коридора вы уже будете идти в

восточном направлении (доносятся звуки телепортирующихся чудовищ). Доберитесь до площадки, расположенной напротив выхода (10), и поверните налево.



Пройдите мимо красной двери (28) — вы пока не сможете ее открыть. Зайдите в дверь прямо перед собой, и вы попадаете в комнату с мерцающими синими углублениями. Идите вдоль линии (придерживаясь края!) к большому отверстию справа. По коридору подойдите к желтой двери (12) и зайдите в нее.

На первой развилке сверните направо и очистите комнату от врагов. Выйдите, осмотрите следующую комнату справа, пройдите в ее заднее отделение и нажмите кнопку (24), опускающую постамент (25) в передней комнате. На постаменте лежит красный ключ.

Вернитесь через желтую дверь (12) и войдите в дверь, расположенную напротив по коридору. Уничтожьте всех врагов, затем отправляйтесь в юго-западный сектор уровня.

Зайдите в нишу второго бассейна с кислотой справа (6). Небольшой коридор приведет вас . . .



. . . к комнате с телепортом. Из-за телепорта (8) достаньте гранатомет и телепортируйтесь. Будьте начеку — в (9) вашего прибытия ожидают трое Демонов. Прикончите их и пробегите через ядовитый поток к красной двери (7).



За красной дверью находится кнопка с черепом (26), открывающая внешнюю дверь (30) в тайник за начальной комнатой (1). Вы не пожалеете о том, что вернулись — в тайнике лежит Сфера Души и аккумуляторы. Снова доберитесь до красной двери (28). Внутри вы найдете хитроумное устройство из двух кнопок.

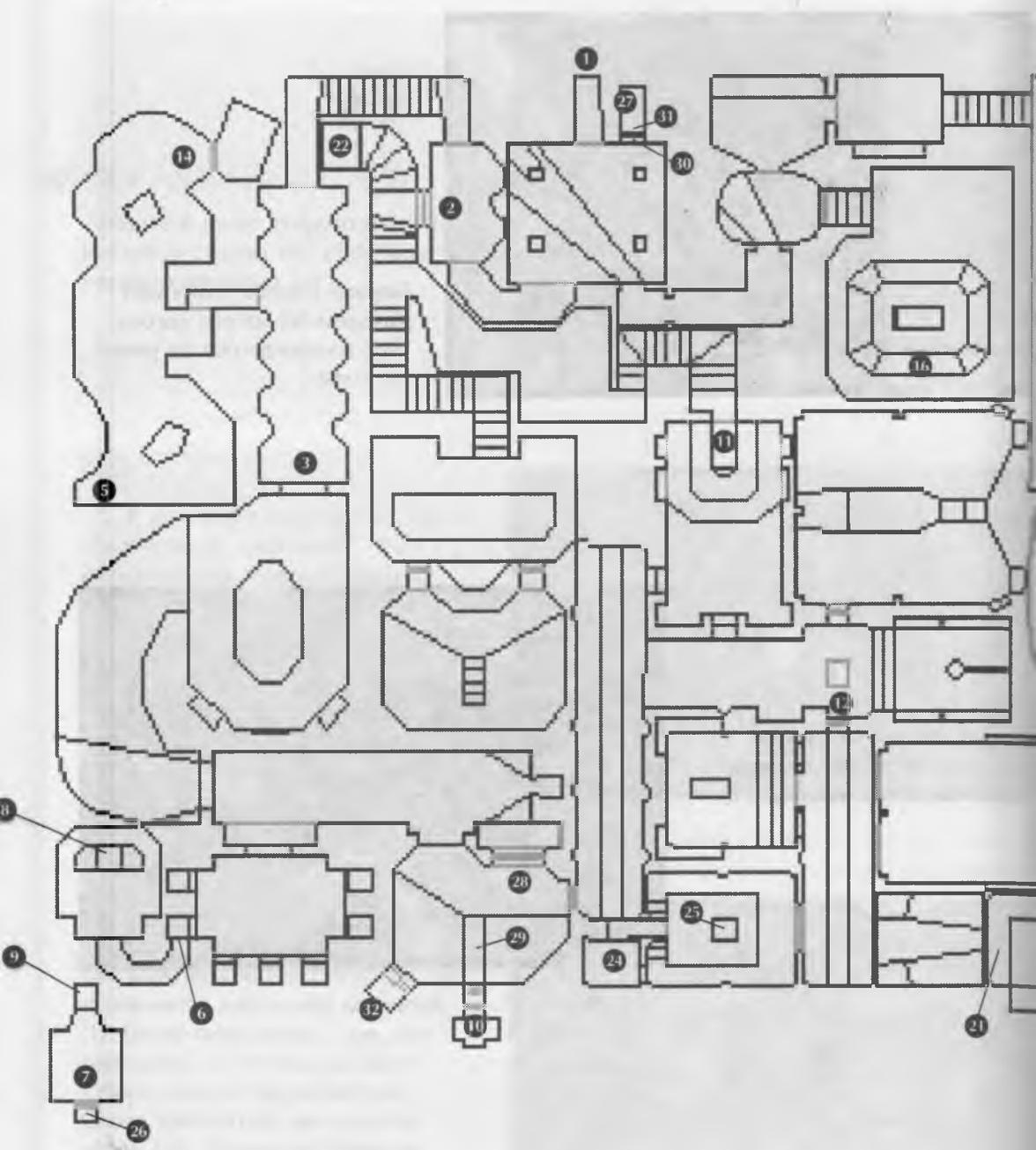


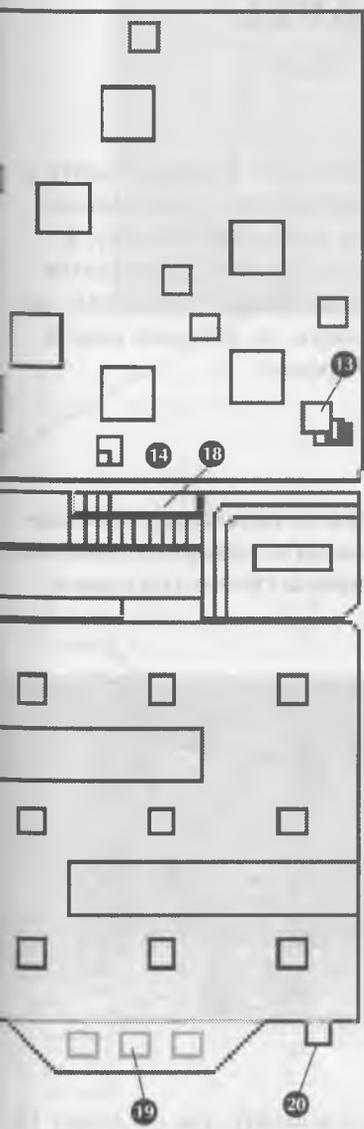


Первая кнопка выпускает Какодемона из его логова (32), находящегося за рекой кислоты.

Вторая кнопка поднимает скрытый мост (30), ведущий через кислоту к выходу (10).







**E2M7: Чаны Размножения**

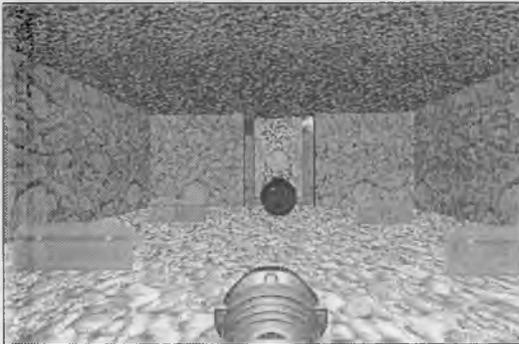
- ② Старт
- ② Синяя дверь
- ③ Барон Ада, артефакт бессмертия
- ② Кнопка (к бензопиле)
- ⑥ Плазменный излучатель
- ⑥ Проход (к 8)
- ② Красная дверь
- ⑥ Телепорт (к 9)
- ② Телепорт (к 8)
- ⑩ Выход
- ⑪ Желтый ключ
- ⑬ Желтая дверь
- ⑬ Артефакт бессмертия
- ⑯ Комплект берсерка
- ⑬ Кнопка (опускает дверь)
- ⑯ Синяя броня
- ⑬ Кнопка (открывает стену напротив!)
- ⑯ Артефакт невидимости, компьютерная карта
- ⑯ Синий ключ
- ⑳ Кнопка (открывает дверь в западной стене)
- ⑬ Аккумуляторы
- ⑫ Пулемет
- ⑬ Кнопка (открывает 27)
- ⑳ Кнопка (открывает 25)
- ⑫ Красный ключ (использовать 24)
- ⑫ Кнопка (открывает 30)
- ⑬ Секретная комната (Сфера Души, аккумуляторы)
- ⑫ Красная дверь (к двум кнопкам)
- ⑫ Скрытый мост (использовать 28)
- ⑫ Внешняя дверь (использовать 26)
- ⑯ Внутренняя дверь (использовать 23)
- ⑫ Логово Какодемона

## E2M8: ВАВИЛОНСКАЯ БАШНЯ / TOWER OF BABEL



Из центра уровня можно выйти в одном из четырех направлений. Когда вы нажимаете кнопку, к проходу напротив поднимается скрытая лестница. Перед тем, как идти наверх, не забудьте надеть синюю броню!

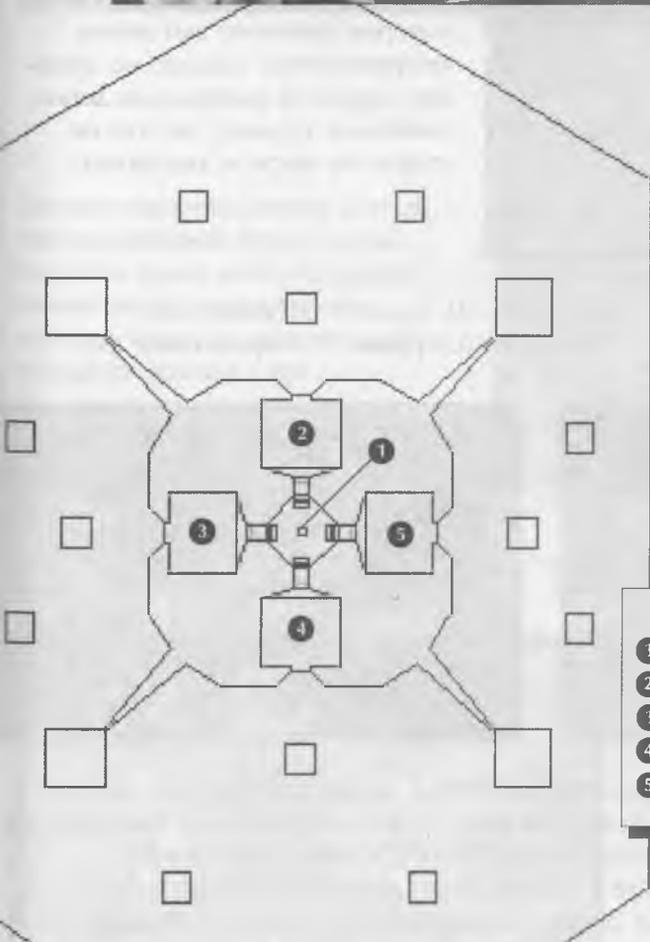
**Примечание:** Перед тем, как отправляться на поединок с Кибердемоном, просмотрите карту и решите, в какой из четырех комнат вам хотелось бы оказаться (исходите из состояния своего здоровья и боеприпасов для гранатомета).



Если у вас до сих пор нет гранатомета, лучше подняться в комнату, где он лежит (5). И помните: когда вы захотите вернуться в эти комнаты и подобрать новые боеприпасы для гранатомета, вам придется столкнуться с охраной — Потерянными Душами.



А вот и сам Кибердемон. К сожалению, драка неизбежна. Двадцать прямых попаданий из гранатомета прикончат его, однако его пушка обладает колоссальной разрушительной силой, так что не пытайтесь соревноваться в огневой мощи. Вместо этого лучше поиграть в прятки за колоннами, расставленными на этом уровне.

**E2M8: Вавилонская Башня**

- 1 Старт
- 2 Ящики с гранатами (пятнадцать)
- 3 Сфера Души, ящики с гранатами (четыре)
- 4 Сфера Души, ящики с гранатами (четыре)
- 5 Сфера Души, ящики с гранатами (четыре)

## E2M9: ТАИНСТВЕННАЯ КРЕПОСТЬ /FORTRESS OF MYSTERY

Бесхитростный уровень, в котором практически нет никаких секретов — зато есть неописуемо кровавое сражение с четырьмя Баронами Ада и целым взводом Какодемонов.



Подтяните брюки, приготовьте гранатомет и бегите вперед. В начале уровня (1) вы первым делом увидите четырех Баронов, которые причинят вам много неприятностей. Однако во внешних комнатах разбросано дополнительное оружие, так что не стойте на месте и двигайтесь.

Вы найдете плазменный излучатель (2), пулемет (3), ранец (4), компьютерную карту (5), бензопилу (6), ружье (7) и гранатомет (8).



Когда Бароны будут наконец повержены, пройдите через восточную дверь (9) — возникающая перед вами компания уродливых Какодемонов представляет исключительную опасность. Оптимальная тактика: не медля ни секунды, бегите к Сфере Души, лежащей в центре комнаты (10). Здесь также лежат боеприпасы и несколько аптечек, старайтесь использовать их разумно.



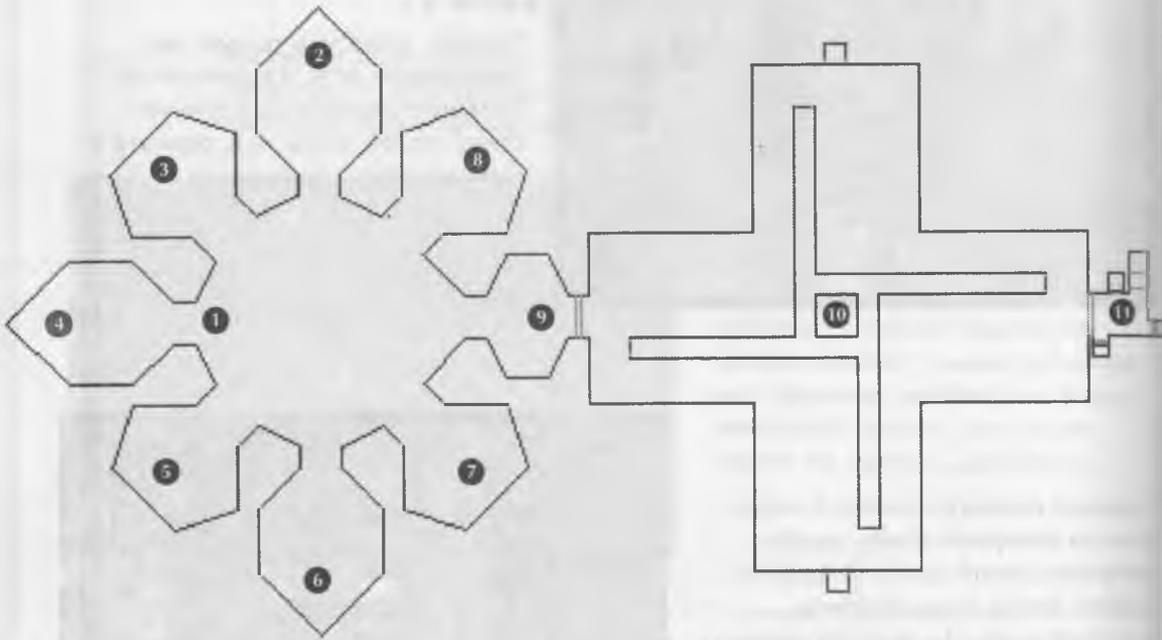
Однако, рано или поздно вы прикончите всех Какодемонов. Толкните дальнюю восточную стену, чтобы попасть в комнату с выходом (11).

