

Том Холл

«Библия DOOM»

Версия .02
28 ноября 1992

*Перевод Павла Ручкина
под редакцией Михаила Бочарова*



Содержание

Раздел

Игровые параметры

Параметры командной строки DOOM	1
Вступление и демонстрационный ролик	2
Панель управления	3
Игровой цикл	4
Конец игры	5

Информация об игре

Персонажи	6
Эпизод 1	7
Сюжет	7.1
Актёры	7.2
Уникальные элементы	7.3
Карты	7.4
Эпизод 2	8
Эпизод 3	9
Эпизод 4	10
Эпизод 5	11
Эпизод 6	12
Коммерческая версия	13
Всякое: оружие, предметы и т. д.	14
Пресс-релиз DOOM	15
Случайные заметки	16
Календарь DOOM	17

Приложения

Глоссарий	A
Расширения файлов	B
Утилиты	C
Случайная очень важная информация, но слишком незначительная, чтобы посвятить ей собственный раздел	D
Известные неисправленные баги	E

1. Параметры командной строки DOOM

Вы можете запустить DOOM со следующими параметрами:

DOOM /bugs	Все отладочные клавиши включены
DOOM /mem	Показать распределение памяти в отдельном окне
DOOM /EPISODE=x	Запустить эпизод под номером x (необходимо включить /bugs)
DOOM /LEVEL=x	Запустить уровень под абсолютным номером x ("—"-"—"")
DOOM /END=x	Перейти к финальной заставке эпизода x
DOOM /lothar	Запустить первый уровень первого эпизода с ∞ патронами
DOOM /backdoor	Обойти защиту от копирования в коммерческой версии
DOOM /instore	Повторять демонстрационный ролик до выключения
DOOM /follow	Показывать имена процедур в отдельном окне
DOOM /diagnostic	Показывать информацию об отладке в двух верхних окнах
DOOM /bubbies	Заменить все акторы на обнаженных женщин
DOOM /prude	Отменить эффект параметра /bubbies
DOOM /drunk	Периодически вызывать эффект параметра /prude



«Интересно, а где Бадди?»

2. Вступление и демонстрационный ролик

Повторяющаяся демонстрация

 Название и титры:

 Лицо демона и титры

Заставка

Демонстрационный ролик

Таблица рекордов

3. Панель управления

Поработать над интуитивным главным меню

Выбор тренера (только для коммерческой версии, отдельный WAD)

4. Игровой цикл

Новый 3D-движок

5. Конец игры

Каждая игровая сессия может закончиться в трех случаях: выход игрока, смерть игрока без оставшихся про запас жизней и победа игрока. Об отличиях в сценах (например, в заставках) всю необходимую информацию вы найдете в разделах «Уникальных элементов» каждого эпизода.

КОНЕЦ ИГРЫ: ВЫХОД

Когда игрок выходит во время сессии, появляется окно, в котором просят подтвердить выбор. Если игрок соглашается, то чувак умирает посреди лабиринта и появляется панель управления.

КОНЕЦ ИГРЫ: СМЕРТЬ

Камера в рамках лабиринта отъезжает назад, чтобы показать сцену смерти. Окно с возможностью продолжить игру появляется над трупом, если не вызвана панель управления.

КОНЕЦ ИГРЫ: ПОБЕДА

Заставки (для графических подробностей см. «Уникальные элементы») для всех героев будут очень схожими, но будут также показывать реакцию персонажа: один-два крупных плана и уникальный текст.

6. Персонажи

В DOOM будет четыре персонажа:

Лорелай Чен

Возраст: 27 Вес: 68 Рост 178

Описание внешности: Мускулистая высокая женщина. Привлекательная, но взгляд слишком проникновенный. Карие глаза и черные волосы, завязанные сзади в большой пучок, выдают восточное происхождение. На левом плече остался шрам, полученный во время инцидента при занятии скалолазанием.

Описание характера: Имея страсть к соревнованиям, Лорелай пугает многих людей. Она выиграла чемпионат по боксу в своем взводе. Проиграла спор, по условиям которого получила худшее назначение по работе. Отступить было некуда. Была замужем полгода, муж подал на развод из-за непримиримых различий. Состоит в Европейском Альянсе. Никто не зовет ее Лорелай.

Преимущества: Быстрая. Отлично управляется с пистолетом.

Недостатки: Получив ранение, пытается компенсировать это большим усердием, из-за чего продолжает истекать кровью. Не привыкла орудовать штыком.

Джон «Петро» Петрович

Возраст: 34 Вес: 86 Рост: 175

Описание внешности: Черный лысеющий мужик с густыми бровями. Не хватает фаланги правого указательного пальца. Карие глаза.

Описание характера: Бывший глава лаборатории по разработке продвинутого вооружения. Устал от бюрократии в UAAF. Неповиновение лишило его звания. Отправлен на Тей Тенгу по собственному желанию, чтобы сбежать подальше от эпицентра раздражения и в то же время выполнить свой долг.

Преимущества: Хорош в обращении с обычным огнестрельным оружием. Способен выдержать много урона.

Недостатки: Средняя скорость. Не привык стрелять из тяжелой артиллерии.

Димитри Парамо

Возраст: 37 Вес: 87 Рост: 180

Описание внешности: Здоровенный, немного полный, смуглый испано-грек слегка неопрятного вида. Вьющиеся темно-каштановые волосы растут во все стороны.

Описание характера: Димитри застрял в низших военных чинах, но его это вполне устраивает. Большого от жизни он не просит: дайте ему четкий приказ и возможность выпустить пар с помощью мощных пушек, и он будет счастлив.

Преимущества: Хорош в обращении с любым оружием. Способен выдержать очень много урона.

Недостатки: Медленный.

Ти Барретт

Возраст: 22 Вес: 59 Рост: 168

Описание внешности: Рыжеволосая и опрятная Ти с пронзительными голубыми глазами крепко сбита, но при этом выглядит потрясающе. Один локон волос постоянно

свисает со лба. Обладает очаровательной улыбкой с ямочками на щеках, но не показывает ее без причины.

Описание характера: Прямохарактерная, но дружелюбная. Ее отец служил сержантом в UAAF. Профессиональный солдат, он приучил Ти к чувству долга. Обладательница медали в соревнованиях по безоружному бою. Она вызвалась волонтером на это задание потому, что никто кроме нее на него не соглашался. Кроме того, она надеялась разнообразить свою военную жизнь новым опытом.

Преимущества: Скорость выше среднего. В нее тяжело попасть. Наносит огромный урон штыком.

Недостатки: Мало здоровья.

Ну, и конечно...

Бадди Дакот: парень, который умрет

Возраст: 29 Вес: 92 Рост: 188

Описание внешности: Спортивный и мощный, Бадди всегда носит кепку с надписью «Задница космоса». Европейец со светло-коричневыми волосами и зелеными глазами.

Описание характера: Смелый. Пользуется популярностью. Бадди отправили на темную сторону Тей Тенги за выслугу перед старшим офицером. Надолго задерживаться здесь не собирается — он лишь выполняет роль советника по безопасности. Обладает хорошим чувством юмора. Тайная информация: Дакот (Dacote) расшифровывается как «Умрет в конце этого эпизода» («Dies at conclusion of this episode»).

Другие имена:

Роланд Траг, Уоррен Аписа, Тарадина Кассатт, Мелани «Бутч» Бушелли, Джанелла Сабандо

7. Эпизод 1:

Должен быть маленьким и впечатляющим. Объем ограничен 700 килобайтами для удобства загрузки.

7.1. Сюжет

Эпизод первый: «Зло на свободе» или «Ад сорвался с цепи»

Вы — солдат ОАВС (Объединенных Аэрокосмических Вооруженных Сил), отправленный на второстепенную военно-исследовательскую базу на темной стороне огромной луны Тей Тенга (прозванной «Задницей космоса»). В компании четверых друзей вы играете в карты в ангаре. Один из ваших друзей застывает в караул.

Тем временем, исследовательская команда проводит эксперименты с лунными аномалиями. Происходит чудовищная вспышка света и выплеск энергии, после чего в двух равноудаленных точках на лунной поверхности открываются врата (те, что крупнее, находятся на светлой стороне). Всех, кто находится в сознании, убивают. Один парень тянется к кнопке тревоги, но ему отрубает руку. Одного из ваших друзей, хватают, его кепка падает на пол лаборатории. Враги проникают внутрь через воздухопровод и подчиняют сознание спящих людей с помощью магии.

Спустя небольшой промежуток времени, странное чужеродное создание врывается в комнату («Какого дьявола?»). Завязывается драка. Немногие выжившие из вашего отряда начинают исследовать базу, где развернется мрачная история. Кучка мелких и враждебных чужеродных существ проникла на базу. Кровью мертвых ученых и солдат повсюду начертаны таинственные символы. Чем дальше вы продвигаетесь, тем более странной и мерзкой становится обстановка. По пути вы находите кепку своего друга.

Добравшись до главной лаборатории, вы обнаруживаете врата в иное измерение, располагающиеся в закрытой зоне. На той стороне посреди округлого каменного каньона вас встречают два здоровенных монстра и то, что осталось от команды ученых. Между тварями расположен ваш друг, и они разрывают его на куски. Вы побеждаете чудовищ, разворачиваетесь, чтобы уйти, но обнаруживаете, что проход закрыт! Вы в ловушке! Вы взбираетесь на скалу, которая оказывается спящим вулканом и осматриваете окрестности: «Черт побери...»

7.2. Акторы¹

В первом эпизоде задействованы следующие акторы:



Другие игроки

Другие игроки будут выглядеть похожим образом, но их костюмы и оружие будут разных цветов. В коммерческой версии игры также будут разноцветные шлемы.

Одержимые демонами люди

Когда эти бедолаги были людьми, но стали одержимыми во сне. Цвет их униформы может отличаться, отражает различные модели поведения.

Летучие бесы

Надоедливые мелкие ублюдки. Различаются на несколько типов. В поздней части игры стреляют шипами и огнем.

Демонические солдаты

Эти ребята наносят много урона в ближнем бою. В поздней части игры пользуются магией.

Демонические сержанты

Эти ребята наносят огромный урон в ближнем бою. В поздней части игры сержанты используют заклинания, от которых вскипает пол.

Братья-задиры

Ужасные близнецы из концовки первого эпизода. (Вставить интересное описание поведения и то, как их победить)

¹ «Акторами» или «актерами» в программировании называют все и всех, кто может оказывать влияние на внутреннее состояние системы. В случае кампании DOOM это главный герой, монстры, с которыми он сражается, взрывающиеся бочки, потоки токсичных отходов, кнопки на стенах и прочие объекты, взаимодействие с которыми как-либо оказывает влияние на других акторов. Текстуры на стенах, например, акторами не являются. — Прим. пер.

