

Тривия — Lurkmore

← [обратно к статье «Doom»](#)

Сюжет



«Сюжет в игре — как сюжет в порнофильме. Он должен быть, но он совершенно не важен. »

— *Джон Кармак*

«Господи! 10/10!!! 10/10!!! Люди! Там же демоны! ДЕМОНЫ!!! ДЕМОНЫ!!!!!!!»

А ещё пушки. Большие пушки! Демоны и пушки! Пушки, которые стреляют в демонов! ГЕНИАЛЬНО!!! А когда стреляешь из этих ПУШЕК по демонам, льётся много крови! Кровь. КРОВЬ И КИШКИ!!! Кишки на полу, на стене, на крыльце, НА ЛЮСТРЕ!!! Офигеть же! А ещё там есть стены с агонизирующими лицами грешников. Но это не кишки. Не кровь, не пушки, не демоны. Но тоже хорошо. "Хорошо сделали, годно, малаца!" - молвит многоуважаемый Данте. А ещё какодемоны. Ну то есть это тоже демоны, но очень весёлые, особенные демоны. Дарят очень много позитива. Очень. И он красный. Прямо как кровь. КРОВЬ! МНОГО КРОВИ!!! КРОВЬ ЭТО ОЧЕНЬ ВАЖНО!!!

»

— *Суть*

Игра посвящена злоключениям [анонимного](#) американского морпеха, которого за неподчинение приказу ([расстрелять безоружную толпу](#)) и нападение на начальника сослали на [Марс](#), где базировалась Объединенная Аэрокосмическая Корпорация (UAC). Персональный адЪ, только без жидов, зато с [бравыми янки](#). Корпорация занималась исследованием телепортации, и однажды создала на свою голову Врата, через которые, якобы, она транспортировала как грузы, так и пассажиров. Но, однажды, эти Врата были разрушены непонятно кем, и открылся портал не куда-нибудь, а прямо в *адЪ*. Как это водится в [заправских боевиках](#), наш герой остался один, и ему предстоит задача по [возвращению Врат обратно](#) и предотвращению Большого Пиздеца. Однако прежде ему предстоит зарезать (с помощью [бензопилы](#),

ставшей благодаря этой игре отдельным мемом) и замочить легионы разномастных монстров и демонов, вылезающих из портала и превращающих в сырой бифштекс (а то и во что похуже) всех на пути, на горе всем живущим в нашем измерении. Сюжет подается в виде унылого текста в конце каждого эпизода, а потому 100% отечественных и over 95% зарубежных геймеров сюжета не знают, ибо игру покупали не для того, чтобы читать, а чтобы мочить ужасную армию [Аццкого Сотоны](#).

После выпуска первой трехэпизодной части и восприятия её на ура геймерским сообществом [Кармак](#) и сотоварищи выпустили продолжение — *DOOM II*. Затем был выпущен дополнительный эпизод к первой части. И, наконец, левел-девелоперами из TNT Team и братьями Дарио и Мило Казали были выпущены два полноценных аддона. Всего официальных частей четыре (и один Shareware-эпизод — первый эпизод первой части):