Сначала нажмите кнопку с черепом на северной стене, чтобы получить синий ключ. Откройте синюю дверь, и вы получите красный ключ. За красной дверью находится желтый ключ . . .



. . . а за желтой дверью находится долгожданный телепорт.





### E2M9: Таинственная Крепость

- 2 Старт
- 2 Плазменный излучатель
- 3 Пулемет
- 3 Ранец
- 3 Компьютерная карта
- 3 Бензопила
- 2 Ружье
- 2 Гранатомет
- 3 Дверь
- 10 Сфера Души
- 11 Комната с выходом  
(три ключа, три двери)

ЭПИЗОД

3

# ИНФЕРНО

## ЕЗМ1: АДСКАЯ КРЕПОСТЬ / HELL KEEP

Начало не из легких, что и говорить. После того, как вы подниметесь во двор, придется драться с тремя Бесами. Однако, стоит вам нажать левую кнопку (2) и открыть дверь Адской Крепости, как навстречу вам выплывают трое Какодемонов. Поскольку в этот момент у вас нет ничего, кроме пистолета (кулаки не в счет), положение оказывается довольно затруднительным.



**Подсказка:** Постарайтесь выманить Какодемонов наружу, затем бегите в дверь, хватайте ружье (5) и заканчивайте битву с новым оружием.

Чтобы получить ружье, зайдите в Адскую Крепость и на развилке сверните налево.



Сохраните игру! Вам предстоит серьезное испытание на координацию движений и скорость. Вы должны *пробежать* по мосту, проходящему над озером с кислотой. Если не успеете, то не попадете в фальшивую стену на дальней стороне и окажетесь в кислоте. К сожалению, бежать придется не по прямой — вы должны бежать и одновременно заворачивать вправо. В конце пути вас ждет награда — ружье (5).

По узкому коридору вернитесь к главному коридору. Сверните налево, затем на другой развилке — снова налево. Откройте дверь во двор и сражайтесь.



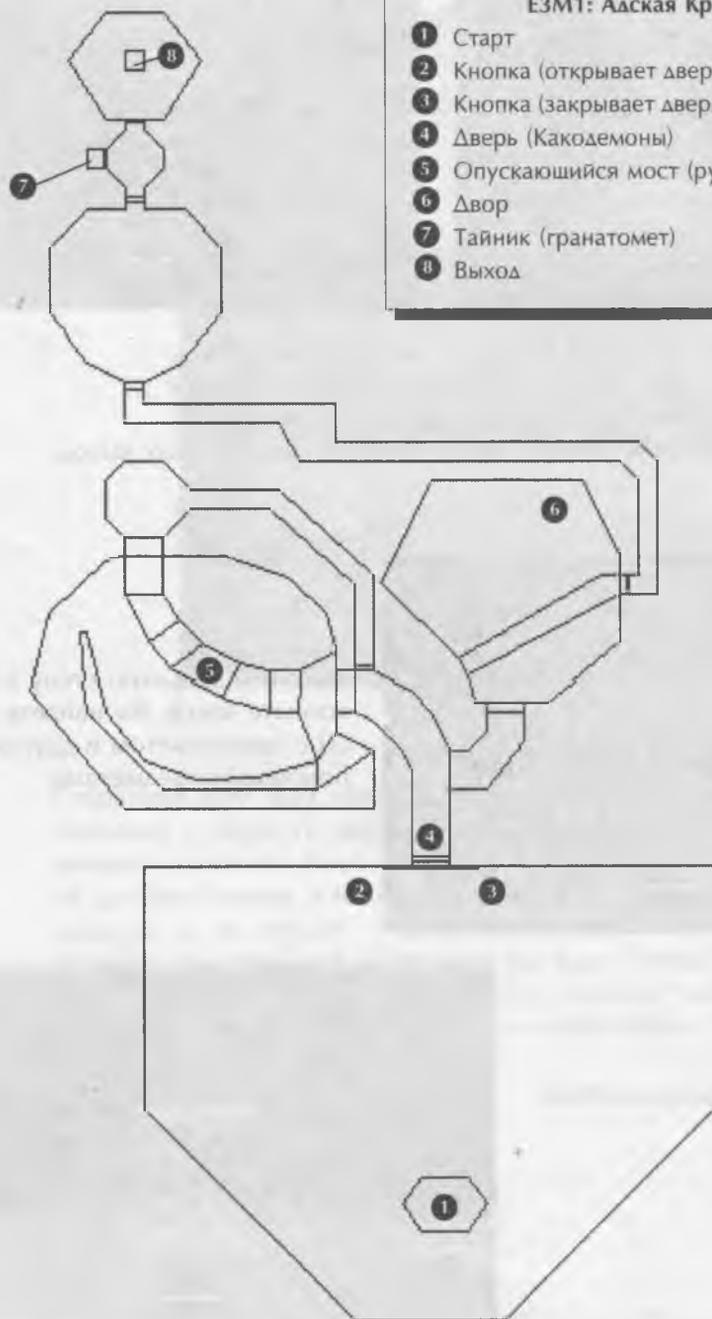
Пройдите через дверь с головой демона, ведущую в восточном направлении. В узком коридоре за ней вам предстоит встреча с многочисленными Демонами. Доберитесь до открытой зоны и приготовьтесь разобраться с целой комнатой Бесов, охраняющих выход с уровня.



Толкните западную стену в комнате Бесов. Вы найдете тайник (7) с гранатометом и другими полезными предметами.

Выйдите во двор и воспользуйтесь телепортом (8).





## E3M1: Адская Крепость

- 1 Старт
- 2 Кнопка (открывает дверь)
- 3 Кнопка (закрывает дверь)
- 4 Дверь (Какодемоны)
- 5 Опускающийся мост (ружье)
- 6 Двор
- 7 Тайник (гранатомет)
- 8 Выход

## ЕЗМ2: БОЛОТО ОТЧАЯНИЯ / SLOUGH OF DESPAIR

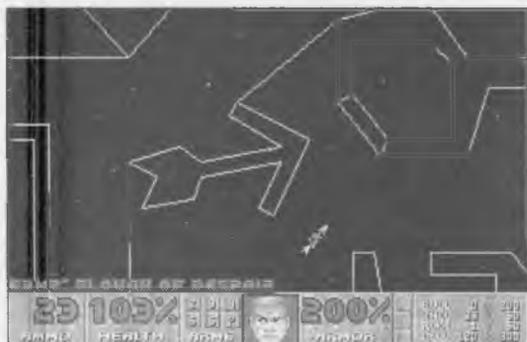
Из всех уровней DooM, Болото держит абсолютное первенство по крутизне своей карты — вы и сами в этом убедитесь, когда завершите уровень (или найдете компьютерную карту). Кроме того, необычная форма это уровня делает его в высшей степени нелинейным. Поэтому приведенное ниже описание предполагает, что вы самостоятельно исследуете весь уровень, и концентрируется лишь на самых важных моментах.



От начала уровня (1) пробейтесь к правой (восточной) стене, к «большому пальцу». Пройдите по красной лужице (2) — стена опускается, открывая пулемет (3).

Вернитесь к дальнему южному концу Болота. К этому моменту уже нетрудно догадаться, что карта имеет форму руки с пятью «пальцами». Обычно требуется систематически обследовать каждый палец, от кисти до первой фаланги.

Проход вдоль левой (западной) стены приносит вам комплект берсерка (5) и синюю броню (6). В нише посреди «ладони» лежит гранатомет (7).



Вы обратили внимание на стрелку, которая на карте указывает на каменный «мешок» (20) возле нижнего сустава «безмянного пальца»? (Увеличенная карта приведена на рисунке). Толкните стену «мешка» . . .



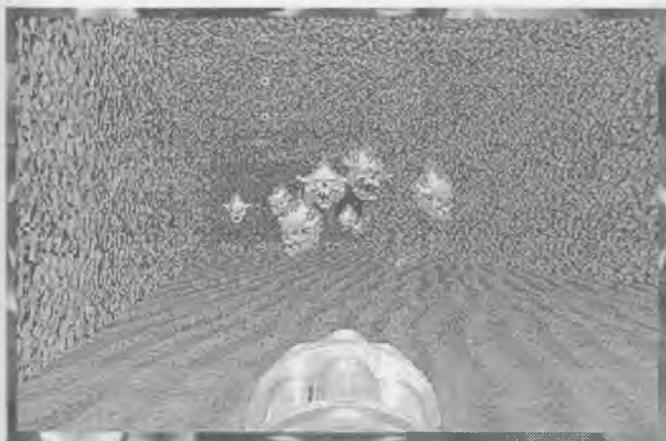
. . . и хватайте плазменный излучатель. Теперь вы хорошо вооружены и готовы к серьезным разборкам в «мизинце».



Когда вы начинаете двигаться внутри «мизинца», за вашей спиной открывается тайник с Какодемонами (8). Если вы справитесь со всеми тремя Какодемонами, то можете заслуженно присвоить все сокровища, оставшиеся после них . . .



. . . причем посреди тайника возникает кнопка на подставке. Нажмите кнопку, чтобы выпустить Спектров из очередного тайника (9) в конце «мизинца». После того, как вы прикончите всех невидимых врагов, подберите все оставшееся добро. Среди прочего, вы получаете компьютерную карту.

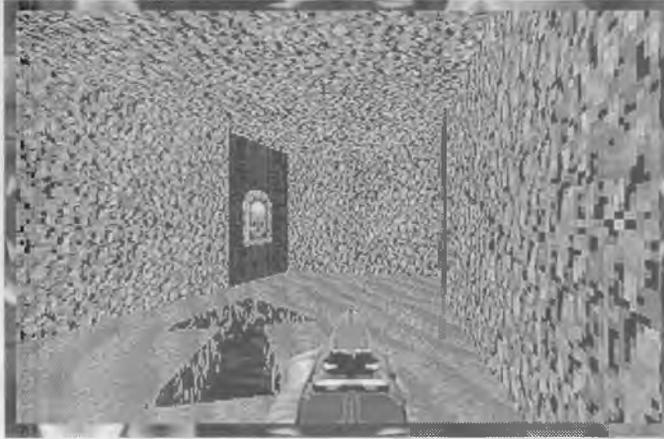


Пора двигаться вверх по «безмянному пальцу» (второй палец слева). Стоит вам зайти в него, как из-за открывшейся фальшивой стены появляется множество Потерянных Душ!



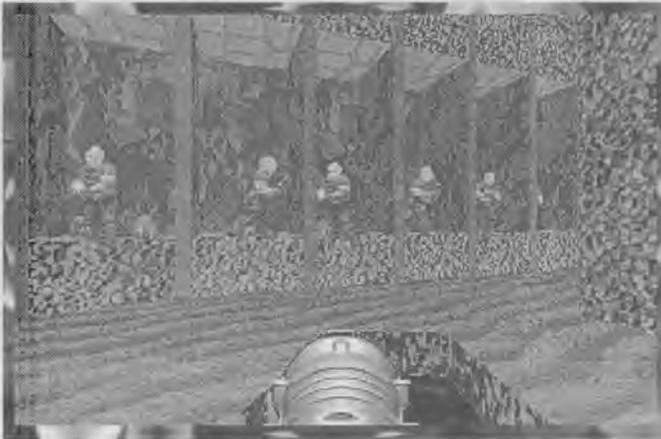
Когда вы пробьетесь мимо них, за дверью на восточной стене обнаруживается кнопка (11). Нажмите кнопку, чтобы открыть выход к телепорту (12); но пока не входите в телепорт. В Болоте еще осталось много незавершенной работы.

Переходите к «среднему пальцу». Когда вы проходите по бассейну, (13) прямо за вами открывается тайник с чудовищами. Повернитесь и расправьтесь с Спектрами, затем продолжайте двигаться по «пальцу». Будьте настороже — за каждым поворотом прячутся Потерянные Души.



В конце пальца находится пара кнопок с черепами (15). Видите стрелку из кислоты в земле? Она подсказывает вам, что сначала нужно нажать левую кнопку. Открывается небольшая комната со Сферой Души (16) — в данный момент, она придется как нельзя более кстати.

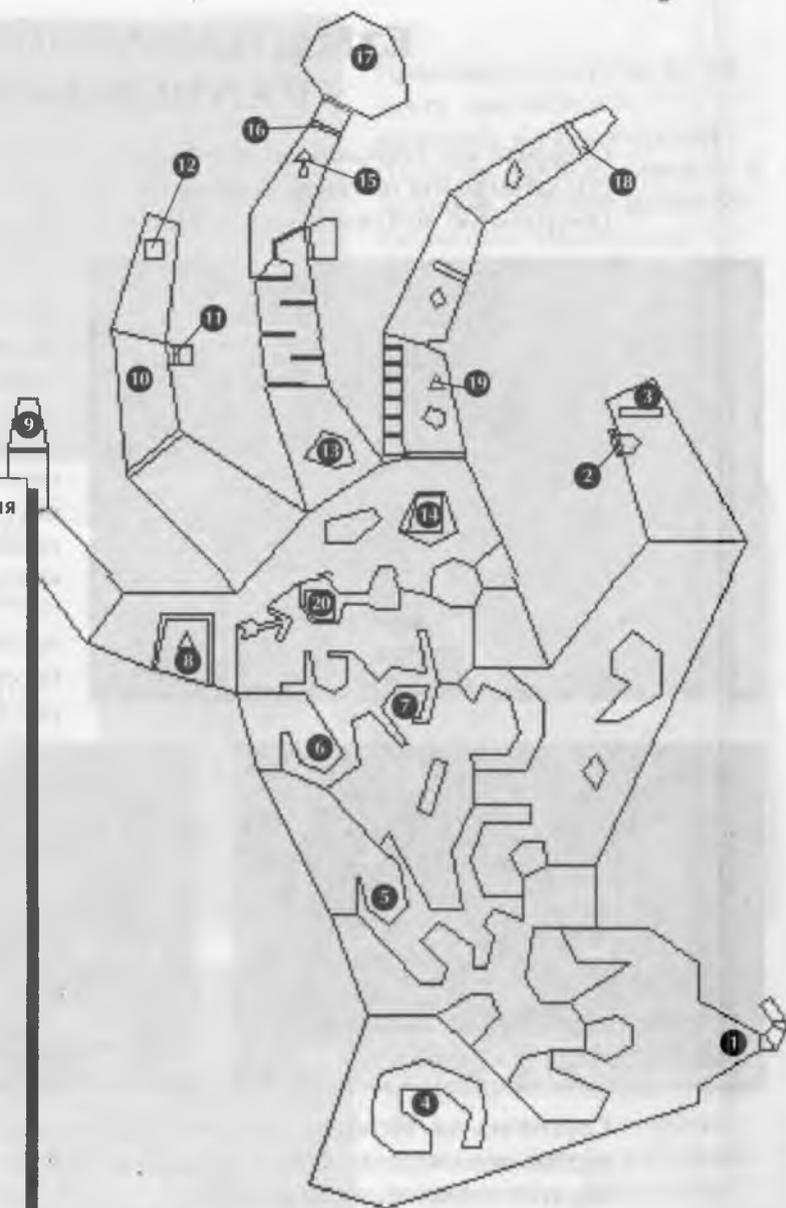
Тем не менее, вторая кнопка выпускает на волю нескольких Спектров (17). Навсегда успокойте их, а потом заберите гранаты, которые они охраняли. Теперь пора посетить «указательный палец». Шеренга монстров-Десантников не так страшна, как может показаться.