7.3. Уникальные элементы

В первом эпизоде содержатся следующие уникальные элементы:

Сеттинг

Базы на планете Тей Тенга были райским уголком, но отсутствие прогресса в исследованиях и недостаток финансирования оставили от него лишь кучку преданных, почти что с комплексом мессии ученых да отчаянную команду охранников.

Одна из баз расположена на светлой стороне, другая — на темной. Планета не вращается, поэтому на ней не бывает ни дня, ни ночи. Исследуемые аномалии располагаются на магнитных полюсах планеты.



Вступительная заставка

Описание вступительной заставки (не переживайте, многие изображения повторяются):

Вид планеты из космоса (шарообразный):

Военно-исследовательская база на луне Тей Тенга (вращается)

(показ светлой и темной стороны, затем приближение с вращение к темной стороны и затемнение)

Камера влетает в комнату с живыми людьми, играющими в карты. Небольшие изображение моргающих глаз каждого из них. Они смотрят друг на друга. Назад к общему плану.

Дакот: «Я все. Пора на службу. Увидимся, ребята».

Петро: «Плати или умрешь, Бадди».

Дакот (уходит, дверь закрывается): «Заплачу после смены, Петро. У меня есть записка».

Вид разных сторон луны. На обеих базах вспышки красного цвета.

Лорелей: «Ходить будешь, Парамо?»

Изображения испуганных лиц ученых резко появляются и затемняются.

Снова крупный план на глаза.

Парамо: «Отвали».

Рука тянется к кнопке тревоги, ее кто-то отрубает (Оба кадра резкими вспышками).

Ти Барретт: «Такой он нерешительный парень, да, Чен?».

Парамо: «Заканчивай, Барретт. Хожу я, хожу... (пауза) показывайте свои пары».

Бадди лихорадочно смотрит по сторонам, позади него видна лапа демона.

Силуэты игроков на фоне открывшейся позади них двери, в проходе виден демон.

Резкий план их испуганных лиц.

Приближение к глазам демона, экран затемняется, появляется название и титры.

Титры идут поверх морды демона.

Морда все увеличивается, пока экран не гаснет.

Финальная заставка

Финальная заставка показывает мертвых демонов-близнецов. Крупный план игрока, затем комментарии от других живых игроков. (А вообще-то, наверное, лучше оставить только кадр с тем, как они стоят на вершине скалы, нарисовать тех, кто выжил.)

Бездна ада с параллакс-прокруткой.

Переход к крупному плану игрока: «Черт побери...»

Прокрутка текста вроде титров, рекламирующих Doom 2 на фоне жуткой морды владыки демонов. Его глаза открываются, и в них отражается огромная надпись «Doom». Затемнение.

Переход к таблице рекордов и демонстрационному ролику.

Прохождение

Пройдите через склад номер 2 и столовую в казармы офицеров. Поднимите руку полковника. Используйте руку, чтобы попасть в центр управления. Пробежитесь через лабиринт на электростанции и отключите защиту. Электричество заработает.

Используя руку полковника, проникните в лабораторию с помощью монорельса (это опасный маршрут, там полно монстров и мало аптечек) или через главный вход.

Пробейтесь с боем через лабораторию к аномальному проходу, используя руку полковника. Отправляйтесь через проход и надерите задницу демонам-близнецам.

7.3.1. Строения и локации первого эпизода

В этом разделе описывается расположение головоломок, ловушек и ярких моментов (отмечены значком ☒) в локациях первого эпизода. Как минимум по одной на каждый этаж. В каждой локации должно быть что-то интересное или необходимое для прохождения. Иначе зачем они нужны? Почему бы не заменить их чем-нибудь крутым? Ах, да, пасхалки отмечены символом ♠.

Графические описания

Каждое здание выполнено в одном из нижеперечисленных стилей. Здесь описывается тип стен, и общее настроение локации, которое я пытаюсь уловить.

Стили

Старый: здания времен шахтерской колонии, построенные компанией Porta-Bild Inc, создательницей линейки бюджетных строений Snug Snug™². Потенциально строения в духе двора Джаббы из «Звездных войн» или архитектуры «Чужого» (объединенных общим видением).

UAC: Яркие, высокотехнологичные строения компании StarStruct, Inc. В духе «Космической одиссеи 2001» и Империи из «Звездных войн».

Шахтерский: потертые старые коридоры пробуренной энергетическим оборудованием шахты, а также природные пещеры, в которых была обнаружена аномалия. Серый, красный и коричневый гранит, все в таком духе.

Демонический: Демоны изменили некоторые локации, чтобы чувствовать себя «как дома». Что-то вроде искусства разложения. Ну, вы знаете. Стены из крепкого грубого камня и человеческих органов, периодически можно увидеть слияние измученных душ.

в 3 эпизоде

во 2 эпизоде

ОПИСАНИЯ СТРОЕНИЙ

Ангар номер 2

Второй ангар перестали использовать с тех пор, как бывшее величие покинуло стены баз на Тей Тенге. Теперь в нем хранят оборудование, всякий хлам, а солдаты играют там в карты. Утоплен в стене каньона. Наружу можно выглянуть из окна второго этажа.

За время заброшенности ангар впал в запустение.

Графическое описание: Ангар выполнен в стиле UAC. Но так, как ангар был заброшен, стал слегка захламлен: порой тут можно увидеть ржавчину или масляные следы. Местами беспорядок. Пятна на полу.

Подвал: Большое складское помещение: множество вещей свалено в кучу. Жестяные коробки.

Туалет: обычный туалет, три кабинки. ♠ Пасхалка: встаньте перед закрытой дверью туалета, и вскоре услышите журчащие звуки (если установлен пакет звука и речи).

² «Уют по щелчку пальцев». — Прим. пер.

Лифт: обычная кабина в единственном экземпляре. Если постоять в нем, услышите оцифрованную речь: («Пожалуйста, не хулиганьте в лифте. Спасибо»).

Стол диспетчера: стол диспетчера.

Лифты: способ сообщения с ангаром.

Монорельс: грузовой, один путь. Можете прокатиться на нем, если захотите.

Первый этаж

Ангар: огромное помещение со странным ящиком. На полу нарисованы цифры 2, есть дорожка для посадки корабля. Наверху — кран. Кабина управления краном напротив двери. Двери можно открыть после включения электричества. На двух больших лифтах можно спуститься в подвал при включенном электричестве.

Главный выход: ведет ко складу номер 2.

Комната оборудования: Машина-подъемник, закрытая на ключ. Всеякие припасы.

Складской офис: комната с атмосферой официоза и беспорядка.

Комната отдыха: беспорядок, микроволновка, шкафы, столы, кресла фирмы Rollee™.

Туалеты: у кабинок крутящиеся дверцы (для показухи).

Лифт: на второй этаж и в подвал.

Второй этаж ♠

Комната управления ангаром: здесь играют в карты. Огромный ящик в окружении маленьких. Карты сдают на крышке ящика. На полу четыре-минус-количество-игроков тупа. Могут быть раскрашены в разные цвета в зависимости от того, за кого не играют. На стене карта с горящими лампочками в проблемных зонах. Расположена в конце коридора, чтобы выбраться нужно пробиться сквозь демонов. Игрок стартует здесь.

Офисы: обычные футуристичные офисы. Стол, экран на стене, кабинеты.

Туалеты: надо придумать стандартное устройство туалета и вставлять его повсюду.

Комната оборудования: одна из первых комнат, в которых можно найти полезные предметы.

Комната связи: обалденные компьютеры встроены в стену. Ряд приборных панелей.

Лифт: перемещается между тремя этажами. Внутри должны быть индикаторы движения вниз, вверх и номера этажа — можно сделать штуку из лампочек как в «Звездном пути».

Управление краном: окно с видом на кран. Выдвинутая приборная панель.

Окно в коридоре: отсюда можно увидеть поверхность планеты и небо. Может, здесь стоит оставить ♠.

Склад номер 2

Все еще используется как склад, но не так активно, как основной. Внутри куча всего.

Графическое описание: выполнен в стиле UAC, в нормальном по меркам UAAF состоянии. Отсюда по-прежнему развозят грузы по всей базе. Туннели монорельса тусклые, утилитарные.

Подвал

Стрелка монорельса: путь от второго ангара разделяется на два.

Офис кладовщика: того парня, что лично распределяет материалы.

Стойка охраны/оператора: здесь контролируется доступ к стрелке монорельса и лифтам.

Первый этаж

Кладовка: большие помещения, возможно, объединенные в лабиринт. По крайней мере, среди ящиков можно спрятать важные предметы. Что-то похожее на мастерскую. Спрятанные аптечки в лабиринте. Большие грузовые платформы перемещаются между подвалом и двумя этажами.

Второй этаж

Больше складских помещений, лабиринт с оружием в ящиках. Снаружи вдоль здания пролегают беговые дорожки.

Завод по переработке отходов

Перерабатывает отходы со всего предприятия, разделяет их на воду, удобрения для лабораторных садов, твердое топливо и незначительный объем бесполезных отходов, которые либо выбрасывают за пределы купола, либо отдают местному повару.

Графическое описание: Стиль УАС. Верхние этажи выглядят солидно, но в подвале довольно мрачно и даже мерзко. Персонал пытается держать все в чистоте, но... вы сами знаете.

Подвал

Подземный туннель к столовой. Огромные чаны с отходами. Жаль, что мы не в кинотеатре с эффектом запаха. Миллиарды бактерий превращают отходы в более приятные вещества. Резервуары для переработки большие, круглые, плоские, с медленно крутящейся по диаметру лопастью. (Если анимацию сделать не выйдет, добавьте в жидкость пузырьков, чтобы казалось, будто она движется.)

Первый этаж

Офисы чистые и опрятные в сравнении со всем остальным подвалом.

Казармы срочников

Именно здесь все пехотинцы, включая наших героев, спят, моются и срут. На персональных шкафчиках имена, либо они открываются только для своих хозяев. На каждые пять солдат рассчитан один туалет и одна душевая.

Графическое описание: стиль УАС, но менее детализированный. Это всего-лишь коробка для людей. Каждый стол оборудован электроникой, но стены самые обычные.

Первый этаж

Подъемные кровати, подъемные столы, шкафчики, душевые, туалеты, скопище одержимых людей. Множество трупов. Лифт на крышу. В шкафчиках можно найти предметы. В душевой последствия ужасной резни. Есть доступ к системе монорельса, использующейся для доставки грузов.