Когда ваши выстрелы попадают в стену за ними, поднимается возвышение (19), открывающее красный треугольник. Пробежите по красному треугольнику (быстрее, он будет здесь не вечно) — клетки опускаются, и вы сможете забрать все оставшиеся боеприпасы.

Доберитесь до кнопки (18). Нажмите ее, чтобы открыть тайник с чудовищами, с боем войдите в него и подберите трофеи — гранаты и аккумуляторы.

Вернитесь к выходу (12) и воспользуйтесь телепортом.

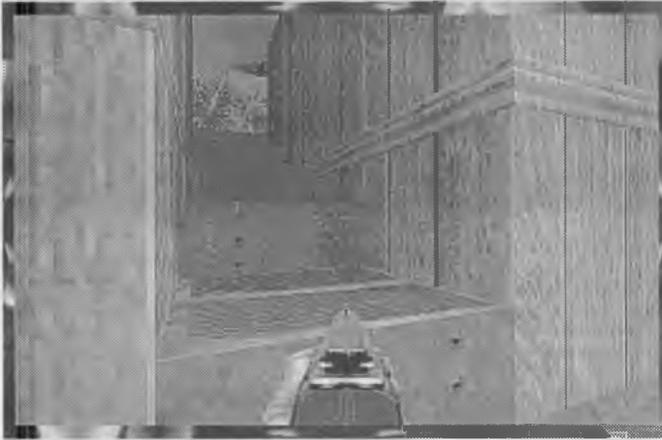


**Е3М2: Болото Отчаяния**

- 1 Старт
- 3 Лужа кислоты (к 3)
- 3 Пулемет (использовать 2)
- 3 Какодемон
- 5 Комплект берсерка
- 3 Синяя броня
- 7 Гранатомет
- 8 Тайник с Какодемонами (панель с кнопкой)
- 3 Тайник с Спектрами (компьютерная карта)
- 13 Потерянные Души
- 13 Кнопка (открывает 12)
- 16 Выход
- 13 Бассейн с кислотой (открывает 14)
- 17 Тайник (использовать 13)
- 15 Кнопки (две)
- 16 Сфера Души
- 13 Тайник (гранаты)
- 13 Кнопка (гранаты, аккумуляторы)
- 13 Треугольник (под возвышением)
- 16 Каменный мешок (плазменный излучатель)

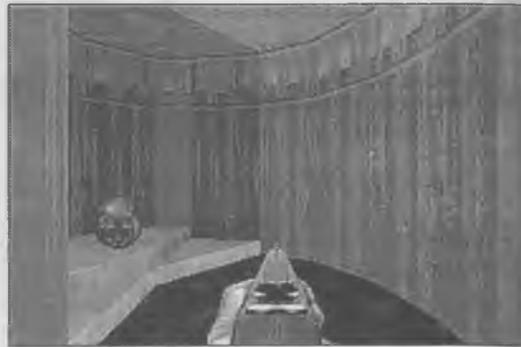
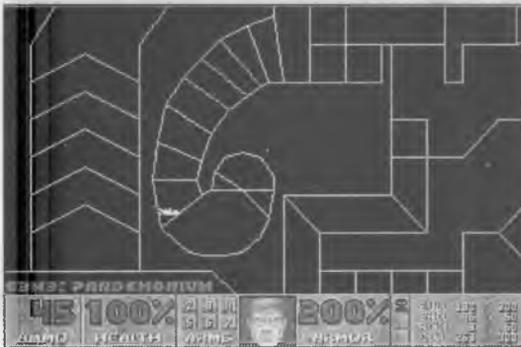
## ЕЗМ3: ПАНДЕМОНИУМ / PANDEMONIUM

Соберите все боеприпасы, разложенные по нишам начальной комнаты (1), затем идите на север, в комнату с колоннами. Кнопка (3) опускает центральную колонну (2), на которой лежит ружье.



По западной лестнице (изображенной на рисунке) поднимитесь на парапет. Пробейтесь в южном направлении, затем спуститесь на лифте. Расчистите зону и снова идите на север. Чтобы опустить лифт для повторного подъема, следует нажать кнопку с черепом (4).

Идите на север, мимо лестницы, и спрыгните в бассейн с кислотой. Слышите рев Барона Ада?



Спуститесь по изгибающейся лестнице (изображенной на фрагменте карты), пока не окажетесь у артефакта бессмертия. Поторопитесь обратно к бассейну с кислотой.

В северной нише маленького лабиринта лежит Сфера Души; еще отраднее видеть BFG 9000 (7) в юго-восточном углу. Новое оружие пригодится для уничтожения Барона, который охраняет коридор в северном направлении (8). Когда с ним будет покончено, идите на запад, затем — на юг, по коридору с потолком в виде перевернутого V. Расчистите комнату, где вы окажетесь.



Продолжайте идти на юг по мосту над кислотой, вернитесь к началу уровня (1), затем идите на север — к лестнице, ведущей на восток. Расчистите парапеты на севере, затем спуститесь на одном лифте и поднимитесь на другом — вы обнаружите синюю броню (19).

Снова спуститесь на лифте. Пройдите к лестнице, находящейся на юге. Внизу вы найдете синий ключ (9) и прочие трофеи. Снова посетите начало уровня (1), но на этот раз сверните на восток. Очистите от врагов большой зал, после чего идите на север, в коридор с многочисленными нишами.



Вскоре вам предстоит встреча с очередным Бароном — угостите его из VFG и сверните в первую дверь направо (в восточном направлении). Перейдите через мост с синими факелами, пройдите через любую дверь на другой стороне и идите на север.

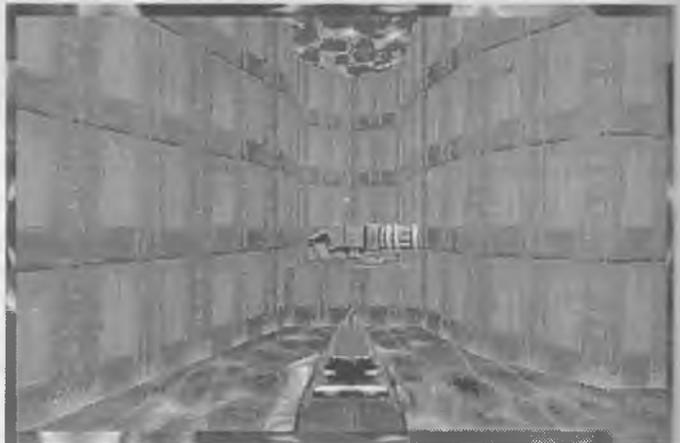
После поворота на восток вам предстоит драка с Потерянными Душами и Какодемоном. К счастью, на площадке к северу лежит комплект берсерка (11). Он поможет вам расправиться с врагами. Идите на север, к большой комнате (12), где вас ждет ранец, гранатомет и зеленый бронезилет.



Следуйте на запад и на юг, затем спрыгните в яму к Демонам (13). После того, как вы расправитесь с парочкой уродов, нажмите кнопку с львиной головой, чтобы выбраться наверх. Вернитесь к комнате Барона (10) и идите на запад, к яме с зеленой кислотой.

В юго-восточном углу ямы лежит пулемет (21).

Вернитесь в комнату Барона (10), затем идите на север мимо комнат с колоннами. Следуйте по коридору на юго-запад, затем поднимитесь по лестнице; наверху откройте дверь с львиной головой. Немедленно повернитесь направо и идите в северную комнату.





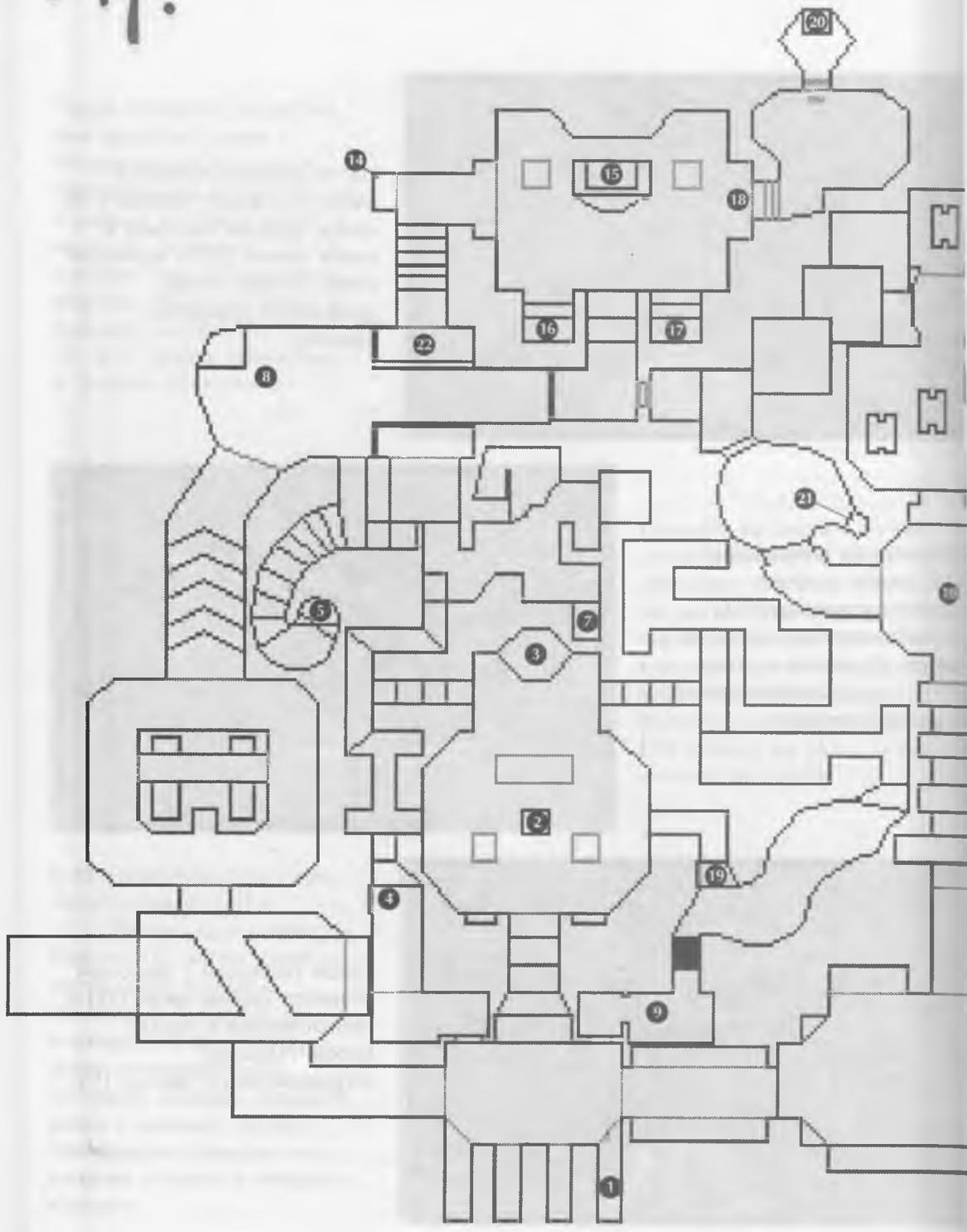
Идите прямо к западной двери и нажмите кнопку (14), чтобы поднять лестницу к синей броне (22) в коридоре слева. Теперь снова пройдите в северную комнату.

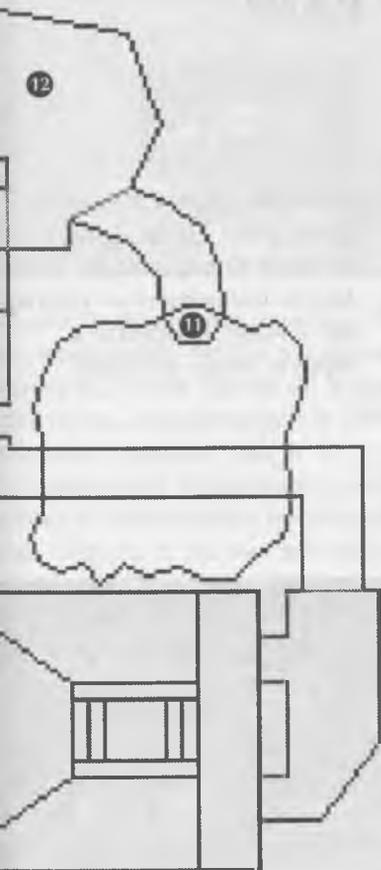
Встаньте на возвышение (15), чтобы открыть секретную комнату (16) с компьютерной картой во дворе. Пройдите к стене (17) — открывается тайник с двумя Демонами.



После расправы с Демоном откройте синюю дверь (18) и приготовьтесь к засаде Бесов. Наконец, отправляйтесь к выходу (19).



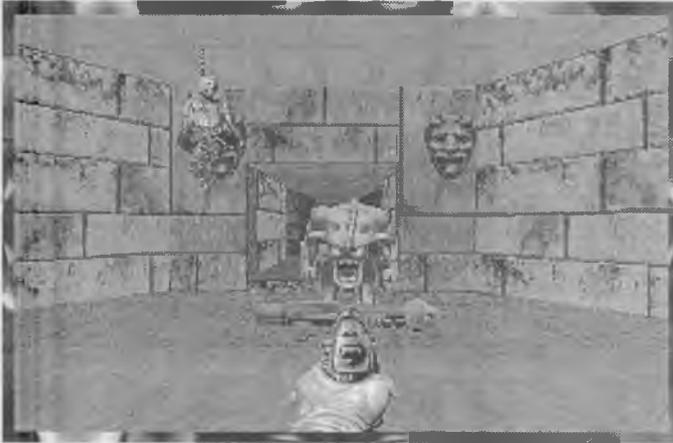




### Е3М3: Пандемониум

- 3 Старт
- 15 Ружье (использовать 3)
- 16 Кнопка (опускает 2)
- 9 Кнопка (опускает лифт)
- 9 Артефакт бессмертия
- 6 Сфера Души
- 7 BFG 9000
- 9 Коридор (Барон Ада)
- 9 Синий ключ
- 12 Барон Ада
- 11 Комплект берсерка
- 13 Гранатомет, ранец, зеленый бронежилет
- 15 Яма Демонов (кнопка поднимает лифт)
- 14 Кнопка (поднимает лестницу к 22)
- 16 Возвышение (открывает 16)
- 16 Компьютерная карта (использовать 15)
- 17 Комната Демонов
- 16 Синяя дверь
- 15 Синяя броня
- 20 Выход
- 21 Пулемет
- 17 Синяя броня (использовать 14)

## ЕЗМ4: ДОМ СТРАДАНИЯ / HOUSE OF PAIN



В начале уровня (1) лежит гранатомет со щедрым запасом боеприпасов, хотя Демон попытает не пустить вас к нему. Сверните в первую дверь направо.

За фальшивой стеной в юго-восточном углу находится секретная комната (2), в которой лежит ружье, патроны и аккумуляторы.

Выйдите из комнаты и идите на восток в комнату с двумя тайниками, в которых засели охранники - Какодемоны. Воспользуйтесь гранатометом, если у вас еще остались боеприпасы.



**Подсказка:** Встаньте спиной к южной стене у входа (3) и прикончите первого Какодемона на севере. Затем вы можете развернуться и отойти на мост, вступая в перестрелку с двумя Какодемонами из южного тайника.



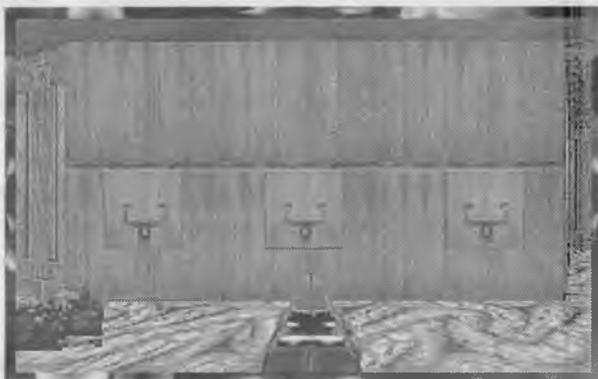
По мосту подойдите к двери. Открыв ее, немедленно *бегите* к комплекту берсерка, синей броне (6) и другим предметам, находящимся в следующей комнате — дело в том, что одновременно открывается дверь, из-за которой выскакивает несколько чудовищ. Обрушьте на них всю ярость берсерка, затем прыгните в телепорт (4) в задней комнате и заодно разберитесь и с новыми врагами.

Когда внутренние разборки подходят к концу, снова выйдите во двор. Не подходите к ямам! Если прессы включатся, то вы уже не сможете поднять дно ям на уровень земли. В каждой яме лежит немало добра, среди которого даже попадаете артефакт бессмертия. Только как же все это достать?

На южной стене находятся три кнопки (8). Если вы пройдете между ямами, то сможете добраться до кнопок так, чтобы колонны остались неподвижными.



Теперь вернитесь к узкому коридору в начале уровня и идите на юг к лестнице, которая идет к следующей двери. За дверью находится двор с двумя ямами, накрытыми колоннами-прессами (7). Кроме того, здесь бегают чудовища нескольких видов; вбегите, пару раз выстрелите для затравки и отступите назад. Пусть чудовища сами немного повоюют вместо вас.

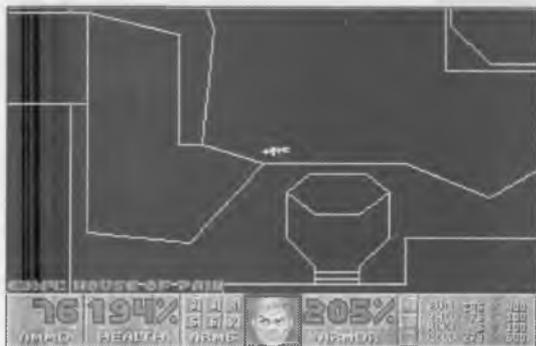


Нажмите левую и среднюю кнопку, затем повернитесь к ямам — они поднялись до уровня земли. Пробегите через них, чтобы собрать трофеи, и не забывайте так выбирать момент, чтобы не попасть под опускающуюся колонну.



**Подсказка:** Артефакт бессмертия берите в последнюю очередь — он вам понадобится для следующего шага.

Теперь нажмите правую кнопку, чтобы открыть проход в западном направлении. Кроме того, одновременно открываются два тайника с Демонами и Бесами — они нападут на вас, когда вы пойдете на запад по новому проходу.



**Подсказка:** Мне удалось обнаружить нечто действительно интересное. Внимательно посмотрите на эти два рисунка — похоже, Демоны не могут пересечь эту линию и выйти во двор. Если вы расположитесь так, как показано на рисунке, то сможете совершенно спокойно расстрелять всех врагов, не опасаясь за свое здоровье. Я поступил именно так, и это было довольно забавно.

Продолжайте пользоваться этим приемом, продвигаясь по западному коридору. По пути на юг вы откроете несколько тайников с чудовищами, среди которых будет множество Демонов. Каждый раз, когда вы оказываетесь лицом к лицу с очередной толпой, разворачивайтесь и со всех ног бегите к волшебному месту у кнопки (8). Вскоре перед вами начнет возвышаться гора из дохлых Демонов.

Тем не менее, этот трюк не работает против Десантников, Какодемонов или Баронов Ада, которые могут стрелять в вас издалека.



В последнем южном коридоре вас поджидает Барон Ада в компании нескольких Потерянных Душ — они охраняют синий ключ (11).

Пройдите в двойную дверь (14). Сначала воспользуйтесь правой (южной) дверью; за ней лежит куча полезных предметов, среди которых попадаетея зеленый бронезилет. Затем идите в левую (северную) дверь.



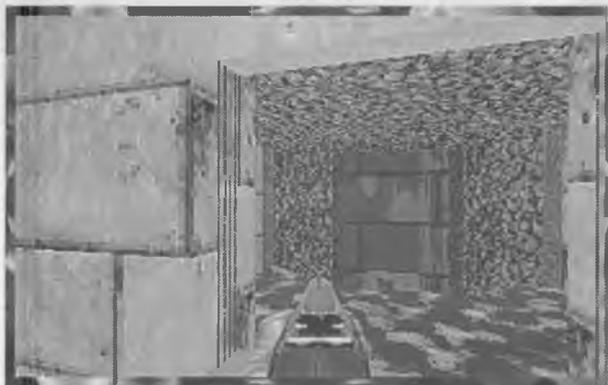


Какодемон, которого вы только что прикончили из-за следующей двери, охранял кнопку, которая, однако, не делает ничего особенного — она просто отпирает закрывшуюся за вами дверь.

Идите на юг к синей двери (12), затем сверните налево, к устройству невидимости (13). Сейчас вам предстоит сражение, которое можно охарактеризовать только как . . .

. . . супер-драку! В комнатах на севере и востоке вас будут ожидать представители каждого вида чудовищ.

И снова могу лишь пожелать удачи. Вы можете высунуть нос в центральную комнату (16), несколько раз выстрелить и быстренько убраться из-под огня. Пусть враги вымешают свое разочарование друг на друге. Кроме того, вы можете попробовать добраться до северной двери . . .



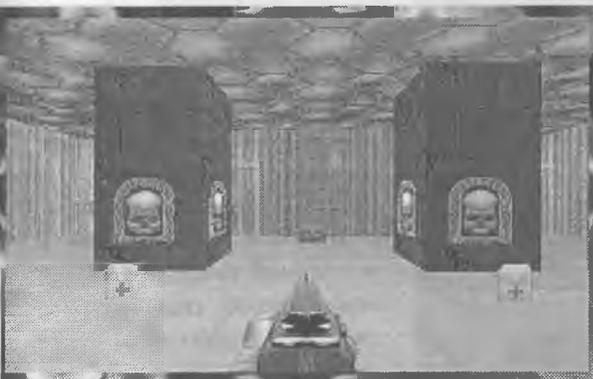
. . . где находится бассейн с кислотой, а в бассейне — кнопка. Как раз под кнопкой, прямо в жидкости, находится BFG 9000 (17). Разве его вид не приводит вас в восторг? Нажмите кнопку, и площадка поднимается вверх.



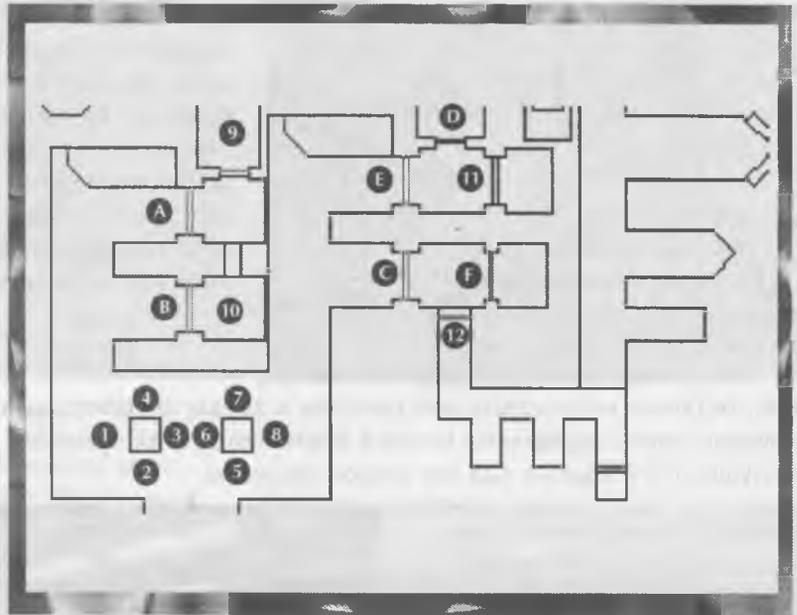
Из центральной комнаты (16) сверните в южную дверь. Перед вами предстает комната, забитая бочками. Ее западный клиновидный конец на самом деле содержит фальшивую стену. Толкните ее, и вы найдете запас аккумуляторов, шесть ящиков гранат (18) и (на закуску) нескольких Демонов.

Наконец, осталось исследовать две комнаты к западу от центральной. Здесь можно найти нескольких Бесов в компании других чудовищ, Сферу Души (19) и Барона Ада (во второй комнате).

Снова вернитесь в комнату, находящуюся сразу за синей дверью (12), и пройдите на восток к двери напротив. К северу располагается дверь с активатором (20). Когда вы наступаете на красный треугольник перед ней, из тайника справа появляется группа Демонов. Расправьтесь с ними, затем наступите на синюю ядовитую лужу, чтобы дверь открылась.



Пробейтесь на север, к колоннам (21). Пора заняться решением головоломки. Эти восемь кнопок открывают ряд дверей в северо-восточном и северо-западном коридоре. Чтобы понять, как они работают, посмотрите на приведенную карту.



Кнопка 1 открывает дверь А  
 Кнопка 2 открывает дверь В  
 Кнопка 3 закрывает дверь А  
 Кнопка 2 закрывает дверь В и тайник с Демонами  
 Кнопка 2 открывает двери С и D  
 Кнопка 5 открывает двери С и D  
 Кнопка 6 открывает двери Е и F

Кнопка 7 закрывает двери С и D  
 Кнопка 8 закрывает двери Е и F  
 9 — тайник с Демонами  
 10 — артефакт Бессмертия  
 11 — желтая дверь  
 12 — красная дверь



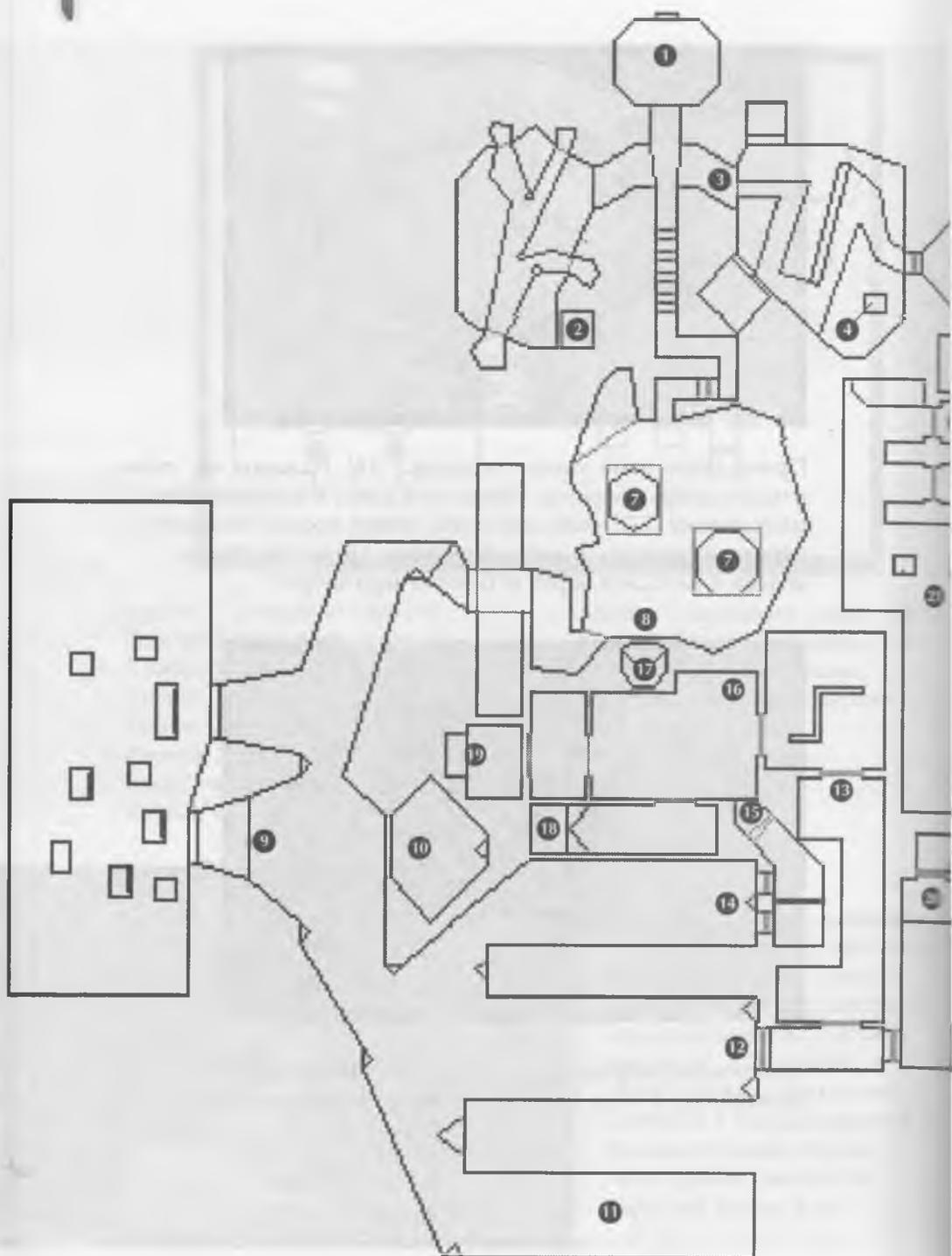
Завершив возню с кнопками возьмите скафандр (24) из-за фальшивой стены, затем соберите все, что удастся, в изображенном на рисунке коридоре. Как обычно, остерегайтесь нападения Демонов и Какодемонов. В последней нише справа лежит ранец, однако его охраняет Барон Ада.