Второй этаж

Лифт спускается к казармам. Рядом блок управления. Отсюда к тренировочному центру ведут беговые дорожки. Солдат запихнули сюда с глаз долой, пространство используется очень экономно

Вышка

Коммуникационная вышка с огромной антенной, аппаратурой для связи и т. д. Обычно это место населено роботами (но не в игре, по крайней мере в первой игре), и до отвала забито опасными технологиями. К слову о высокой эффективности дизайна UAC: гайки и болты — полный отстой, на них сэкономили в целях сокращения расходов (и увеличения доходов). В любом случае, это увидят только роботы, ведь так?

Графическое описание: Стиль UAC. Подразумевается, что здесь находятся только роботы. Случайно мимо проходящий человек получит током по жопе. Всюду оголенные провода под напряжением, энергетические поля и другие препятствия. Вот, что из себя представляет начинка UAC. Возьмите обычные приборные панели, сделайте их футуристическими, наплетите всюду опасных проводов и получите исчерпывающую картину.

Первый этаж

Комната наблюдателя: Здесь находится единственный человек, управляющей всей роботизированной системой, который одновременно выступает охранником и специалистом по урегулированию чрезвычайных ситуаций.

Лабиринт: Один большой лабиринт с кучей препятствий техногенной природы. Смелый игрок сможет добраться отсюда до трубы-лифта для роботов. По пути встретится немало мертвых демонов.

Второй этаж

Второй этаж содержит еще больше ужасающих техногенных ловушек. Можно встретить несколько демонов, но и их уже изрядно потрепало. Видно, в их программу не входит умение обходить ловушки. В любом случае, и с ловушками и с демонами необходимо справиться. Где-то в лабиринте можно встретить терминалы с сообщениями, раскрывающие криминальные дела UAC.

Подвал

Ловушки, демоны, но в самом конце — обалденное оружие. Либо ракетница, либо куча самонаводящихся ракет для нее. Скорее всего, последнее — мы хотим, чтобы все увидели эти крутые ракеты.

Центр отдыха и тренировок

Здесь можно отдохнуть (с разрешения начальства), и тут же тренируются солдаты.

Графическое описание: Очень высокотехнологичное и крутое местечко. Очень эффектное, некоторые участки подвала даже можно назвать стильными. В целом стиль UAC, но более броский.

Подвал

Здесь расположены зона для отдыха и часовня.

♣ Часовня/Театр: Каждый час звучат проповеди разных религий. Стиль стен меняется в зависимости от религии, управляется это все с помощью приборной панели в углу.

Клуб для срочников: места для выпивки и поиграть в видеоигры в центре помещения. Видеостены не работают до тех пор, пока не включится электричество. Можно вывести на них демо-ролики будущих игр id: таких, как Aliens и Movement.

Клуб для офицеров: места для выпивки и азартных игр. Сюда невозможно попасть без руки полковника (находится в казармах офицеров). Здесь будет гора стимуляторов и крутой коллекционный пистолет. Если у нас будет оружие разного качества. Если нет, просто оставим крутых вещей, даже если они не будут вписываться.

Кладовая: сюда можно попасть из прихожей или со стороны кухни. Используется как склад кухонной и церковной утвари.

Клубная кладовая: содержит запасы алкоголя, стимуляторов, ящики, столы, стулья и т. д.

Монорельс: связывает здание с центром управления.

Большой лифт: поднимается к тренировочным залам.

Первый этаж

Вход: административная стойка, проход к мужским и женским раздевалкам. За стойкой — проход к большому лифту.

Мужские и женские раздевалки: раздевалки со шкафчиками. Несколько открытых шкафов могут содержать полезные предметы. Доступ к большому лифту, чтобы можно было попасть к беговым дорожкам.

Спортивный зал: куча гимнастического оборудования, пол для упражнений и прочее. Персональное спортивное снаряжение хранится в закрытых шкафчиках с пиктограммами.

Стрельбище: если игрок выстрелит в мишень, из-за нее выскочит демон и немедленно нападет.

Кабинет медика: горячие ванны, массажные столы и прочие необходимые раненому солдату вещи. Отдельно для женщин и мужчин. (Чтоб вы знали, в Display PostScript название локации выглядит как «кабинет педика»)

Симулятор: большой экран симулятора. Скорее всего, на нем будет крутиться одно название, поскольку его проработка потребовала бы большого мастерства. Один для женщин, один для мужчин.

Тренажерный зал: выставленные в ряд футуристические здоровые тренажеры, это можно отобразить в игре.

Зал для аэробики: большое помещение. Очень жаль, что мы не сможем включить в игру зеркала (это большая проблема даже безотносительно загрузки анимации игрока).

Второй этаж

⊗ Зона для занятий легкой атлетикой с беговыми дорожками (как для спринта, так и большими) и ямами для прыжков (Может, как-нибудь испортим песок в одной из них?)

Столовая

Здесь все едят. Кухни с трубопроводом, ведущим к заводу по переработке отходов.

Графическое описание: здание объединяет столовые, кухни и химчистку. Стиль УАС, стен немного, как и в казармах. залы выглядят опрятно, поскольку сюда могут зайти гости.

Первый этаж

Большие залы столовых (у офицеров поменьше) и туннель, ведущий в центр управления. На лифтах можно спуститься к кухням.

Подвал

Кухни: горы кухонной утвари, шкафы, огромные микроволновки. Есть трубопровод, по которому органический мусор сбрасывают на завод по переработке отходов.

Кладовые: бесчисленные ящики с едой.

⊗ Холодильник: кучка замерзших людей, возможно, с заледеневшими кровоподтеками. Они были ранены, хотели спрятаться и замерзли насмерть.

Химчистка: куча выставленных в ряд стиральных машин. Здесь было настоящее побоище людей и демонов. Возможно, чьи-то останки торчат из стиральных машин. И живые демоны тоже немало осталось!

Монорельс: ведет в казармы офицеров и срочников. Туннель сбоку ведет к комнате с амуницией.

Казармы офицеров

Здесь живут военачальники. И тут намного уютнее, чем в казарме срочников.

Закрытая дверь преграждает вход на склад амуниции.

Графическое описание: Казармы похожи на описанные выше локации в плане технологии и общего внешнего вида, но куда более дружелюбны к своим обитателям. Душевые и туалеты разделены на кабинки. Каждая кровать и каждый стол огорожены стенами для защиты личного пространства.

Первый этаж

Уютные кровати, столы, душевые и прочее. В казармах случилась чудовищная резня. На кол насажены оторванные конечности (все это залито светом), еще куча конечностей валяется вокруг. Среди них и руки полковника (и других офицеров), с помощью которых вы сможете попасть в закрытые зоны. Останки разбросаны как после взрыва. Некоторые из них представлены в виде спрайтов, некоторые нарисованы на полу. Думал заменить оторванную руку на ключ-карту, но этот момент выделяется, это мрачно и мерзко. Подобранный объект будет отображаться на экране статуса персонажа.

Есть лифт к системе монорельса (ведущей в прачечную), но после бойни туда не попасть (дверь сломана). А еще здесь есть гостевые комнаты для важных посетителей.

Личное хранилище

Повезет тому игроку, который догадается, как сюда попасть. Здесь можно найти просто кучу инструментов для умерщвления демонов. Вам точно понадобится рука полковника, придется включить электричество и найти обходной путь к монорельсу рядом с казармами.

Графическое описание: Кладовая в грубом стиле UAC. Не слишком технологичная, и плитка местами обвалилась (что забавно — дыры в стенах в техническом смысле на самом деле будут заплатками).

Подвал

⊗ Обходной путь к монорельсу: проход от системы монорельса, доступен при включенном электричестве и наличии руки полковника. На стенах висят календари с «клубничкой» (насколько откровенные — зависит от настроек игрока). Кругом ящики и контейнеры, набитые патронами. Лестница или лифт ведут в верхний отсек. Хороший яркий момент для рекламы, народ скажет: «Мы никогда такого не видели!»

Первый этаж

Дверь в верхний отсек искрится электричеством и не работает. Здесь можно найти неплохое офицерское снаряжение, включая обрез дробовика с широким радиусом поражения. Лифт ведет вниз к системе монорельса.

Центр управления/Энергостанция

Это пограничные врата между привычной базой и строго ограниченной, секретной и крайне соблазнительной для игрока стороной базы.

Графическое описание: Ууу, страшно высокотехнологичный стиль UAC. Крайне функциональное и жизненно важное сердце базы.

Подвал

Содержит туннель к закрытой части базы.

⊗ Главная электростанция: похожа на лабиринт, полна технологичных головоломок. Нужно пройти через нее, чтобы отключить защиту и вернуть электричество.

Мастерская: здесь все чинят (короткий путь к первому выключателю для тех, у кого есть рука полковника)

Гауптвахта: сюда отправляют нерадивых солдат. Здесь заперты несколько одержимых людей. Оружие спрятано в шкафчике.

Первый этаж

На стороне обычной базы — проход ко второму складу, тренировочному центру и столовой.

Чтобы пройти через главные ворота необходима рука полковника. За воротами — госпиталь, лифты и вторые ворота, ведущие на другую сторону.

Кабинет начальства: здесь сидят главные бюрократы. Большинство из них мертвы.

Госпиталь: Хаха, надеялись найти тут аптечки? Получите толпу одержимых людей в придачу! Кровати, информационные плакаты на стенах, кабинеты, процедурные комнаты.

Пост охраны: защищает вторые врата и управляет всей охраной.

Офисы и кладовые: ну да, столы и ящики. Демонические отродья охраняют патроны и провизию. Офисы управляют связью. Можно вывести сообщения о происшествии в башне после того, как игрок получит там все оружие или поиграется с информационным терминалом.

Лаборатория

Площадка для изучения огненной пыли, аномалии, луны и прочего. Таит эксперименты, которые лучше держать подальше от глаз обывателя.

Графическое описание: В целом стиль UAC, хотя лаборатория была построена на основании старой шахты, очистительного и перерабатывающего завода (это видно в правой части подвала и первого этажа).

Подвал

Здесь собралось несколько особенно неприятных демонов. В одном месте вам нужно получить урон от демона, чтобы подлететь на возвышенность. Этот путь ведет к обсерватории. Вход в здание с аномалией находится здесь. И, как можно ожидать, серьезно охраняется.

Очистительный завод: некоторая его часть осталась нетронутой. От трети до половины захвачено демонами и превращено в адскую пещеру. В этой стороне здания можно найти демонические стены (возможно, покрытые огненной пылью).

Обработка огненной пыли: здесь собирали и очищали огненную пыль, прежде чем вывозить ее с планеты.

Компьютерная лаборатория: содержит комплекс научных компьютеров. Многие из них похожи на NeXT.