Прямо перед вами находится кнопка (26). Нажмите ее, чтобы открыть дверь напротив, пройдите в дверь и нажмите еще одну кнопку (27), чтобы получить синюю броню. Выходите наружу и прыгайте в яму с Демонами. Прикончите всех врагов и выходите через юго-восточную дверь.



Вам удалось добраться до выхода (28). Но не стоит расслабляться — за дверью вас ожидает Какодемон.





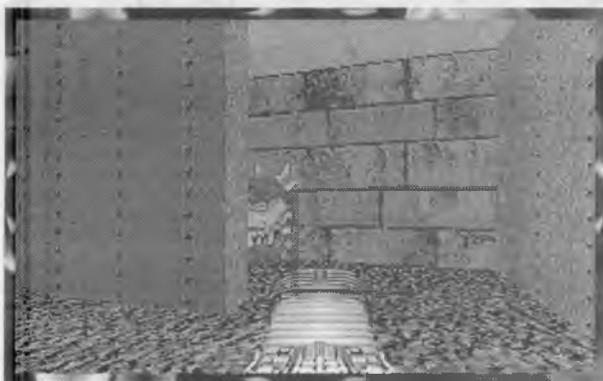
### Е3М4: Дом Страдания

- |    |  |    |  |
|----|--|----|--|
| 1  | Старт (гранатомет)                                 | 13 | Две двери                                    |
| 3  | Фальшивая стена (ружье)                            | 15 | Кнопка (открывает 14)                        |
| 3  | Вход   | 16 | Супер-драка                                  |
| 3  | Телепорт (к 5)                                     | 17 | Кнопка (BFG 9000)                            |
| 5  | Телепорт (к 4)                                     | 18 | Секретная комната<br>(гранаты, аккумуляторы) |
| 3  | Комплект берсерка, синяя броня                     | 19 | Сфера Души (Барон Ада)                       |
| 7  | Ямы под прессами<br>(пулемет, артефакт бессмертия) | 20 | Дверь с активатором                          |
| 5  | Кнопки (3)   | 23 | Кнопки на колоннах<br>(см. карту в описании) |
| 3  | Активатор (открывает 10)                           | 23 | Желтый ключ                                  |
| 13 | Тайник с чудовищами<br>(использовать 9)            | 23 | Красный ключ                                 |
| 11 | Рой Потерянных Душ, Барон Ада<br>(синий ключ)      | 24 | Скафандр                                     |
| 13 | Синяя дверь  | 25 | Ранец (Барон Ада)                            |
| 13 | Артефакт невидимости                               | 25 | Кнопка (открывает дверь напротив)            |
|    |  | 25 | Кнопка (синяя броня)                         |
|    |  | 28 | Выход (Какодемон)                            |

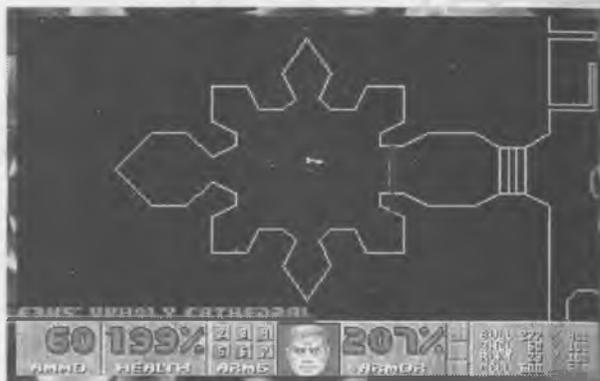
## ЕЗМ5: НЕЧЕСТИВЫЙ СОБОР / UNHOLY CATHEDRAL



Идите на север, в комнату с колоннами, и сверните в первую дверь слева. Здесь вас поджидает множество Демонов, а дверь закрывается за вами — сбежать не удастся! Однако в большой нише (5) на противоположном конце комнаты имеется Сфера Души и плазменный излучатель, а также кнопка с черепом, которая открывает закрывшуюся дверь. Снова выйдите в комнату с колоннами, но на этот раз идите на север.



Начните свое исследование собора с западного входа. В первой комнате за дверью толкните западную стену и возьмите прибор ночного видения.



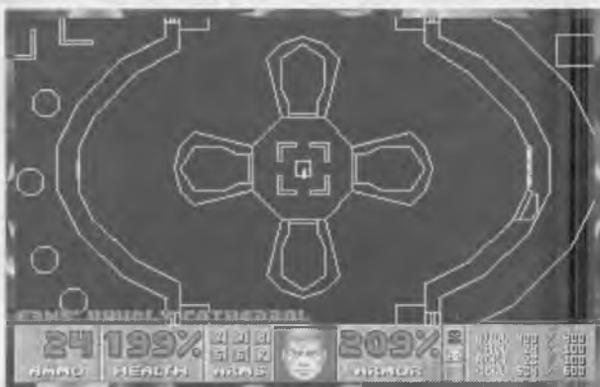
Видите Какодемона, который прячется за углом? Прямо позади него находится еще один, а за следующим углом в восточном направлении — третий Какодемон. Накормите их плазмой.

На севере имеется две двери. Сначала зайдите в западную дверь и поверните направо. Вы можете расстрелять Демона сзади — он ждет, что вы войдете через другую дверь. Теперь пройдите на запад через маленькую зеленую лужицу с кислотой (6), чтобы открыть дверь в зону с красной кислотой.



Уворачиваясь от чудовищ, подбежите к восточной стене и толкните фрагмент (7) между двумя синими Y-образными углублениями — открывается секретная комната со скафандром. Избавьтесь от Демонов и Бесов, после чего воспользуйтесь телепортом (8), чтобы перенестись в телепорт (9) (он работает «только на прием») посреди большого центрального двора.

В каждом из концов креста, находящегося в центре двора, на самом деле прячутся чудовища. Ваше прибытие из телепорта (8) открывает тайник с Какодемонами (10) на юге. В тайнике лежит желтый ключ.



**Примечание:** Когда вы будете телепортироваться в середину креста (9) из других мест, то будут открываться другие тайники.



Видите «огненное окно» высоко на восточной стене двора? К югу от него находится секретная комната (4) со Сферой Души и бензопилой. Теперь соберите все добро со двора — здесь можно найти множество патронов для ружья, боеприпасов и аптечек.

## УРОВЕНЬ НЕЧЕСТНЫЙ СОБОР



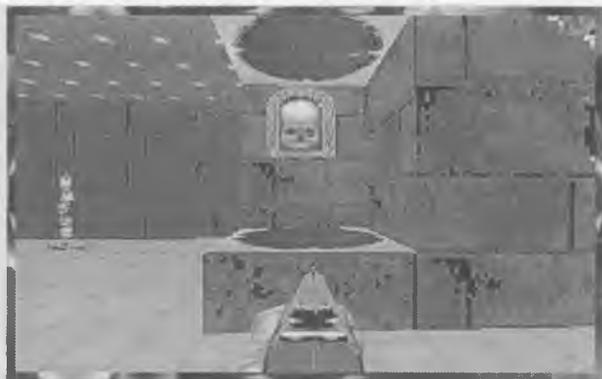
Красные прямоугольники в углах — это телепорты. Однако три из них (11, 12, 14) перебрасывают вас обратно в центральный телепорт (9). Только мерцающий телепорт в северо-западном углу (13) может унести вас из центрального двора. Воспользуйтесь им, чтобы добраться до телепорта (15) в северо-восточном углу собора.



Когда вы прибудете на место, обратите внимание на то, что семеро Демонов все еще не знают о вашем присутствии. Кроме того, обратите внимание на лежащее неподалеку артефакт невидимости. Хватайте его и вступайте в бой с чудовищами. Если проблемы все равно остаются, возьмите комплект берсерка (16) неподалеку от двери.



Пройдите в западную дверь и идите по коридору, пока не доберетесь до арки (17). Пробегите через нее, чтобы открыть северную дверь, и зайдите в северную комнату.

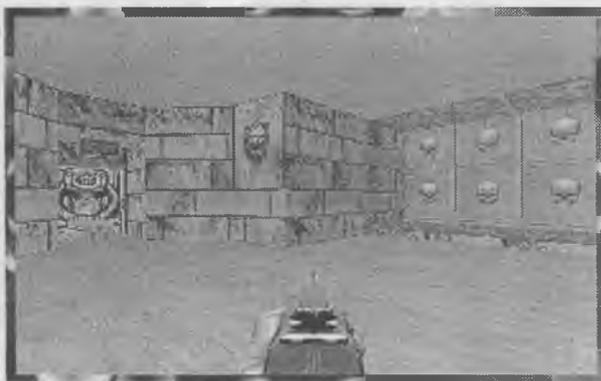


В углах северной комнаты расположены три кнопки и телепорт. Вот что делает каждая из кнопок:

- Юго-восточная кнопка открывает секретные двери в восточном и западном коридоре (по три с каждой стороны). Вы сможете взять гранатомет (22) и запас гранат к нему.
- Северо-восточная кнопка открывает доступ к синему ключу (20) в северо-западном коридоре, а также открывает пулемет (21) в северо-восточном коридоре — впрочем, пока вы не сможете до него добраться.
- Северо-западная кнопка опускает пулемет (21) в северо-восточном коридоре.
- Юго-западная кнопка (19) возвращает вас обратно к телепорту (15) в северо-восточной комнате, так что пока не стоит нажимать ее.

Выходите из северной комнаты и расправьтесь с Бароном Ада, которого вы освободили из тайника (23). Продолжайте идти на запад мимо его логова и толкните секретную дверь (32) на правой стене; за ней оказывается бассейн с кислотой. Пробежите по лестнице, наверху вы обнаружите гранату.

Вернитесь в северную комнату. Воспользуйтесь юго-западным телепортом (19), чтобы перенестись к телепорту (15) в северо-восточной комнате. Пройдите через южную дверь, расчистите коридор на другой стороне и сверните в синюю дверь (24).



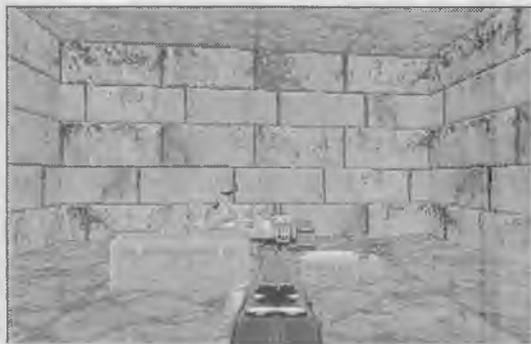
Слева от вас (к северу) находится выходной телепорт (25). Пока не входите в него — за дверью справа вас ожидает одно из самых жестоких побоищ за все время ваших походов.

Обязательно сохраните игру! Перед тем, как идти направо (26), позаботьтесь о том, чтобы у вас хватало боеприпасов, здоровья и т.д.



Как только войдете в комнату, бегите (именно *бегите!*) в коридор, ведущий на восток. Поторопитесь! В центре комнаты начинают появляться чудовища, среди которых оказывается и Барон Ада.

**Примечание:** Когда вы входите в комнату, сзади опускается стена и не позволяет вам выйти обратно.



Зайдите в восточную дверь. Вы найдете BFG 9000 (27) — наконец-то! Пары выстрелов будет достаточно, чтобы очистить комнату от врагов.



Когда побоище будет закончено, нажмите кнопку с черепом (изображенную на рисунке). Стена за дверью поднимается и позволяет вам выйти из комнаты.

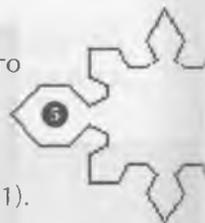
Сверните в коридор, ведущий на юг, и доберитесь до двух ям с кислотой на юго-востоке (28). Быстро пробегите через них; в ямах нет ничего интересного. Идите на север, к центральному двору. Когда вы наступаете на внутренний угол юго-западного телепорта (14), то переноситесь к другому телепорту (9) и открываете западный тайник (29). Прогляньте мимо освободившегося Барона Ада, возьмите в тайнике артефакт бессмертия и расправьтесь с врагом.



В каждом из двух оставшихся тайников среди прочего находится Барон Ада. Чтобы открыть тайники, необходимо покинуть двор и дважды вернуться, чтобы наступить на внутренние углы северо-восточного (12) и юго-восточного телепорта (11). Один из вариантов выглядит так:

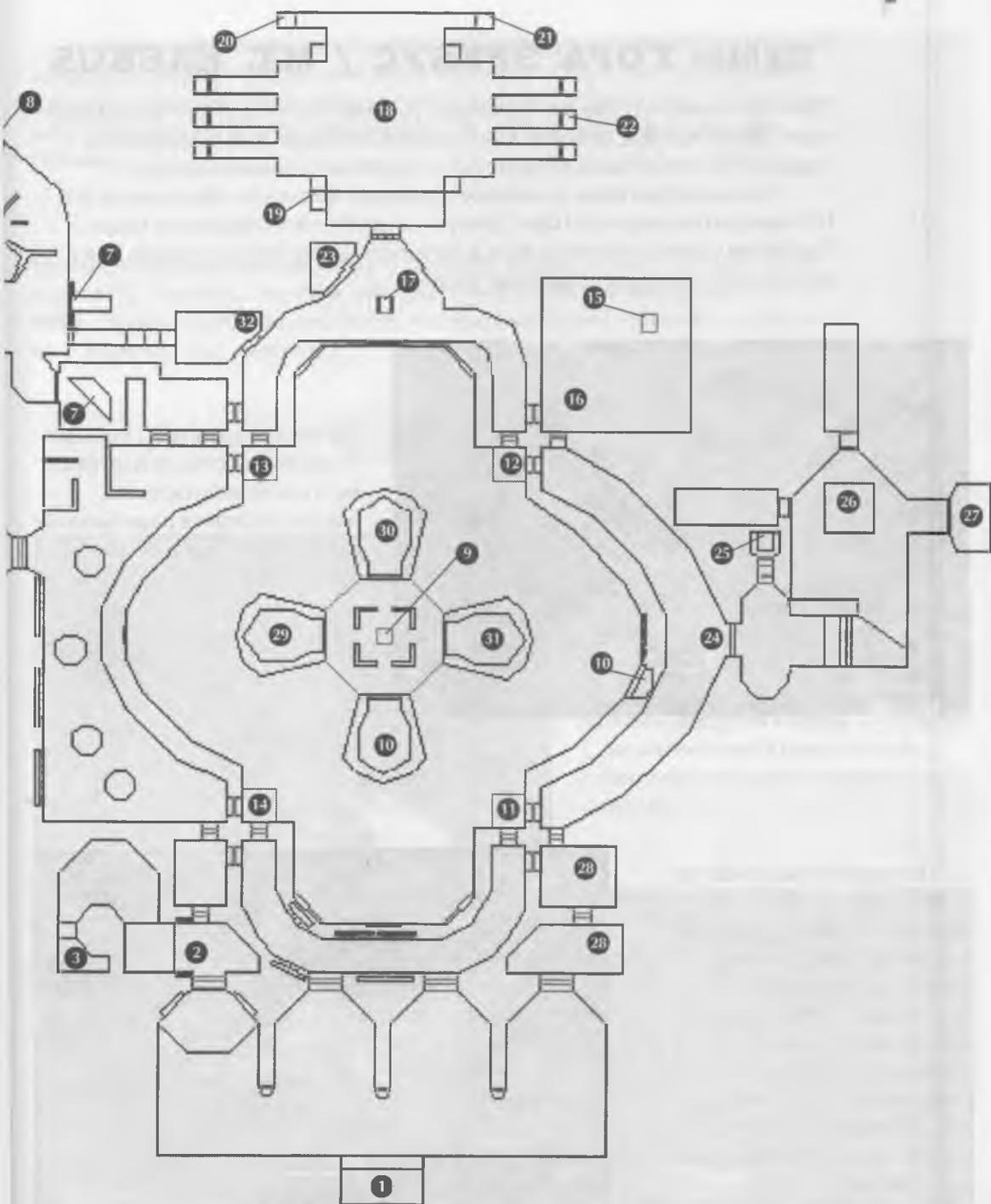
1. Через северо-западный телепорт (13) переместитесь в северо-восточную комнату, выйдите через западную дверь в коридор, а затем через южную дверь пройдите к северо-восточному телепорту (12). Убейте Барона, который появляется из северного тайника (30).
2. Через северо-западный телепорт (13) переместитесь в северо-восточную комнату, выйдите через южную дверь в коридор и через западную дверь пройдите к юго-восточному телепорту (11). Убейте Барона, который появляется из восточного тайника (31).

Возвращайтесь к выходу (25).



#### ЕЗМ5: Нечестивый Собор

- |  |  |   |
|--|--|---|
| 1 Старт  | 11 Ключ, Какодемоны  | 22 Гранатомет (использовать юго-западную кнопку)    |
| 2 Фальшивая стена                                  | 12 Телепорт (к 9)  | 25 Барон Ада  |
| 3 Прибор ночного видения                           | 13 Телепорт (к 15)   | 24 Синяя дверь                                      |
| 4 Тайник (Сфера Души, бензопила)                   | 13 Телепорт (к 9)  | 25 Выход  |
| 5 Ниша (кнопка, плазменный излучатель, Сфера Души) | 13 Телепорт (к 13)   | 25 Грандиозное сражение                             |
| 6 Бассейн с кислотой (открывает дверь)             | 16 Комплект берсерка   | 29 BFG 9000   |
| 7 Фальшивая стена (скафандр)                       | 13 Арка (открывает 18)   | 28 Ямы с кислотой                                   |
| 8 Телепорт (к 9)                                   | 13 Северная комната (использовать 17)                                    | 29 Западный тайник (Барон Ада, артефакт бессмертия) |
| 9 Телепорт (работает только «на прием»)            | 19 Телепорт (к 15)   | 29 Северный тайник (Барон Ада)                      |
| 10 Южный тайник (желтый)                           | 20 Синий ключ (использовать северо-восточную кнопку)                     | 29 Восточный тайник (Барон Ада)                     |
|  | 13 Пулемет (использовать северо-восточную, затем северо-западную кнопку) | 32 Секретная дверь                                  |



## ЕЗМ6: ГОРА ЭРЕБУС / MT. EREBUS

Один из самых запутанных и сложных уровней Doom, для которого характерны яркие краски, целые толпы чудовищ и изощренные головоломки. С Горы Эребус также можно попасть на секретный уровень эпизода 3.

Большинство моих знакомых «думеров» не смогло обнаружить все 100 процентов секретов Горы Эребус, не прибегая к секретным кодам. Особенно сложно отыскать вход в прямоугольную зону на севере, где и расположен выход на секретный уровень.



От начала уровня (1) пройдите на юго-восток, к платформе в конце полуострова. Быстро соберите разложенные там боеприпасы и бегите . . .

. . . к широкой лестнице на северо-западе. Когда вы заберетесь наверх, можете порадоваться богатству, лежащему внизу (20) — гранатомет, гранаты, пулемет, ружье, а помимо всего прочего, и артефакт бессмертия (21). Разумеется, все это вам пригодится, если учесть количество врагов на этом уровне.



Направляйтесь на восток, к большому строению в форме подковы. В каждой из сторон подковы находится несколько тайников с чудовищами, которые открываются при вашем приближении. Расправьтесь с чудовищами с помощью артефакта бессмертия (19), находящегося в восточном тайнике.

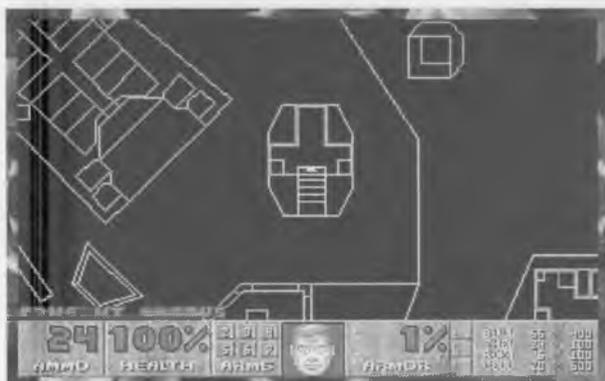
Теперь возвращайтесь ко входу в большое южное здание неподалеку от старта (1). Никаких секретов здесь нет, да и особо ценных предметов — тоже. Просто очистите местность от чудовищ и приготовьтесь ко встрече с Бароном Ада наверху.



После выхода из первого здания идите к квадратному сооружению на восточном островке. Войдите в него с востока; в северо-западном углу находится ранец (2). Западная кнопка открывает тайник с Какодомонами, а другая кнопка — тайник с Десантниками. Кроме того, в северо-восточном углу лежит скафандр (3).

**Подсказка:** Перед тем, как открывать тайники, можно пострелять по монстрам через вертикальные щели.





Вернитесь на основной остров и зайдите в восточное здание. В нем вы обнаружите зеленый бронезилет (4) и два телепорта (5, 6). Западный телепорт (5) доставит вас на наружную площадку, к ящику с патронами. Восточный телепорт (6) переносит на другую площадку, однако на этот раз вы найдете аккумуляторы и плазменный излучатель. Не теряйте бдительности — когда вы спрыгнете вниз . . .

. . . то за рекой появляется несколько Какодемонов (7). Полейте их горячей плазмой, а потом наведитесь в их тайник за скафандром. Идите к большому центральному зданию.

Прикончите четырех Бесов в клетках, затем откройте дверь и пробегите к комплекту берсерка (8). Очистите комнату, возьмите из тайника (9) на северо-восточной стене аккумулятор . . .



. . . затем откройте юго-западный тайник — перед вами появляется телепорт. Заходите в него. Вы окажетесь на карнизе (11). Прыгните за бензопилой (14), затем найдите телепорт (12) на южной стороне структуры; он возвращает вас к лестнице (13) большого центрального здания.

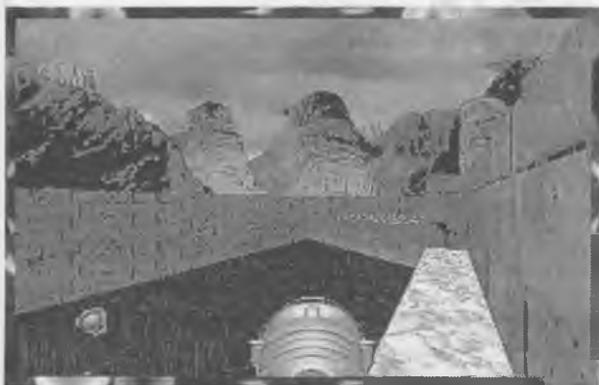
Снова зайдите внутрь и через телепорт (10) перенеситесь на карниз (11). На этот раз прыгайте в «каменный мешок» (15). Воспользуйтесь телепортом — он перенесет вас к зданию в форме буквы Y (16).



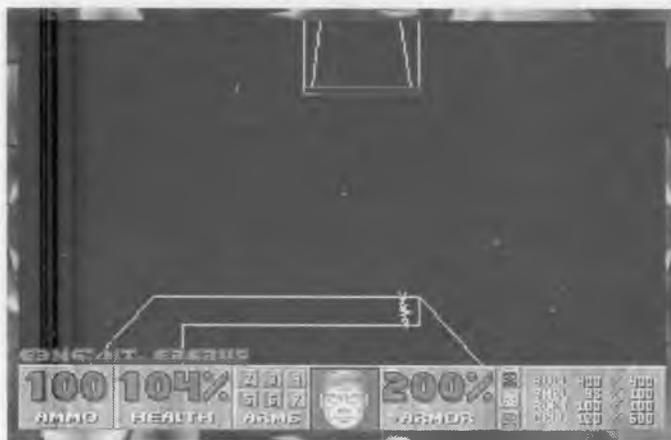
Очистите здание от врагов; через окна можно пострелять по бродящим во дворе Какодемонам. Не забудьте про синий ключ (17) в южной части здания. Нажмите кнопку с черепом (18), чтобы снова открыть ту самую дверь (16), через которую вы сюда попали. Выходите из здания.

Перед тем, как идти к выходу, обязательно пошарьте во всех близлежащих строениях. В двух зданиях на севере лежат скафандры (25, 26), компьютерная карта (26) и Сфера Души (29). Соберите все трофеи.

Затем идите через кислоту в маленький коридор, находящийся в южном конце западного здания. Пройдите через синюю дверь (23) к выходу (24). В принципе, можно перенестись на следующий уровень, но тогда вы лишитесь пребывания на секретном уровне эпизода 3. Выходите из здания, вернитесь к телепорту (10) и снова перенеситесь на карниз (11) в северной части уровня.



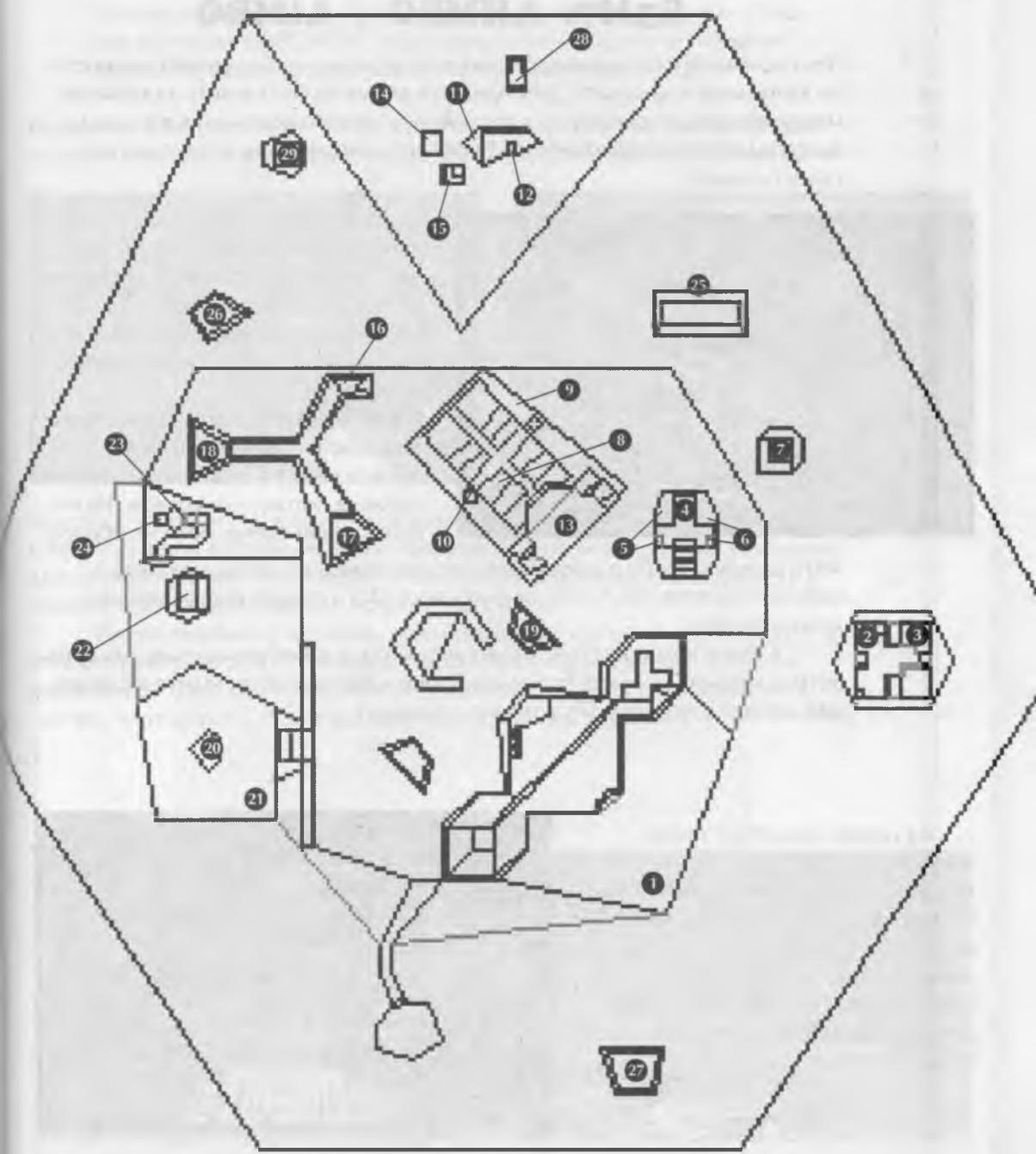
Вам предстоит проделать самый хитроумный маневр за всю игру. Видите синий прямоугольный «мешок» (28) на северо-востоке? Находящаяся внутри него кнопка с черепом перенесет вас на уровень ЕЗМ9. Очень осторожно пройдите по узкому карнизу на восток . . .



... пока не встанете непосредственно на юг от «мешка». Наступает самый интересный момент. Повернитесь лицом к стене (как показано на карте) и стреляйте из гранатомета! Все верно, я ничего не путаю. Реактивное ускорение, полученное за счет взрыва, закинет вас прямо в «мешок». Повернитесь и нажмите кнопку. Здорово, правда?