Первый этаж

Главная лаборатория для исследований. Правая часть представляет из себя остатки старого строения. На старом оборудовании проводятся эксперименты, призванные выяснить, как человек переживает длительное воздействие чужеродных сил.

Компьютерная лаборатория: компьютеры NeXT, и экраны, посвященные каждому из участков базы.

Стойка охранника: последний аванпост на пути к зданию с аномалией.

Лаборатория огненной пыли: они дурачатся с этой пылью как могут.

Пост охраны: установлен вокруг туннеля к зданию с аномалией. Нужна рука полковника. (многие датчики для считывания биометрических данных будут иметь кровавые следы в форме ладони — демоны ведь тоже не тупые.)

Второй этаж

⊗ Сады, как гидропонные, так и терраформированные. Дают часть съестных припасов для базы. Эта локация похожа на лабиринт, в котором легко заблудиться из-за скрывающих обзор растений, так что будет страшно!

Экспериментальная лаборатория: здесь проводятся эксперименты с оружием, основанным на антиматерии, ядерным оружием, тестируется влияние радиации на животных и создаются невероятные виды вооружения.

Врата к обсерватории: чтобы добраться сюда придется пораскинуть мозгами. При благополучном исходе вы перелетите через ворота. Панель на той стороне откроет их.

Обсерватория

Обсерватория полна мерзких демонов и сокровищ. Бесы легко проникли сюда и обосновались.

Графическое описание: стиль UAC с элементами демонического.

Первый этаж

Ряды компьютеров и металлических хлам, когда-то служивший лестницей наверх (туда вам не пробраться). Все покрыто демоническими иероглифами и слизью. Лифт ведет вниз.

Подвал

Когда-то здесь была кладовая, так что вы найдете много усиливающих предметов и оружия. Некоторые предметы бесполезны, так как их эффект пропадет прежде, чем вы сможете им воспользоваться. Если только вы не рванете напрямую к лифту сквозь ряды демонов.

Склад номер 1

Главный склад, где хранится все, что привозят на корабле. Затем по подземным туннелям грузы развозят по другим зданиям.

Графическое описание: стиль UAC, все более функциональный и навороченный по мере продвижения в застенки. Большой ангар содержит лабиринт из ящиков, с ужасными демонами, ловушками и усиливающими предметами.

Подвал

Доступ к сети подземных туннелей находится здесь

⊗ Монорельс, два лифта, стойка охранника, клетку и офисы

Первый этаж

По пути от центра управления вы пройдете мимо офиса, двух больших платформ-подъемников, стойки охранника, увидите клетку, ворота к аномалии и пост охраны.

Второй этаж

Два поста охраны и два больших подъемника заполняют главный зал, ведущий к главному ангару, вход куда недоступен из-за пожара, если вы только не хотите посмотреть на крутой вид корабля в ангаре.

Лабиринт из ящиков: куча демонов и усиливающих предметов. Если удастся, я бы хотел добавить в него выжившего, который будет убегать от игрока и кричать о том, как все стали одержимыми. Из скачиваемой версии это можно убрать, поскольку он будет выглядеть точь-в-точь как игрок. Хотя....не.

Аномалия

В глубинах этой локации содержится сама аномалия и вход в адский каньон. Сюда можно добраться только из подвала лаборатории.

Графическое описание: Верхний этаж в стиле старых шахт. Лифт в стиле UAC. Вокруг него оборонительные укрепления. Стены намного толще обычных. Нижний уровень начинается как шахта и становится все более демоническим по мере приближения к аномалии.

Подвал

Пещеры Тей Тенги, где была впервые обнаружена и собирается огненная пыль. Всюду снуют толпы демонов. Ворота и каньон ждут игрока. Некоторые из старых туннелей заблокированы демонической слизью, заставляя идти в обход. К счастью, ориентироваться помогают указатели. Ужас поджидает за каждым углом. Огненная пыль покрывает стены около аномалии. Проход к каньону сияет красным. Сам каньон образован из жуткого демонического камня.

Каньон: Здесь находятся двое демонических Братьев-задир. Сразите их и вас ждет победа!

Первый этаж

Оборонительные укрепления, лифт и толстые стены из цемента.

Главный ангар

Сюда обычно прилетают корабли. Добраться можно из склада номер 1, если найдете нужный туннель. Тут можно найти много классного барахла.

Графическое описание: Это, скорее всего, вырежут, так что не буду тратить время на описание.

Подвал

Первый этаж

Из окна можно увидеть крутой корабль, но до него не добраться не выйдет, иначе пришлось бы многое переделывать...

Второй этаж

7.3.2. Графика объектов в DOOM: Эпизод 1

В этом разделе будут перечислено все, что нужно нарисовать для изображения объектов в эпизоде 1. Список поделен на три категории: [O]язательное, [Ж]елательное и [Н]еобязательное. Обязательную графику необходимо нарисовать для завершения работы над игрой.

Экраны/Картинки

[O] Экран с названием игры

[O] Картинка для титров

Вступительная заставка

[O] Поверхность луны

[O] Четыре игрока сидят вокруг ящика и играют в карты (передний/задний план)

[Н] Крупный план глаз каждого из четверки

Финальная заставка

[O] Адские небеса

[O] Четыре лица персонажей, возможно, с развевающимися волосами (без фона)

[O] Четыре маленьких картинки с лицами (4x4 ebes)

[O] Четыре картинки с персонажами в полный рост (5x3 ebes)

Оружие (для отображения на полу и в интерфейсе)

[O] Нож

[O] Пистолет-пулемет

[Ж] Офицерский пистолет (красивое блестящее оружие, можно дорисовать изображение обычного пистолета)

[O] Дробовик

[Ж] Обрез дробовика (запрятан в личном хранилище)

[O] Автомат

[O] Ракетница

[O] Магазин с 10 патронами

[O] Набор из 4-х ракет

[O] Набор из 4-х самонаводящихся ракет

Подбираемые предметы

[O] Стимулятор

[O] Аптечка

[O] Пакет с кровью

[O] Кинжал

[O] Камень Чи

[O] Нечестивая Библия

[O] Сфера Души в банке

[Ж] Инфракрасный сканнер

[Н] Звуковой локатор

[O] Три уровня брони

- [Н] Демоническая броня
- [О] Четыре разных набора щитов
- [Н] Разные демонические объекты, достаточно большие, чтобы на них помещалось по две буквы (на них будут иероглифы)
- [О] Оторванная окровавленная рука

Спрайты объектов

- [О] Стулья фирмы Rollee™
- [О] Жестяные коробки (используйте их, чтобы сломать и увидеть содержимое)
- [Ж] Кран на крыше
- [О] Столы
- [Ж] Овальные цилиндрические емкости для отображения на расстоянии с параллакс-скроллингом
- [О] Свисающие провода
- [О] Электрическая штукавина на крыше (анимированная, чтобы было понятно — она работает)
- [О] Кучи металлического мусора (блокируют проходы)

Анимации

- [О] Облака пыль и анимация поломанных коробок на случаи их вскрытия
- [О] Мясные ошметки, разлетающиеся от уничтоженных ракетами врагов
- [О] Попадание выстрела в объект
- [О] Попадание выстрела во врага
- [О] В щит попадает что-то, что можно отразить (вид от 1-го и от 3-го лица)
- [О] Перегрузка щита (от 1-го и от 3-го лица)
- [О] Искры от замыкания в электронике
- [О] Разлом коробки с содержимым
- [О] Врата
- [О] Крутящаяся черная морда демона (может нанести урон, если попадет)

Наложения

- [О] Демонические иероглифы
- [О] Повреждение стены
- [О] Кровавые следы
- [О] Кровавые отпечатки рук
- [О] Открытые панели
- [О] Следы ржавчины (на всяком старье)
- [О] Переключатели
- [О] Большой переключатель защиты
- [О] Кнопки
- [О] Панели сканирования рук
- [О] Игрок на карте локации на стене
- [О] Мигающий эффект проблемных зон на карте
- [О] Значки всех локаций (ангара, склада и т. д.)
- [Ж] Символы различных религий
- [О] Календарь с обнаженкой на стене (разные версии, масштабируемый GIF)
- [Ж] Экраны для видеоигр

Стандартные объекты

- [O] Выставленные друг на друга ящики до потолка
- [O] Ящик (при попадании выстрела ломается, открывая содержимое)
- [O] Ящик с разложенными на нем картами
- [O] Ванные (кабинка, скамейка, туалет, дверь, сушилки)
- [O] Столы (встроенные экраны, маленькие не выдвигающиеся ящички)
- [O] Приборные панели
- [O] Серверные
- [O] Компьютеры NeXT рядом со столами (возможно, кубы на полу)
- [O] Кровати
- [O] Стиральные машины
- [O] Панель управления лифтом
- [O] Скамейки для раздевалок и других мест
- [Ж] Закрытые камеры для научных экспериментов

Пол

- [O] От четырех до восьми стандартных полов
- [O] Металлический с лампочками по краям
- [O] Монорельс
- [O] Стрелка монорельса
- [O] Большие цифры 2 для ангара
- [O] Посадочная полоса
- [O] Лунная поверхность: серо-коричневая
- [O] Тропинки, связывающие строения
- [O] Внутри шкафа
- [O] Поверхность беговой дорожки
- [O] Край беговой дорожки
- [O] Пол из плитки для ванных
- [O] Чан для переработки отходов
- [O] Сток в душевой

Потолки

- [O] От четырех до восьми стандартных потолков
- [O] Металлический с лампочками по краям
- [O] Металлический с лампочками в центре
- [O] Флуоресцентные лампы
- [O] Внутри шкафа
- [O] Потолок душевой

Стены

UAC

- [O] Металлические стены: от четырех до восьми технологичных типов
- [O] Металлические стены с большим логотипом UAAF
- [O] Металлические стены с панелями
- [O] Металлические стены с картой базы
- [O] За пределами строений
- [O] Шкафы
- [O] Шкафчики
- [O] Внутри лифтов (стены, панель, возможно, пространство для лампочек)
- [O] Стены туннелей для монорельса

- [O] Дверь морозильника
- [Ж] Микроволновка и кулер в стене
- [O] Информационный терминал с компрометирующим текстом
- [Ж] Открытая стена с электроникой
- [O] Видеостены для клуба срочников
- [O] Бар и шкафы для каждого клуба
- [O] Большие видеостены для симулятора
- [O] Стены, ограничивающие личное пространство офицеров
- [Н] Лестница (вероятно, в третьем эпизоде)
- [O] Пульсирующие энергетические стены-ядра
- [O] Текстура стены для большого переключателя защиты
- [O] Стены (сквозь которые можно что-то увидеть)

Шахты

- [O] Бетонные стены, окружающие аномалию
- [O] Серая стена
- [O] Коричнево-серая стена
- [O] Красно-черная стена
- [O] Укрепления шахты

Каньон

- [O] Стены лунного каньона (как минимум два разных типа)
- [O] Звездное небо
- [O] Адские стены каньона

Двери

- [O] Двойные двери: три метра в ширину
- [O] Метр в ширину
- [O] Полметра в ширину
- [O] Двери лифта: 1,2 метра в ширину
- [O] Двери лифта: 2,4 метра в ширину
- [O] В туалетах: крутящиеся двери кабинок

Актеры и спрайты для них

- [O] Игрок
- [O] Одержимые люди (можно надеть новые шмотки и оцифровать)
- [O] Погибшие в резне люди
- [O] Гора конечностей, некоторые насажены на кол (40-60 штук)
- [O] Бес
- [O] Демон 1
- [O] Демон 2
- [O] Босс
- [O] Мертвые игроки в начале
- [O] Мертвый демон на полу

7.3.3. Звуки для DOOM: Первый эпизод

В этом разделе представлен список всех оцифрованных звуков. Они разделены на [С]качиваемые, [О]бязательные и [Н]еобязательные.