### ЕЗМ6: Гора Эребус

- 2 Старт
- 2 Ранец
- 3 Скафандр
- 4 Зеленый бронезилет
- 5 Телепорт (патроны)
- 7 Телепорт (плазменный излучатель)
- 7 Тайник с Какодемонами (скафандр)
- 8 Комплект берсерка
- 9 Тайник (аккумулятор)
- 10 Телепорт (к 11)
- 11 Телепорт (только «на прием», из 10)
- 18 Телепорт (к 13)
- 13 Телепорт (только «на прием», из 12)
- 18 Бензопила (прыжок с 11)
- 18 Телепорт (к 16, прыжок с 11)
- 18 Телепорт (на прием из 15), выход из здания (использовать 18)
- 17 Синий ключ
- 18 Кнопка (открывает 16)
- 13 Артефакт бессмертия
- 20 Гранатомет, гранаты, пулемет, ружье
- 13 Артефакт бессмертия
- 22 Сфера Души
- 23 Синяя дверь
- 26 Выход
- 26 Скафандр
- 26 Скафандр, компьютерная карта
- 27 Синяя броня
- 29 Выход на секретный уровень (ЕЗМ9)
- 29 Скафандр, Сфера Души



## ЕЗМ7: ЛИМБО / LIMBO

Это последний настоящий лабиринт во всей игре, и из-за своей сложности он запоминается надолго. Вам придется внимательно следить за работой многочисленных телепортов и кнопок; без четкого понимания того, куда вы попадаете из определенного телепорта, многие зоны станут для вас недоступными.



Вы материализуетесь прямо в гуще событий. После того, как вы расчистите начало уровня (1), повернитесь и толкните южную стену — вы попадете в секретную комнату, где находится рюкзак и два Какодемона.

Идите на север, к большому озеру кислоты, и поверните налево, пройдя сначала в западном направлении, а потом — в южном. Идите вдоль левой стены, пока не обнару-

жите синий ключ (5) в углу. Затем отправляйтесь на запад, нажмите кнопку с черепом (6), чтобы поднять мост (22) в северо-восточном квадранте Лимбо.

Сейчас вам предстоит нелегкая работа, и к ней желательно подготовиться заранее — иметь побольше брони и боеприпасов. Идите к следующей кнопке с черепом (7), которая открывает . . .

. . . на севере комнату с пентаграммой (21), битком набитую Какодемонами (в ней также лежит Сфера Души и гранатомет). По дороге туда пройдите по узкому коридору в восточном направлении; открывается еще один тайник с чудовищами (8), а в нем находится синяя броня.



**Подсказка:** Возможно, кнопку (7) можно отложить на потом. Позднее вы найдете BFG 9000, телепортируетесь обратно и сможете прикончить всех четырех Какодемонов одним выстрелом!

Вернитесь к центральному озеру кислоты и следуйте в восточном направлении, к комнате с двумя синими дверями (4). Пройдите в южную дверь.



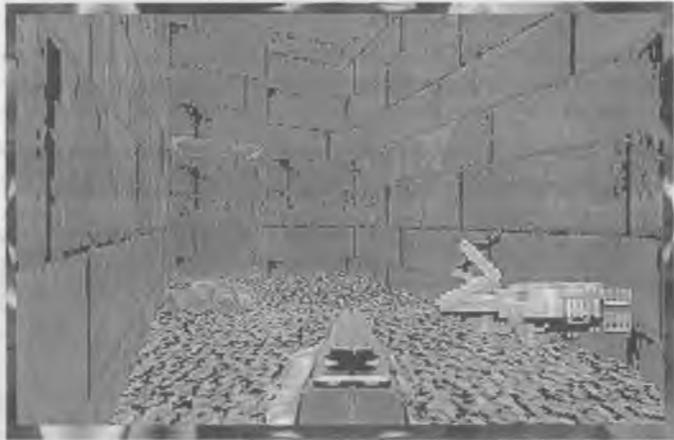
Кнопка с черепом (11) в маленькой нише на севере опускает фальшивую стену (12) в юго-восточной части комнаты. Тем не менее, нужно учитывать два обстоятельства — во-первых, вам придется бежать, чтобы попасть в тайник, и во-вторых, там вас встретит Барон Ада.

Расправившись с Бароном, нажмите кнопку с черепом (13) в углу, чтобы поднять мост (14) к возвышению за бассейном кислоты. Здесь вы найдете еще одну красную дверь (15), которую открыть пока не удастся. Где же, черт возьми, лежит красный ключ? Пойдем искать.

Через вторую синюю дверь (4) пройдите в северном направлении. Продолжайте идти на север (по пути вам предстоит встреча с несколькими уродами-Какодемонами), пока не доберетесь до первой комнаты со скафандрами (16). Эта комната станет вашей базой для обследования рек кислоты, проходящих через северную часть Лимбо.

Для начала хватайте скафандр и идите на восток. В первом северо-восточном углу вы найдете ящик гранат (17).





В канаве к югу от ящика лежит гордость десантного корпуса — BFG 9000 (18). Отлично! Кроме того, вы найдете телепорт (19), который перекинет вас в юго-западную часть лабиринта (20).

Имея BFG 9000, можно спокойно вернуться и нажать кнопку с черепом (7), которая открывает «звезду» (21) с Какодемонами — если, конечно, вы уже не прикончили тварей раньше. В этом случае забудьте про телепорт (19) и торопитесь обратно в комнату со скафандрами (16).

Хватайте другой скафандр и идите на запад.

Вскоре вы найдете еще одну комнату, в которой также лежит четыре скафандра (16). Возьмите скафандр, идите через северный выход и следуйте в западном направлении.

Телепорт (23) снова переносит вас к телепорту (20) в юго-западном квадранте, так что вам следует выбрать тот проход, который ведет налево (на юг).





Он приводит к красному ключу (24) и очередному скафандру. Пройдите через красную дверь, расположенную перед вами, и нажмите кнопку с черепом (25), чтобы открыть все телепорты с красными дверями (так что найденный вами ключ оказывается излишним!)

Хватайте скафандр и возвращайтесь к телепорту (23), мимо которого вы прошли. Теперь вы можете проверить колонны с красными дверями. Сначала пройдите через телепорт (9) в юго-западном ядовитом озере; он переносит вас в новую зону (26).



Пройдите на север к окну над желтой дверью (27). Перебейте Потерянных Душ (пока они не могут ответить вам тем же), затем нажмите кнопку с черепом (28) на стене за вами. При этом на две комнаты к западу поднимается мост (30).

Теперь вернитесь к большому центральному озеру Лимбо и идите на север. В юго-восточном углу лежит скафандр, однако вам следует идти к западной колонне, пройти через красную дверь и воспользоваться телепортом (37).



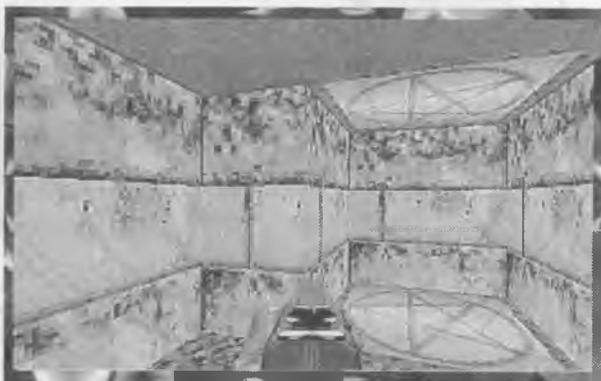
Вы попадаете на карниз, проходящий над бассейном кислоты в северо-западном углу Лимбо. Нажмите кнопку с черепом (39), чтобы поднять мост (40) на другой стороне бассейна, после чего телепортируйтесь обратно, к предыдущему телепорту (37). Пройдите к другой колонне на востоке (32) и телепортируйтесь на другой карниз (33) на северо-западе.

Теперь вы можете пересечь новый мост (40) и добраться до желтого ключа (41). Вернитесь к телепорту (3) на острове, расположенном в большом центральном озере кислоты. Воспользуйтесь телепортом, а затем . . .

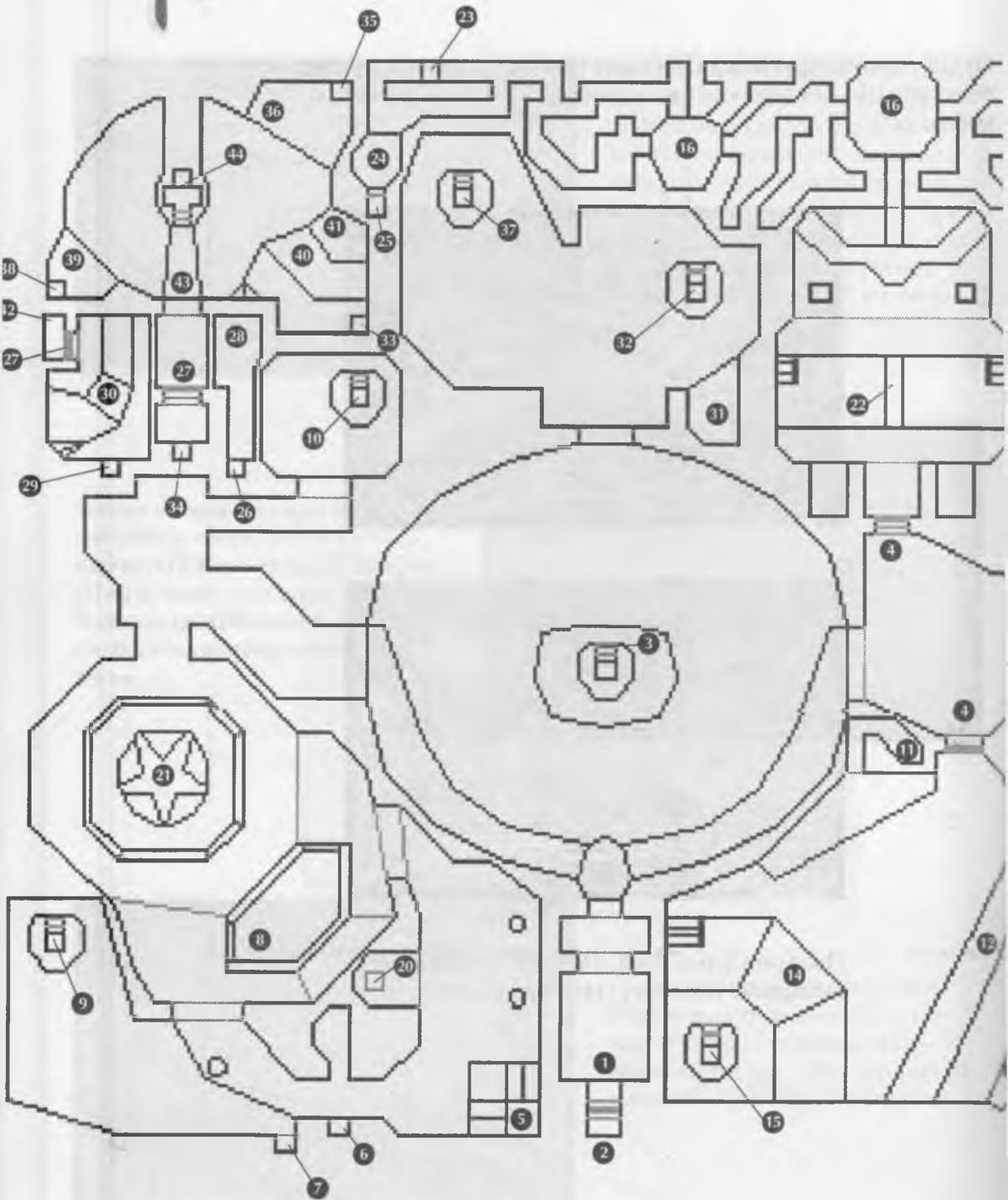


. . . перейдите через мост (30) и откройте желтую дверь (27). Нажмите кнопку с черепом (42) — поднимается мост (43), который со временем приведет вас к выходу.

От (29) телепортируйтесь к (3) и идите на запад. Сверните на север, к телепорту (10). Он переносит вас к телепорту (34) рядом с желтой дверью (27).



Пройдите через дверь. Новый мост (43) ведет к выходному телепорту (44). Наконец-то!

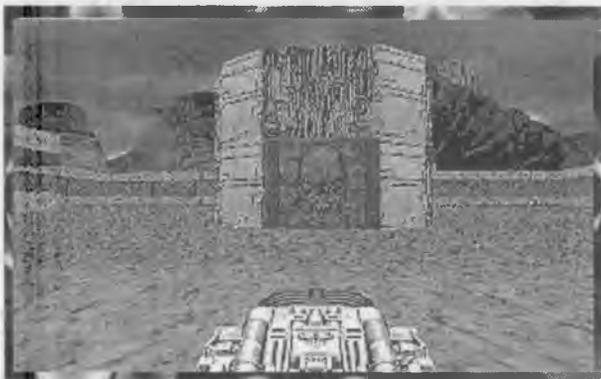




## ЕЗМ7: Лимбо

- 1 Старт
- 2 Секретная комната (ранец, Какодемоны)
- 7 Телепорт (к 29)
- 7 Синие двери (2)
- 16 Синий ключ
- 16 Кнопка (поднимает 22)
- 7 Кнопка (открывает 21)
- 16 Тайник с чудовищами (синяя броня)
- 9 Телепорт (к 26)
- 13 Телепорт (к 34)
- 11 Кнопка (опускает 12)
- 12 Стена (использовать 11)
- 13 Кнопка (поднимает 14)
- 14 Скрытый мост (использовать 13)
- 11 Телепорт (к 35)
- 18 Скафандры (четыре)
- 9 Ящик с гранатами
- 18 VFC 9000
- 18 Телепорт (к 20)
- 20 Телепорт (только «на прием»)
- 21 Звезда (Сфера Души, гранатомет)
- 22 Скрытый мост (использовать 6)
- 23 Телепорт (к 20)
- 24 Красный ключ
- 35 Кнопка
- 16 Телепорт (к 9)
- 32 Желтые двери (две)
- 20 Кнопка (поднимает 30)
- 29 Телепорт (к 3)
- 30 Скрытый мост (использовать 28)
- 31 Скафандр
- 32 Телепорт (к 33)
- 35 Телепорт (к 32)
- 34 Телепорт (к 10)
- 35 Телепорт (к 15)
- 36 Плазменный излучатель
- 37 Телепорт (к 38)
- 20 Телепорт (к 37)
- 39 Кнопка (поднимает 40)
- 40 Скрытый мост (использовать 39)
- 22 Желтый ключ
- 33 Кнопка (поднимает 43)
- 43 Скрытый мост (использовать 42)
- 44 Выход

## ЕЗМ8: ДИС / DIS



На этом уровне нет ни одного секрета. Все, что от вас требуется — шагнуть на арену . . .

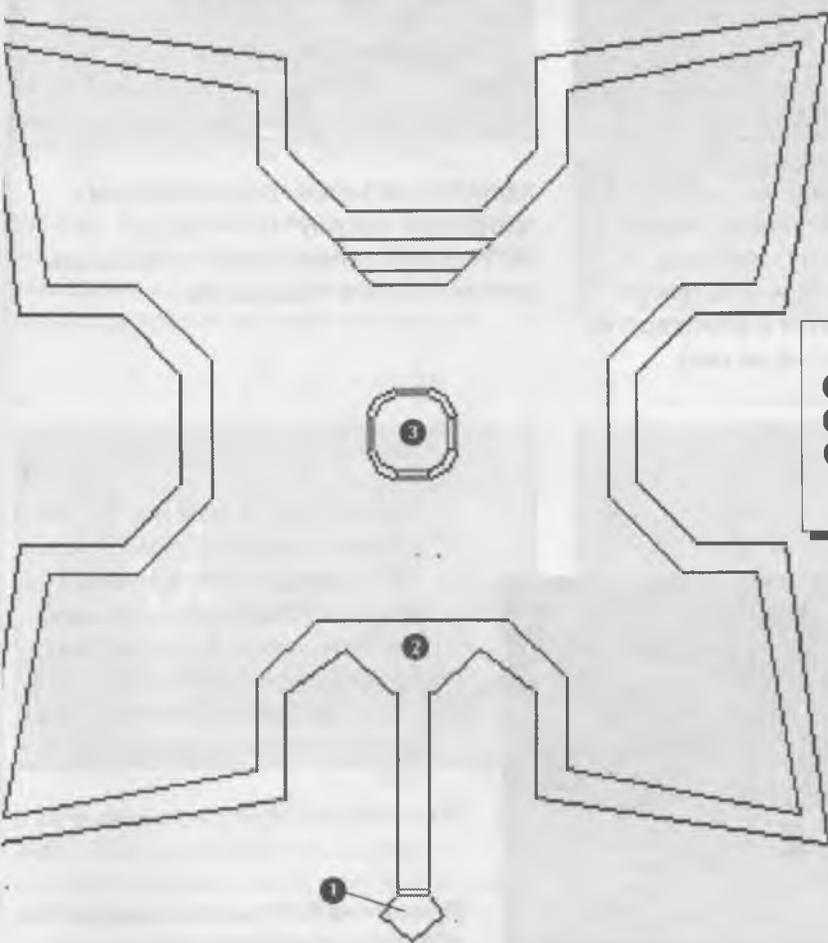
. . . и со всех ног бежать к Паукодемону. Если у вас не хватает гранат, то их можно подобрать поблизости (вместе с несколькими аккумуляторами). Кроме того, здесь лежат плазменные излучатели (2, 3) и синяя броня (3).



**Подсказка:** Не тратьте боеприпасы на Барона Ада и Какодемонов. Просто непрерывно двигайтесь, чтобы их выстрелы не попадали в вас, и сосредоточьте свой огонь на Паукодемоне — как только он умрет, вы побеждаете!



Отличная стрельба  
Остается единственный  
вопрос — стоила ли  
игра свеч?



**ЕЗМ8: Диск**

- 1 Старт
- 2 Плазменный излучатель
- 3 Плазменный излучатель, синяя броня

## ЕЗМ9: БАРАКИ / WARRENS

Начало уровня в точности совпадает с Адской Крепостью (уровень ЕЗМ1), но к нему добавляются новые зоны. Прочитайте в описании Адской Крепости, как добраться до выхода, и переходите к продолжению, которое описывается ниже.



На этот раз, наступая на выходной телепорт (1), вы не покидаете уровень. Вместо этого стены исчезают, а вы оказываетесь посреди большого двора (кроме того, открывается и много других зон, но пока вам будет не до них).



Хватайте как можно больше ящиков с гранатами, потому что — да-да, он ВЕРНУСЯ!!! Перед вами снова оказывается грозный Кибердемон.

**Подсказка:** Со всех ног бегите в дальний северный угол (3), где вас поджидает очень нужный артефакт бессмертия, он поможет вам выиграть бой (заодно прихватите и синий ключ). Поблизости также лежит Сфера Души и артефакт невидимости (12).



Прикончив Кибердемона, вернитесь обратно и перебейте Какодемонов.



Вернитесь еще на одну комнату назад. Вы столкнетесь с Бароном Ада (6). Если ваши дела пойдут скверно, бегите на восток, к открывшейся комнате с красной кислотой, чтобы взять там комплект берсерка. Кроме того, здесь лежит пулемет и скафандр. Выходите в южном направлении и следуйте по узкому коридору в новую открывшуюся зону.

Добро пожаловать в Город Спектров. Уничтожьте всех чудовиш, затем подойдите к интересной кнопке (8) на севере. Если нажать ее, площадка опускается и открывает вам ряд трофеев, среди которых — артефакт бессмертия и бензопила.

Продолжайте идти на юг, к началу уровня. В следующей комнате вы наткнетесь на тройку Какодемонов, только что вышедших из своего тайника (9). В тайнике находится плазменный излучатель.



В юго-западном озере находится BFG 9000 (10). Возвращайтесь во двор, с которого начались ваши похождения на этот уровне.



Идите по проходу в восточной стене (13) — он переносит вас к пресловутым Баракам, где проживают чудовища всех сортов и мастей.



Обратите внимание на то, что вы прибыли незаметно; трое тупых Какодемонов еще не знают о вашем присутствии. Один хороший выстрел из BFG 9000 как нельзя лучше провозгласит о вашем визите, а заодно и разбудит несколько десятков Десантников. От места прибытия (16) бегите на восток, к красному ключу (14), и сразитесь с появившимся Бароном.

**Подсказка:** Убегая, вы избегаете напрасной траты боеприпасов, потому что Десантники начинают убивать друг друга.

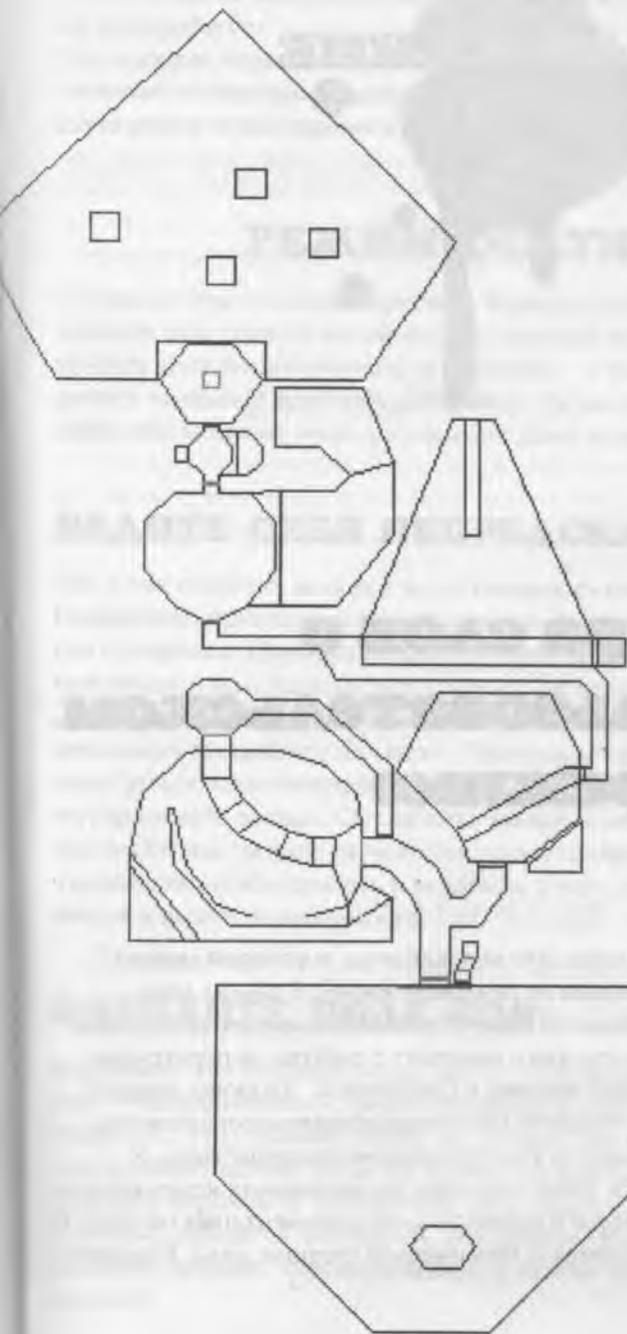
После расправы с первым Бароном, хватайте аккумулятор. Он понадобится для сражения с тремя — да, я не оговорился, именно тремя — Баронами, которые появляются за ним. Возьмите Сферу Души, она вам понадобится.

Теперь истребите всю живность, оставшуюся в Бараках, и возвращайтесь ко входу в Адскую Крепость.



Кнопка к востоку от входа превратилась в красную дверь (11). За ней вы найдете выходной телепорт.





### ЕЗМ9: Бараки

Примечание: уровень похож на Адскую

- ❶ Крепость (ЕЗМ1) со следующими добавлениями:
- ❷ Старт
- ❸ Кибердемон!
- ❹ Артефакт бессмертия, синий ключ, гранатомет
- ❺ Сфера Души
- ❻ Секретная комната (Какодемоны)
- ❼ Барон Ада
- ❼ Скафандр, пулемет, комплект берсерка
- ❽ Кнопка (опускает карниз с большим количеством трофеев)
- ❿ Тайник с Какодемонами (плазменный излучатель)
- ⓫ VFG 9000, скафандр
- ⓫! Кнопка/красная дверь (к выходу)
- ⓫ Артефакт невидимости
- ⓫! Телепорт (к 16)
- ⓫ Красный ключ, Барон Ада
- ⓫ Бароны Ада (трое), Сфера Души
- ⓫! Телепорт (только «на прием»)



## ПРИЛОЖЕНИЕ

# Пара слов о многопользовательском режиме

Doom — не просто великая игра. Это великая игра, в которой можно расправиться со своими друзьями из реальной жизни. В самом деле, популярность Doom в значительной мере обусловлена именно многопользовательским режимом. Кое-кто даже вылетает с работы за перегрузки локальных сетей от постоянных побоищ в Deathmatch. Здорово, правда? Давайте обсудим некоторые тонкости многопользовательского режима.

Помните, эта книга является *стратегическим* руководством. Я предполагаю, что вам удастся запустить игру на нескольких компьютерах. Если не получается, обращайтесь к превосходной документации по игре. В ней рассказано все, что относится к технической стороне дела. Разумеет-

ся, если у вас решительно ничего не получается, попробуйте связаться с id Software по линии технической поддержки 303-3397111 или обратиться в какой-нибудь из игровых форумов — например, **GO GAMERS** на CompuServe.

Пока другие возятся со своими файлами CONFIG.SYS и прочими техническими тонкостями, давайте попробуем рассмотреть многопользовательскую игру с точки зрения стратегии.

## РЕЖИМ DEATHMATCH

Сначала о том, что поинтереснее. Хорошо, конечно, когда напарник прикрывает вам спину в какой-нибудь опасной заварушке. И все же хороший убийца должен действовать в одиночку к тому же интереснее помериться силами с кем-нибудь поумнее безмозглого Демона. Помните, шевелить мозгами иной раз бывает даже полезно.

## ВЕДИТЕ СЕБЯ НЕПРЕДСКАЗУЕМО

Это и так понятно, но я все же остановлюсь поподробнее. В режиме Deathmatch придется воевать не только оружием, но и знанием психологии соперника. Проницательность, терпение и непредсказуемость поведения помогут вам подкрасться к ничего не подозревавшему сопернику или наоборот, ему к вам. Неустанно двигайтесь, а потом (если хватает огневой моши) застывайте на месте. Прикрывайтесь стенами. Выскакивайте из-за угла в полной готовности к стрельбе. Прячьтесь в темных комнатах и устраивайте засады. Оставляйте живых монстров, потом прячьтесь и по звукам битвы следите за приближением соперника. Заманивайте его к чудовищам, чтобы отвлечь и ослабить. Пусть все вокруг начинают сомневаться в вашей нормальности.

## ИЗУЧАЙТЕ ПОЛЕ БОЯ

Все знают, что хороший боец Deathmatch должен освоить искусство боя — особенно важно уметь отступать в сторону, не снижая точности стрельбы. Но, помимо этого, он должен знать раскладку уровня. Это чрезвычайно важно. Если вы хотите на равных помериться силами с хорошим игроком в Deathmatch (или надеетесь когда-нибудь стать таковым), придется запомнить эти уровни. Если вы не знаете, где найти хорошее оружие, хорошую броню и призы — что вы вообще здесь делаете?



### **СТРЕЛЯЙТЕ ПОБЫСТРЕЕ**

Ваши основные противники в Deathmatch передвигаются со скоростью хорошо смазанной молнии — помните, живые соперники передвигаются куда быстрее любого чудовища. Медленное оружие (такое, как ружье) может оказаться неэффективным в такой перестрелке. Даже изумительный BFG 9000 будет непросто применить с пользой. Все это оружие может пригодиться для засады, чтобы первый выстрел накрыл противника еще до того, как он о чем-то догадается. После этого стоит перейти на что-нибудь скорострельное.

По этой причине многие любители Deathmatch пользуются плазменным излучателем; неплохо работает и пулемет.

### **РЕЖИМ COOPERATIVE**

Почти никто из моих друзей не играет в режиме Cooperative. С другой стороны, может, вы знаете какое-нибудь место, где люди живут мирно и счастливо, и наслаждаются совместной работой? Лично я не знаю, но на всякий случай приведу ряд советов и для слабаков.

### **СИЛЬНЫЙ ИДЕТ ВПЕРЕДИ**

В режиме Cooperative неизбежно возникает неравенство в броне. Скажем, вы подходите к синей броне; она достанется кому-то одному, не правда ли? Если вам повезло, то вам придется возглавить продвижение в опасную новую зону.

### **«ТРЕП» — ВЕЩЬ ПОЛЕЗНАЯ**

Связь просто необходима для достижения успеха в бою (это знают даже космодесантники). Сперва следует обсудить общие стратегические цели — скажем, «Сначала идем на север, там возьмем BFG». По дороге можно обговорить тактику поведения в конкретной ситуации. Разумеется, как и в режиме Deathmatch, стоит заранее изучить уровень, чтобы разумно выбирать свою тактику.



## НЕ СТРЕЛЯЙТЕ ДРУГ В ДРУГА

Тоже вроде бы очевидное замечание. Однако в самой гуще яростного боя с этим могут возникнуть проблемы. В таком случае стоит применять тактику «спина к спине» — ваша собственная дисциплинированность и ответственность позволят рассчитывать на поддержку товарищей

## ИНОГДА ТРЕБУЕТСЯ НАЖИВКА

Во многих ситуациях прямо-таки напрашивается использование отвлекающих маневров. Если проход через некоторую точку открывает впереди тайник с опасными чудовищами, пусть хорошо защищенный участник группы пробежит вперед и отвлечет на себя гнев монстров. Тот, кто остался сзади, может до поры затаиться и потом всадить несколько выстрелов в монстров сзади. Когда враги обратят внимание на него, напарник снова вступает в игру и стреляет с другой стороны.

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 Battlebook. Путеводитель**

Подписано в печать с готовых диапозитивов 08.09.97. Формат 70×108<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.  
Бумага типографская. Усл. печ. л. 18,2. Тираж 11 000 экз.  
Заказ 1871.

ООО “Издательство АСТ-ЛТД”. Лицензия В 175372 № 02254 от 03.02.97.  
366720, РИ, г.Назрань, ул.Фабричная, 3  
Наши электронные адреса: WWW.AST.RU. E-mail: AST@POSTMAN.RU

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

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

The word "DOOM" is written in a large, stylized, metallic font with a red and orange glow, set against a dark, fiery background.The word "BATTLEBOOK" is written in a white, blocky font with a black outline, set against a dark background.

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»