- [О] Взмах ножом
- [О] Удар ножом
- [О] Выстрел из пистолета
- [О] Выстрел из дробовика
- [О] Выстрел из автомата
- [О] Выпуск ракеты
- [О] Попадание пули в стену
- [О] Попадание пули в металл
- [О] Попадание пули в стекло?
- [О] Взрыв объекта
- [О] Попадание пули в монстра
- [О] Открытие двери
- [О] Закрытие двери
- [О] Прибытие лифта на этаж
- [О] Щелчок переключателя
- [О] Шаги по гравию
- [О] Может, ходьба и бег (добавит ощущения реализма)
- [О] Попадание по игроку
- [О] Столкновение игрока со стеной
- [О] Столкновение игрока с полом
- [О] Звук катящегося кресла Rollee™
- [О] Звук столкновения кресла Rollee™ с чем-то
- [О] Сирена тревоги
- [О] Демонический рык (можно пустить наоборот или наложить друг на друга звуки животных)
- [О] Стук демонических копыт
- [О] Смерть демона
- [О] Смерть парня
- [О] Большой потолочный пресс обрушивается вниз
- [О] Электрический разряд
- [О] Бадди разрывают пополам
- [О] Гул лифта
- [О] Гул платформы-подъемника
- [Ж] Вращение лопасти в резервуаре с отходами

Речь (надо связаться с NeXT-дамой по этому поводу)

- [О] Неподходящий отпечаток для панели («В доступе отказано, проход только для офицеров и персонала»)
- [О] Подходящий отпечаток для панели («Доступ разрешен»)
- [О] «Вы находитесь здесь»

[О] «Проблема с питанием. Пожалуйста, отправьте инспектора по технике к электростанции»

[О] «Угроза. Эта зона представляет опасность»

[Ж] «Предупреждение: утечка радиации. Пожалуйста вызовите команду специалистов ОМ» (по Опасным Материалам)

[О] «Второй этаж»

[О] «Первый этаж»

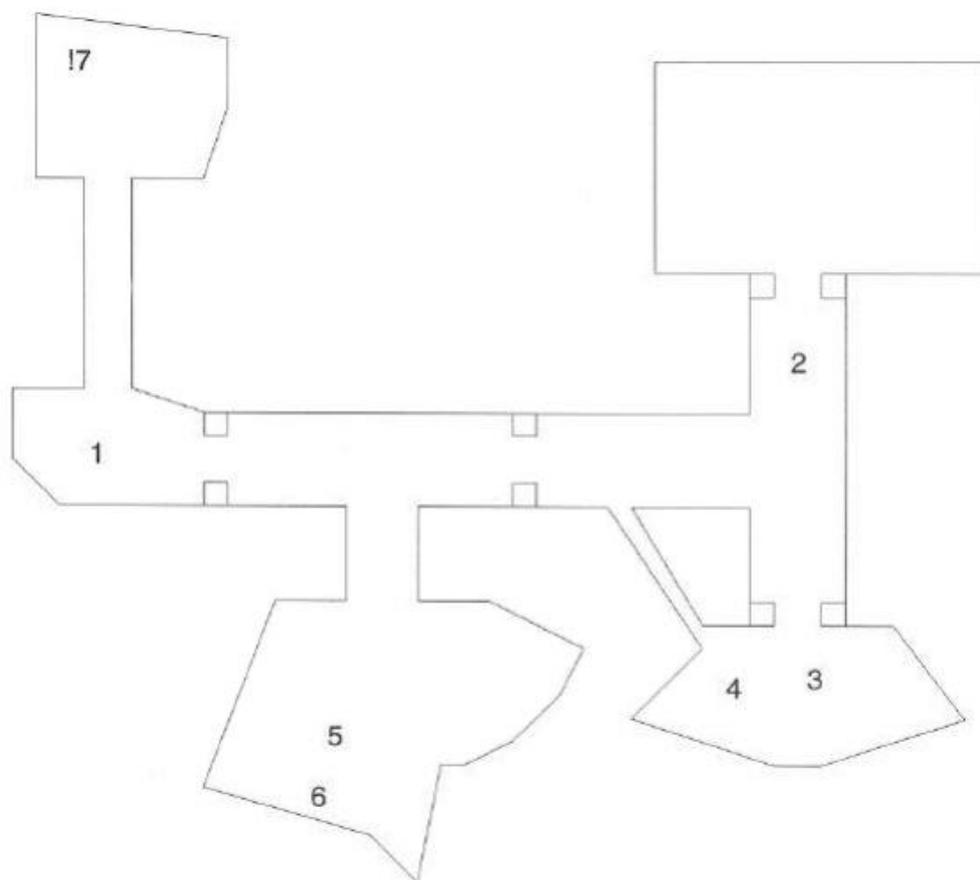
[О] «Подвал»

[Ж] Разговоры во вступительной и финальной заставках

7.4. Карты

Карты первого эпизода:

Уровень первый: Ангар номер 2



!7 Начало уровня

1 Нелюдь

2 Нелюдь

3 Демон-солдат

4 Переключатель

5 Демон-солдат

6 Дробовик

8. Эпизод 2:

8.1. Сюжет

Эпизод 2: «Затерянный в аду» или «В ад и обратно»

Вы исследуете окрестности. Вдалеке вы видите большое темное сооружение. Вам необходимо добраться туда и найти выход.

Вы пробиваетесь через полчища пришельцев. Добравшись до сооружения, вы обнаруживаете врата, защищенные силовым полем. Вы заманиваете туда большого босса, стреляете в него, отталкивая его на лучи, и уничтожаете защитное поле. Вы добираетесь до врат. Вы прорываетесь внутрь и возвращаетесь в родную вселенную. Вы вновь на Тей Тенге, но базу на светлой стороне луны захватили демонические пришельцы.

8.2. Акторы

Во втором эпизоде задействованы следующие акторы:

8.3. Уникальные элементы

Во втором эпизоде содержатся следующие уникальные элементы:

8.4. Карты

Карты второго эпизода:

9. Эпизод 3

9.1. Сюжет

Эпизод 3: «По колено в трупах»

Идет война по всем фронтам. Вы пробиваетесь с боем к ангару. Добравшись туда, вы поднимаетесь в воздух на старом боевом крейсере. Получив данные о высокой активности в районе врат, вы решаете разбомбить это место. И те и другие врата уничтожаются в вспышках взрывов. После этого начинается землетрясение. Повсюду появляются фонтаны лавы. Луна превращается в потрепанный огненный шар, а вы на всех парах летите к ближайшему аванпосту цивилизованного мира.

9.2. Акторы

В третьем эпизоде задействованы следующие акторы:

9.3. Уникальные элементы

В третьем эпизоде содержатся следующие уникальные элементы:

9.4. Карты

Карты третьего эпизода:

10. Эпизод 4

10.1. Сюжет

Эпизод 4: «Вооруженный налет»

Вашу команду бросили в тюрьму за уничтожение планеты: чиновники отрицали свое участие в произошедшем. Вас пообещали отпустить, как только уляжется шум. После этого они нанимают вас для исследования еще одних врат, которые военные открыли на маленьком спутнике планеты ??????. Отряды, которые посылали туда ранее, пропали. Демоны из врат украли новое оружие, и вы должны его вернуть. Добравшись до места, вы проходите через ад и обнаруживаете оружие...прикрепленным к огромному техно-демону. Вы убиваете противника и отрываете оружие, но его энергосистемы не работают. Вы выбираетесь наружу и направляетесь к вратам. Вернувшись на луну, вы обнаруживаете, что вся база покрыта гротескной демонической слизью.

10.2. Акторы

В четвертом эпизоде задействованы следующие акторы:

10.3. Уникальные элементы

В четвертом эпизоде содержатся следующие уникальные элементы:

10.4. Карты

Карты четвертого эпизода:

11. Эпизод 5

11.1. Сюжет

Эпизод 5: «Базовый инстинкт»

Вы сражаетесь за контроль над базой. В конечном счете вы пытаетесь добраться до корабля и вернуть оружие. На вашем пути встает чудовищный демон, которого можно победить только смекалкой. Вы собираетесь улетать, но решаете сделать кое что посерьезнее. Вы закладываете на десантный корабль боеголовку с отложенной детонацией и отправляете его сквозь врата. Взрыв уносит с собой солидную часть ада. Большой Демон-генерал качает головой и прикасается к тактической панели странной формы, перекрашивая одну из зон на ней в цвет нашего измерения.

11.2. Акторы

В пятом эпизоде задействованы следующие акторы:

11.3. Уникальный элемент

В пятом эпизоде содержатся следующие уникальные элементы:

11.4. Карты

Карты пятого эпизода:

12. Эпизод 6

12.1. Сюжет

Эпизод 6: «Последние врата»

По возвращению вы спрашиваете военных остались ли другие дыры. Они говорят, что, осталась всего одна, но слишком маленькая, чтобы придавать ей значение. Вы просите осмотреть ее и хотите подготовиться на всякий случай. Они позволяют вам самим выбрать оружие. Ваш корабль приземляется. Мы видим дыру, расширенную демонической машиной. Вы сталкиваетесь с планетой, ваш пилот убит демоном. Вы видите, как демоны наполняют базу и штурмуют врата, и стараетесь остановить врага у его источника. Вызывая подмогу, вы говорите, что, скорее всего, зачистите все до того, как она успеет сюда добраться. Вы сражаетесь со странными новыми демонами, и наконец встречаете Демона-генерала, который стирает вас в порошок при любой попытке напасть. Вы можете найти секретный проход позади него, и взорвать его машину. Вы выбираетесь наружи и обнаруживаете, что «кавалерия» прибыла. Вы взлетаете, отдав приказ взорвать врата и всю планету. Мы видим разъяренное лицо Демона-генерала. Его накрывает ядерный взрыв. Купаясь в его свете, генерал грозит пробудить древних.

12.2. Акторы

В шестом эпизоде задействованы следующие акторы:

12.3. Уникальные элементы

В шестом эпизоде содержатся следующие уникальные элементы:

12.4. Карты

Карты шестого эпизода:

13. Коммерческая версия

13.1. Сюжет

Коммерческий эпизод: Пробудившийся хаос

В начале игры мы видим нашу команду, воссоединившуюся во время отпуска. Тем временем, демон-генерал пробуждает древних демонов. Люди на Земле видят, как меняется цвет неба. Генерал прибывает с полчищами демонов и просит своих детишек как следует повеселиться. Пока весь мир сражается с ними, вас призывают в качестве ударной команды. Вы пробиваете путь к двору демона и сталкиваетесь с ним лицом к лицу. Он рассказывает о своих планах и бросает вас в клетку, чтобы вы могли наблюдать разрушение Земли. Игрок должен выстрелить в расположенную поблизости машину, которая взрывается и опрокидывает клетку. Генерал отправляет вперед нескольких демонов, чтобы окружить вас. Игроку нужно действовать быстро. Машина генерала, открывающая врата, находится поблизости. Вы видите датчик, работу которого генерал ранее продемонстрировал, используя огромный переключатель ширины наверху машины. Но он крутил его только в одну сторону. Кроме того, в машине видно отверстие, в котором периодически возникают вспышки. Когда вы выстрелите в отверстие, вспышки станут постоянными, а датчик поползет в обратную сторону. Генерал ничего не понимает, в этот момент врата захлопываются, а пространство начинает сворачиваться внутри. В машину засасываются как древние демоны, так и генерал, отчаянно пытающийся расстрелять ее с помощью магии магией. Все они превращаются в чудовищное кровавое месиво. Человеческое измерение также начинает засасываться в машину, но тут она начинает взрываться. В последний момент вы видите, как датчик вновь указывает на открытие дыры, затем следует вспышка.

На Земле (именно там находилась дыра) мы видим большой кровавый всплеск, исходящий из врат, а сами врата исчезают во вспышке. После долгой паузы мы видим, как наша команда выбирается на поверхность, покрытые кровавым месивом. Они смотрят друг на друга и отпускают уморительные шутки.

Наконец, мы видим их, увешанными наградами по самое не хочу. После этого они возвращаются к отпуску. На горизонте видна вспышка. Герои переглядываются. Через мгновение начинается дождь. Они смеются. Конец.

13.2 Акторы

В коммерческом эпизоде задействованы следующие акторы:

13.3. Уникальные элементы

В коммерческом эпизоде содержатся следующие уникальные элементы:

13.4. Карты

Карты коммерческого эпизода:

14. Всякое: оружие, предметы и т. д.

14.1. Оружие

В Doom много всякого оружия (разных цветов, чтобы соответствовать личной палитре каждого игрока):

Штык-нож (серый). Прикрепляется к автомату. Наносит минимальный урон, но большой при ударе в спину.

Автомат (фиолетовый). Стреляет одиночными. Имеет штык-нож для ближнего боя.

Дробовик (синий). Стреляет одиночными. Имеет куда большую мощность и больший радиус поражения. Сильная отдача.

Пулемет (зеленый). Несколько выстрелов за раз с уроном уровня автомата.

Ракетница (желтая). Стреляет очень опасными ракетами. Сильная отдача.

В эпизоде 2:

Коготь тьмы (черный). Демоническое оружие, выпускающее темное облако сущности мучений. Тихое, но смертельное.

В эпизоде 3:

Пусковой дрон (оранжевый). Наносит минимальный урон, но дает информацию о враге.

В эпизодах 4-6:

Волновая винтовка (коричневая). Множество выстрелов разлетаются под углом в 60 градусов. Мощность как у дробовика, но разлет еще больше. Отдача как у дробовика.

BFG 2704 (красная). Ужасающее оружие, зачищающее целые коридоры. Наносит немного урона владельцу. Ужасная отдача. BFG означает «Охрененно Огромная Пушка». Безопаснее всего использовать: спиной к стене, огонь по дальней цели.

В коммерческой версии игры мы добавим последнее редкое оружие:

Развоплотитель (белый). Оружие демонической технологии, наносит огромный урон чистокровным демонам, небольшой демонам-людям и средний технодемонам. Сделано из демонической кости.

Оружью нужны патроны, и вот они!

Пули. Пистолет, дробовик (игровая условность), пулемет, винтовка-распылитель.

Энергетические ячейки. Плазменная винтовка, BFG 2704

Гранаты. Гранатомет.

Ракеты. Ракетница.

Убитые люди. Коготь тьмы и Развоплотитель питаются человеческими душами. Убийство одержимых людей или слуг ада заполняет боезапас этих оружий.

14.2. Полезные предметы.

В Doom куча полезного барахла. К примеру, у нас есть для вас лечилки:

Стимулятор. Добавляет немного здоровья — поможет продержаться, пока не сможете подлечиться как следует.

Аптечка. Добавляет существенное количество здоровья.

Сфера души. Содержит жизненную энергию человеческой души (так что это дополнительная жизнь)! Можем изменить этот предмет, если он покажется слишком зверским.

Еще у нас есть для вас сокровища:

Сосуд для крови. Золотая чаша, используемая для жертвоприношений.

Кинжал. Красно-черный нож, тоже используется для жертвоприношений.

Камень Чи. Падает с истинных демонов после смерти, ценный предмет. Цвет улавливает магнитуду ауры (то есть, ваше количество очков).

Нечестивая Библия. Можно найти только в аду. Этот фолиант великого зла содержит знания о демонических путях (правда получить эти знания можно только проштудировав его как следует, у игрока нет на это времени). Хорошо охраняется.

Ну, и конечно, у нас есть для вас усиливающие предметы:

Детекторы/усилители:

Автокарта. Показывает карту текущей локации, сохраняя записи о том, где вы уже побывали.

Инфракрасный сканер. Позволяет видеть врагов сквозь стены, в темноте и показывает невидимых демонов (в поздних эпизодах).

Локатор. Позволяет видеть все выходы, как очевидные, так и секретные.

Броня:

Служебная броня: впитает ? первых очков урона, нанесенных обладателю.

Броня охраны: впитает ? первых очков урона, нанесенных обладателю.

Боевая броня: впитает ? первых очков урона, нанесенных обладателю.

Демоническая броня: примет на себя весь урон, но с каждым попаданием вы будете терять здоровье.

Энергетические поля (очень высокий урон приведет к перегрузке):

Лучевой щит. Снижает эффект энергетического оружия.

Прерывающий щит. Отменяет эффект энергетического оружия, не считая BFG.

Отражающий щит. Отражает гранаты и ракеты.

Запрещающий щит. Отменяет эффект любого обычного оружия.

И броня, и щиты получают урон и таким образом постепенно приходят в негодность.

Другие защитные предметы:

Шоковый щит. Работает как отражающий щит, но причиняет урон электричеством любому существу, попадающему в поле действия. Щит работает всегда.

Теневой плащ. Делает вас временно невидимым.

Поле хаоса. Заставляет монстров поблизости сражаться друг с другом.

14.3. Любопытные предметы

Эпизоды 2-6 и коммерческая версия будут включать в себя сюжетные предметы, добавляющие игре глубины.

Идеи: записки, блокноты, одежда, признаки необитаемости, мусор, знакомые, но поврежденные предметы и т. д.

15. Пресс-релиз DOOM

Скопируйте последующий текст для рассылки. В нем содержится краткий синопсис и общий пресс-релиз. В самом конце подробный технический обзор.

15.1 Синопсис

DOOM (требуется 386sx, VGA, 2 Mb)

Это трехмерная мультиплеерная битва в трех измерениях, 256 цветах и полным наложением текстур, разворачивающаяся от спокойных уголков нашей вселенной до ужасающих глубин иного мира! Выберите одного из четырех персонажей и отправьтесь на войну с отвратительными смертоносными адскими существами, жаждущими хаоса! Смотрите, как ваши друзья будут вкушать этот адский пирог! Заставьте их вкусить его! Вкусите его сами! А если не успеете откусить, множество демонических созданий готовы сами позариться на него!

DOOM. Здесь безопаснее всего сжимать спусковой крючок.

15.2. Общий пресс-релиз

15.3. Технический обзор

Пресс-релиз и технический обзор расположены на последующих страницах.

Выдет в 1993-м:

DOOM

Вы — один из четырех солдат не при исполнении, которых забросило прямо в эпицентр войны измерений! Демонические существа волна за волной наводняют базу, на которой вы расположились. Вы должны уничтожить врага на корню и разузнать, откуда он взялся. Когда вы узнаете правду, ваше чувство реальности может дать сбой!

Поздние эпизоды включают путешествие в иное измерение, которое до адских небес забито огнем и мясом. Определите судьбу двух вселенных в битве на выживание! Победите и станьте героями человечества или проиграйте и обрежьте его на гибель.

Программные особенности:

- Полностью покрытые текстурами стены, пол и потолок
- Приглушение освещенности и источники света. Объекты вдали будут объаты тьмой, если поблизости нет источника света.
- VGA графика с 256 цветами
- Голосовые сообщения в вашем шлеме
- Горы мощных усилений и обалденные пушки
- Исследуйте бесшовный мир вдоль и поперек
- Потрясающие заставки как в кино
- Доступен пакет речи
- Игра на четверых через LAN и на двоих через модем
- Шесть возбуждающих эпизодов жестокого безумия

DOOM. Здесь безопаснее всего сжимать спусковой крючок.

DOOM

Разработано id Software, создателями Wolfenstein 3D. Требуется совместимый 386sx PC или лучше; VGA графика, 2 мегабайта памяти.

Срочно в печать:

id Software собирается спустить с цепи DOOM для PC

Революционные программные мощности и продвинутый дизайн обеспечат потрясающий геймплей

ДАЛЛАС, Техас, 1 декабря 1992 года -- Предвещая очередную техническую революцию в компьютерном программировании, DOOM от id Software обещает раздвинуть границы того, что считалось возможным на 386sx PC или более продвинутых устройствах. Компания собирается выпустить DOOM в третьем квартале 1993 года с версиями для DOS, Windows, Windows NT и NeXT.

В DOOM вы играете за одного из четырех солдат не при исполнении, которых забросило прямо в эпицентр войны измерений! Вы были командированы в научно-исследовательское предприятие, ваши дни были забиты рутинной и бумажной работой. Но сегодня все немного иначе. Волна за волной, демонические создания наводняют базу, убивая или подчиняя волю каждого, кого видят. Вы стоите по колена в трупах, но ваш долг велит вам одно: уничтожить врага на корню и разузнать, откуда он взялся. Когда вы узнаете правду, ваше чувство реальности может дать сбой!

Первый эпизод DOOM будет бесплатным. Зарегистрировавшись, вы получите следующие два эпизода, включающие путешествие в иное измерение, которое до адских небес забито огнем и мясом. Ведите войну против inferнальных вторженцев с пулеметами, ракетница и таинственными сверхъестественными видами оружия. Определите судьбу двух вселенных в битве на выживание! Победите и станьте героями человечества или проиграйте и обреките его на гибель.

Игра сводит до четырех игроков в футуристичном мире, где они могут сотрудничать или соревноваться в истреблении вторженцев. Она может похвастаться кула более живым окружением, чем предыдущее творение id, Wolfenstein 3D, но сохраняет пульсирующее напряжение в экшне. DOOM включает фантастическое окружение с полным наложением текстур, целую россыпь tour de forces для услады глаз, мультиплеерный режим и плавный игровой процесс на любом 386sx или более продвинутом устройстве.

Технический руководитель id Software Джон Кармак очень воодушевлен по поводу DOOM: «Wolfenstein примитивна по сравнению с DOOM. DOOM мы сделаем как надо. У меня было немало озарений, и я провел хорошую оптимизацию, которая заставит движок DOOM выдавать отличную частоту кадров. Игра славно работает на 386dx, а на 486/33 можно ожидать 35 кадров в секунду, полное наложение текстур с нормальной детализацией на большом участке экрана. Это будет самое быстрое наложение текстур за всю историю».

Для тех, кто не читает игровые магазины: наложение текстур — это технология, которая позволяет программе располагать полностью отрисованные картинки на стенах трехмерного лабиринта. В сочетании с другими приемами, наложение текстур в Wolfenstein 3-D было настолько реалистичным, что люди жаловались id, что их укачивает. В DOOM окружение будет еще более реалистичным. Так что подготовьтесь к этому надлежащим образом.

[Удобный синопсис DOOM](#)

DOOM (требуется 386sx, VGA, 2 Mb)

Это трехмерная мультиплеерная битва в трех измерениях, 256 цветах и полным наложением текстур, разворачивающаяся от спокойных уголков нашей вселенной до ужасающих глубин иного мира! Выберите одного из четырех персонажей и отправьтесь на войну с отвратительными смертоносными адскими существами, жаждущими хаоса! Смотрите, как ваши друзья будут вкушать этот адский пирог! Заставьте их вкусить его! Вкусите его сами! А если не успеете откусить, множество демонических созданий готовы сами позариться на него!

DOOM. Здесь безопаснее всего сжимать спусковой крючок.

Обзор особенностей DOOM

Окружение с наложением текстур

DOOM предлагает одно из самых реалистичных окружений на PC за всю историю. Наложение текстур — процесс отрисовки картинок и отсканированных поверхностей на стенах, полу и потолке — делает мир куда реальнее, а значит, и больше вовлекает в игровой опыт. Другие пытались достичь подобного, но наложение текстур в DOOM быстрое, точное и бесшовное. Текстуры на полу и потолке это большой шаг вперед в сравнении с Wolfenstein. С новым продвинутым подходом к разработке графики, игровые изображения генерируются в пять раз быстрее — id дает новое понимание фразы «на уровне искусства».

Неортогональные стены

Стены в Wolfenstein всегда располагались под углом в 90 градусов друг к другу и были толщиной в 2,5 метра. Стены в DOOM могут располагаться под любым углом и быть любой толщины. Стены могут менять форму и быть анимированными, в них могут быть отверстия для просмотра. Это позволит сделать уровни более естественными. Если вы можете нарисовать что-то на бумаге, то и в игру это можно вставить.

Приглушение света/источники света

Еще одна деталь, добавляющая реализма, это приглушение света. На расстоянии окружение будет окутано тьмой. От этого пространства кажутся огромными, что усиливает опыт. Система источников света позволяет освещать коридоры лампами, подсвечивать пространство взрывами, или использовать мигающий свет для того, чтобы лишь на долю секунды показать окружение. Эти два нововведения сделают игру пугающе реалистичной.

Различная высота пола и потолка

Пол и потолок могут быть любой высоты, что позволит делать лестницы, столбы, алтари, низкие коридоры и высокие пещеры. Все это значительно разнообразит комнаты и залы.

Анимация окружения и морфинг

Стены в DOOM могут двигаться и меняться, что создает живое и порой очень враждебное окружение. Комнаты могут надвигаться на вас, потолок может обрушиться и раздавить вас и т. д. Ничто не постоянно в DOOM. Кроме того, id добавила возможность выводить на стены анимированные сообщения, информационные терминалы, приборные панели и многое другое. Окружение может воздействовать на

вас, а вы можете воздействовать на окружение. Если вы выстрелите в стену, ей будет нанесен урон, и он никуда не денется. Это не только добавляет реализма, но и позволяет пробивать путь грубой силой, как жестокие Гензель и Гретель.

Перенос палитры

Каждое существо и стена имеют свою палитру, которая переносится в палитру игры. Изменяя цвета в палитре можно создавать разноцветных монстров, игроков с разноцветным оружием, анимированные источники света, инфракрасные сенсоры, указывающие местоположение монстров или секретных проходов и много другое, включая индикатор урона монстрам.

Мультиплеер

Играть могут либо четыре человека по локальной сети, либо два человека при помощи модема или последовательных каналов. Среди окружения можно увидеть других игроков, и, в некоторых ситуациях, увидеть происходящее их глазами. Вкупе с трехмерным реализмом эта особенность превращает DOOM в мощнейшую кооперативную игру, а день ее выхода - в знаменательную дату в индустрии ПО.

Это первая игра, использующая потенциал LAN и модемов на полную. Мы станем главной причиной, по которой в 1993 году продуктивность большинства предприятий заметно снизится.

Плавный бесшовный геймплей

Окружение в DOOM — большой и цельный мир. Вы заходите в здания и выходите из них, исследуете улицы, подземелья, можете взять что-нибудь со стола и т. д. Прямо как в реальной жизни. Все выполнено в фактическом размере. Вы никогда не покинете игровое пространство, если не выйдете или не сохранитесь. А частота кадров (частота, с которой обновляется экран) так высока, что вы плавно перемещаетесь от локации к локации, поворачивая и действуя как пожелаете, без медленного дерганного движения из большинства трехмерных игр. Игра славно работает на 386sx, а на 486/33 в нормальном режиме частота кадров выше, чем в фильмах по телевизору. Это работает на самый важный аспект игрового процесса — погружение.

DOOM станет доступна в третьем квартале 1993 года. Распространитель бесплатной версии — Apogee Software, P.O. 496389, Гарданд, Техас, 75049-6389. Звоните: 1-800-GAME123.

Распространитель коммерческой версии — FormGen, Inc. Связаться с ними можно по адресу: FormGen, Inc., Холланд-драйв 13, Болтон, Онтарио, Канада L7E 1G4.

DOOM, id и Wolfenstein — торговые марки id Software, Inc.

16. Случайные заметки

Это важные беспорядочные заметки, связанные с общим дизайном игры. Все, что интересует кого-либо кроме Тома, вынесено в приложение.

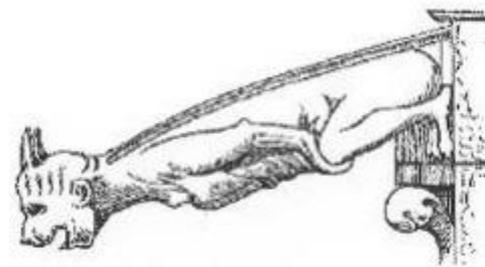
16.1. Мысли по рекламе DOOM

Можно сделать флаеры с надписями «Добро пожаловать на Тей Тенгу» или «Вступай в UAF».

Кепки военного образца: DOOM, BEOS, UAF

Униформа для презентаций? Сделать комбинезон, подготовить нашивки

Игре могут дать рейтинг PR, подразумевая «Родительское ограничение», но мы-то знаем, что на самом деле значит PR



Приложения.

А. Глоссарий.

Aardwolf (земляной волк). Полосатое млекопитающее с гривой (*Proteles Cristatus*), проживающее в южной и восточной Африке. Напоминает родственников ему гиен, питается в основном падалью и насекомыми.

Земляной волк стал своего рода маскотом id. Появлялся в списках запланированных дел Тома и на листочке с подсказками по Commander Keen 6.



Земляной волк

And («и»). Логическая операция, в которой результат является истинным только если оба операнда являются истинными. Так что, если Том и Джон находятся в офисе, верно утверждение, что работа с места не сдвинется.

Blit (блितить, блитинг). В целом, хранить данные где-либо, но обычно имеется в виду отрисовка на экране (настолько быстрая, насколько возможно). Пример: «Вычисления занимают совсем немного времени по сравнению с блитингом всего игрового окна».

Delce. Программа Альфонсо, собирающая воедино и распаковывающая файл, который заисили на несколько дисков. Была разработана ночью, пока Том сидел у Джона над душой и задавал вопросы в духе «А что, если они вытащат диск по ходу дела?»

Возможно, лучший установщик всех времен.

DeltaFrac. Крутые чуваки знают, что это такое. Не правда ли, Адриан?

DoomEd. Так Том называет редактор карт Doom.

Exclusive-Or (исключающее «или»). Логическая операция, в которой результат является истинным только если один или другой операнд является истинным. Так что, если либо Том, либо Джон находится в офисе, но не оба, то верно утверждение, что скорее всего кто-то дреочит в туалете.

Tag Spot (место старпера). Местоположение самого старого члена Id. Соотносится с Tag Spot (проплешиной) — углу, куда порой резко подбегают кошка Кармака Митци, чешет свои палы без когтей и бежит дальше. По стечению обстоятельств место старпера занимает Адриан

Ice (айс, айсить). Первоклассная программа Джона Ромеро по созданию и редактированию инсталляторов (сокращение от Installation Creation Editor). Позволяет порезать и записать на диски любые файлы, которые были заиплены в экзешник (или типа того), где они будут томительно ожидать воссоединения со своими собратьями.

Новая версия будет использовать IdPack и не требовать висконсинского PkZipper'a.

IGrab. Я хватаю, все мы хватаем с IGrab. Отработав семнадцать проектов, IGrab была четвертована и получила с десятков серебрянных пуль в сердце. Ей пользуются стремные типы.

Lumpy. В 2:03 ночи 20 октября 1992 года мы пытались придумать новое имя для нашего нового граббера VGA графики. Ромеро сказал «Lumпу» и это была любовь с первого звука.

Muse. Устройство для пыток в виде исполняемого файла. А еще в нем можно редактировать звуки для PC и AdLib. И импортировать музыку. И увидеть, как идет процесс импорта и оцифровки (что совершенно бесполезно) И еще увидеть забавные синие линии, ползущие по экрану. И сохранять звуковые файлы до пяти мегабайт. И посмотреть на две красные линии, обозначающие конец звука. И посмотреть на красную полосу без всякого звука, хотя воспроизвести ее можно. И увидеть внезапное обнуление всех показателей. Столько возможностей и при этом нет чертового вырезания и вставки! Уже на протяжении гребанного года! (Хотя я и сам хорош...)

Patches (патчи). Не нужны нам никакие вонючие патчи.

Pneumonoultramicroscopicsilicovolcanoconiosis. Самое длинное слово в английском языке. Означает «пыльные легкие» — болезнь шахтеров, вызываемую вдыханием угольной пыли.

ShowKill. Напечатайте «SK filename.LBM» чтобы увидеть LBM'ы. Если хотите убрать LBM с жесткого диска, нажмите «D».

SK. см. ShowKill.

SpeedView. Известный командным строкам как SVII, SpeedView будет парсить текстовые файлы в шестнадцатеричной системе счисления, искать там ключевые слова, и так можно будет делать с несколькими файлами. Просто напечатайте «SV filename.TXT».

Офигенно полезно.

На IBM.

SV. см. SpeedView.

Ted (Тэд). Редактор тайловых карт (сокращение от Tilemap EDitor), окончательно упокоенный в 1992 году после пяти воскрешений. Выдав системный сбой, Тэд отбросил коньки.

Прежде чем умереть, Тэд поучаствовал в создании в пятнадцати замечательных проектах Id. Тэд словно старый друг, который скончался...и напортачил с памятью из-за своей функции «показа неиспользованных тайлов».

Столько функций, столько возможностей... Тэд и я жили рука об руку на протяжении года. Настала пора двигаться дальше. И пусть я буду ночевать с многими программами, ни одна из них не тронет меня так, как первая. Я чувствую, что прошло уже немало времени и я могу откровенно признаться: из всех инструментов разработки Тэд первым сорвал мою розу.

Сорок пять функций, двадцать семь горячих клавиш и их комбинаций, из которых я использовал только две: F9 и Alt+X.

Тэд, о, Тэд любимый мой, с тобой останусь я душой. Теперь DoomEd в моих руках, но жаль, что ты обратился в прах.

WAD. Композитный файл данных. Сокращение от «Where's All the Data?» («Где все данные?»)

WadLink. Так Кармак зовет объединитель WAD'ов.

В. Файловые расширения

Перечень часто используемых в Id расширений файлом (например, в «названиефайла.xxx» xxx является расширением):

.DMx	Файл эпизода номер x для Doom
.LMP	Отдельный файл-кусок (lump)
.LSC	Скрипт для граббера Lumpy
.WAD	Композитный файл данных, состоящий из кусков
.WLK	Связующий скрипт для WadLink

С. УТИЛИТЫ

С1. Lumpy

Lumpy хватает и объединяет куски связанной графики

ЗАПУСК СКРИПТА

lumpy [-s] [-p] названиефайла

-s	форсированное разделение файлов
-p	ждать нажатия клавиши после каждого захвата

Название файла — корневое расположение (без расширения) картинки (.LBM) для захвата. Файл скрипта (.SCR) считывается и разбирается, в ходе чего куски захватываются и объединяются в выходной файл WAD.

При использовании параметра -s, или если первая команда в скрипте — «\$SEPARATE», каждый кусок будет записан в отдельный файл, а не объединен в WAD.

ОДИНОЧНАЯ КОМАНДА

lumpy [pl имяфайла.lbm lumpfile командазахвата (параметры)]

Это позволяет захватить один кусок без скрипта.

ФОРМАТ ФАЙЛА-СКРИПТА

; Комментарии можно оставить в начале строки
; или после параметров команды. Пробелы можно оставлять
; где угодно, но команды не должны скрещиваться.

[\$SEPARATE]

Форсирует сохранение кусков в отдельных файлах, а не в едином WAD'е. Если используется. должна быть первой командой в скрипте.

названиекуска командазахвата [параметры]
для WAD'а название куска должно состоять из 0-8 символов

КОМАНДЫ ЗАХВАТА

имяфайла **RAW** x y ширина высота

Ничем не приукрашенный сырой блок пикселей.

имяфайла **PALETTE** [начальныйцвет конечныйцвет]
Палитра VGA, все 256 стандартных цветов.

имяфайла **PIC** x y ширина высота [orgx orgy [hitxl hitul hitxh hityh]]
Плоская картинка с опциональными смещениями.

имяфайла **LPIC** x y ширина высота [orgx orgy [hitxl hitul hitxh hityh]]
Линейная картинка с опциональными смещениями.

имяфайла **FONT** начальныйсимвол конечныйсимвол [начальныйсимвол
конечныйсимвол [...]]
Пропорциональный шрифт с возможным пропуском ряда символов. При
определении высоты шрифта обращается к указаниям.

имяфайла **PATCH** x y ширина высота [orgx orgy]
Форма для наложения на трехмерном движке.

имяфайла **PATCH255** x y ширина высота [orgx orgy]
Форма для наложения на трехмерном движке с маской цвета 255

C2. WadLink

Wadlink связует воедино куски из Lumpy и WAD'ов, предварительно собранных в Wadlink.

ЗАПУСК

wadlink [-b] [-исходный путь] [-путь назначения] [-script имя скрипта]

-b Форсировать полное пересоздание файла, вместо частично обновления

-исходный путь Прописать место исходного файла в другой папке.

-путь назначения Прописать место собранного файла в другой папке.

-имя скрипта По умолчанию имя скрипта — WADLINK.WLN

По умолчанию WadLINK загружает WADFILE.WLN в качестве файла скрипта, получает файлы из текущей папки и записывает файл в текущую папку.

ФОРМАТ ФАЙЛА СКРИПТА

; Комментарии можно оставить в начале строки
; или после параметров команды. Пробелы можно оставлять
; где угодно, но команды не должны скрещиваться.

\$OUTNAME имяфайла

Дает имя конечному файлу. Эта команда должна идти первой.

файлданных

Добавляет данный файл к конечному файлу. Если это частичное обновление, и файл присутствует в конечном файле, использоваться будет данная версия файла.

\$OPENWAD имяфайла

Открывает WAD (композитный файл данных). Прописанные далее файлы данных ищутся в WAD'е, а не в текущей папке. Lumpy создает отдельный композитный файл для каждого LBM.

\$CLOSEWAD

Закрывает WAD-файл. После этого файлы данных ищутся в текущей папке.

\$OPENWAD автоматически закрывает уже открытый WAD.

\$LABEL имякуска

Создает пустой кусок данных с именем в качестве маркера.

ЗАМЕЧАНИЯ

При частичной связке, если кусок данных вырос, данные будут добавлены в конце файла, оставляя использованное бесполезный объем данных позади. Периодически стоит использовать параметр 11-B для форсированного пересоздания с нуля.

C3. DoomEd

DoomEd редактирует карты на движке Doom. Он был основан на демо Draw с NeXT и переработан, чтобы справляться с редакцией уровней, отображать текстуры на стенах, заполнять их текстурами и т. д.

С4. Другие утилиты для командной строки

SpitWad

Выбрасывает содержащуюся в WAD'е информацию на экране в текстовом формате (результат, естественно, выводится в реальном времени). Также программа показывается потраченное пространство при частичном обновлении.

```
spitwad wadfile[.WAD] [начальныйкусок# конечныйкусок#]
```

Все куски WAD-файла будут перечислены. Вы можете указать номер начального и конечного куска.

Если потребуется, в SpitWad можно добавить функцию извлечения кусков, но пока ее нет.

ViewDo

Захватывает окно Doom и устанавливает точные границы. С этой информацией, устанавливает данные для программы так, чтобы они отрисовывались в окне.

```
viewdo [имяэкрана [.LBM]]
```

Дефолтное имя экрана при отсутствии уточнений — «PLAYSCRN.LBM».

Выдает «VIEWINFO.LMP», содержащий информацию о границах экрана.

Названия программ, которые Джон так и не написал: Checurve, RuleView, Rattera, CurveCop, Anglathe, OhTopos, SeeSlope, Scangle, Scanc (сканер контура), Testcurv, Contrace, Slopehed, Curvalid, Polisher, Lathe, Sculptor, Slopeval, Topolish.

C5. Чудаковатая мастерская по заправке палитры

Позволяет переводить захваченные видеозображения и другие сгенерированные на NeXT файлы в формат VGA, перемещать их и использовать на IBM.

C6. Scripto™

Scripto™ генерирует скрипты захвата для Lumpy.

D. Случайная очень важная информация, но слишком незначительная, чтобы посвятить ей собственный раздел

Топливо

Часы работы Sandwich Hall:
Комната:

Часы работы Pizza Hut:
Телефон:

Часы работы Ja--The Deli: ПН-ЧТ до 10. ПТ-ВС до 11.
Телефон: 373-9173 (доставка закрывается на час раньше)

Часы работы Ni: ПН-ПТ с 11 до 9:30. ПТ-ВС с 11 до 10:30.
Телефон: 613-3773

Известные баги приложений

Не используйте следующие функции:

- Изменение размера изображения. Оставляет белый прямоугольник, размер не меняет.

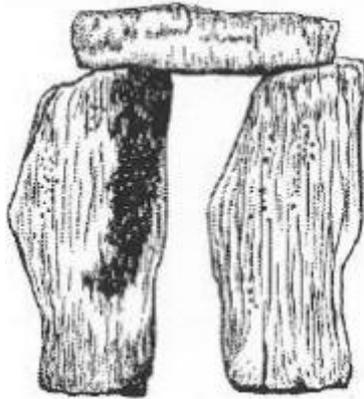
Е. Известные неисправленные баги

Мы знаем, что они существуют, но еще не разобрались с ними:

- Баг:



Производство Tom Hall Press, Inc.
Все записи защищены.



Неужели архитекторы древности поклонялись числу Пи?