- *DOOM* (первая часть). Состоит из трех эпизодов и четвертого в аддоне *Ultimate DOOM*:
 1. *Knee Deep In The Dead* (По колена в трупах) — действие происходит на Фобосе;
 2. *The Shores Of Hell* (Берега Ада) — действие происходит на телепортированном в ад Деймосе;
 3. *Inferno* (Преисподняя) — действие происходит непосредственно в аду;
 4. *Thy Flesh Consumed* (Твою плоть сохавали) — действие происходит на Земле, после возвращения героя из ада, и он находит ее разрушенной и [порабощенной](#). Был добавлен к остальным трём эпизодам в *Ultimate DOOM* и служит мостиком между первой и второй частями;
- *DOOM II: Hell on Earth* (Ад на земле) — игра состоит из одного эпизода в 30 уровней, дизайн уровней стал заметно разнообразнее, чем в первой части. Действие происходит на Земле; боссом игры является «Личина греха» (*Icon of Sin*), символизирующая самого [Сатану](#). В этой части появилась кошерно-православная двустволка. Пройти всю игру на сложности *Nightmare* с одной бензопилой считалось легкой прогулкой у истинных ценителей, [только сначала попробуй сам это сделать](#). Также содержит «пасхальное яйцо» в виде головы Джона Ромеро, говорящей проигранную задом наперед фразу «Чтобы выиграть игру, ты должен убить меня, Джона Ромеро». Голову можно увидеть только с помощью чита прохода сквозь стены или в редакторе уровней. Другой сюрприз в *DOOM II* — два секретных уровня (31-й и 32-й) — вырезка из игры *Wolfenstein 3D*, предваряемые словами «Ты попал в странный уголок ада. Кажется, он построен не демонами, а людьми. [Кто же они такие](#), обитатели этого уголка?». Для выхода из второго секретного уровня надо отстрелить четырёх повешенных Commander Keen-ов. Алсо, с выходом *DOOM 3 BFG Edition* вышло дополнение ко второй части под названием «No Rest For The Living» (Нет покою жизни), разработанный студией Nerve Software. Является дополнительным эпизодом и включает в себе 9 карт (8 основных и 1 секретная). Эпизод продолжает события *Hell on Earth* и повествует о том, как Кибердемон вместо того, чтобы варить в Аду грешников, решил возвести ещё одну армию для вторжения на землю, но герой уже намного быстрее начинает разбираться с его шпаной, а в конце и с ним самим. Надо сказать, что уровни разработаны красиво, монстров вполне достаточно на левелах, игровые события вполне интересны, а проходится аддон быстро. Смею заметить, что последний левел даст просратьсь всем — и олдфагам, и нубам, ведь с Кибердемоном придется драться не в открытых пространствах, а в ЧЕРТОВОМ ТЕМНЮЩЕМ ЛАБИРИНТЕ, где если вашу шкуру не сдерет толпа импов, то вполне ВНЕЗАПНО можно обосраться от Кибердемона за углом.
- *Doom 64* — полноценное продолжение второй части, запиленное Midway в 1997 году для приставки Nintendo 64. По канону является [истинным](#) *Doom 3*, но было быстро забыто, так как не портировалось на PC, а после и вовсе было выпихнуто из общей серии. Игра, тем не менее, знатно доставляла. Во-первых, вся графика была недурно перерисована, в результате чего отживающий свои последние дни движок всё ещё выдавал приличную картинку, схожую с недавно вышедшим в то время [Duke Nukem 3D](#). Во-вторых, сама игра по игровому процессу была мостиком между *Doom II* и *Doom 3* — побегушки с двустволкой и расстрел хитрозадых какодемонов остались на месте, но весёлый саундтрек Бобби Принса сменился жутковатым эмбиентом, локации стали мрачнее, а хитрожопые демоны прибавили в количестве, но значительно прибавили в силе — играть в результате становится жутковато, хотя многие ценители первых двух частей такую перемену [не оценили](#). В нашей стране эта часть была пропущена по той причине, что мало кто вообще знал о существовании неведомой ёбаной Nintendo 64, но сегодня в неё можно легко поиграть с помощью эмулятора или сторонних портов, обладая необходимым WAD'ником. Лицезреть игровой процесс можно [здесь](#), но ещё лучше попробовать этот вин [самому](#). Альзо, создатели популярного ныне мода Brutal Doom подзапарились, и бережно перенесли с нуля весь шестьдесят четвертый *Doom* на модифицированный комповый движок Zandronum, вдовавок проапгрейдив игру [новыми спрайтами, эффектами, анимациями и звуками](#). К прохождению [рекомендуется](#). Также, с недавнего времени, в виду желания Беседки настричь зелен..Ой,то есть,дать возможность поиграть в эту часть без всяких танцев с бубнами на эмуляторах-был выпущен порт на всех современных платформах.Этот ремастер включал широкоформат,улучшенные текстурки и поддержку онлайн,чтобы ты,анон мог делиться с друзьями статистикой,а именно-сколько ты завалил демонов в богом забытом Doom 64.И еще кое-что,если ты каким-либо боком оказался читером или каким-то неадекватом,в глазах админов Беседки,допустим в Fallout 76-то будь готов,что система беседки не пустит тебя в другие игры этой фирмы,так как твоя учетная запись,на их сайте,либо же в стиме будет помечена и будет носить ярлык злостного нарушителя и никто тебя не пустит пострелять мракобесов в Дум,если ты,скажем,решил с помощью сторонних программ подкрутить себе крышечки и шмот в 76-ом,или если ты послал на три буквы другого игрока там же.

Дополнительные две части:

- *Final DOOM: TNT Evilution* (Эволюция зла/Зловолюция). Разработчик — Team TNT. Пожалуй, самая зрелищная часть с точки зрения дизайна уровней (движок ещё имел потенциал, а вот юзерские компы подросли). Ещё здесь иная по сравнению со всеми остальными частями музыка — не Bobby Prince style, как было всегда и везде. Однако на первом секретном (31-м) уровне есть неприятный баг: разрабы хоть и положили таки жёлтый ключ, но с пометкой «только для мультимплеера», именно по этой причине его и нет в сингл плее. Но если ты [ловкий и проворный](#), то уровень можно завершить без читов и ключей вообще. В целом — уровни скорее красивы, нежели интересны, но всё равно однозначный вин.
- *Final DOOM: The Plutonia Experiment* (Эксперимент «Плутония»). Разработчики — Дарио Казали и Мило Казали. Стоит заметить, сия часть заметно сложнее обычного Doom II. В частности, кибердемонов — [сильнейших монстров игры](#) — там значительно больше, чем в основных Думах вместе взятых.
- *Sigil* — megawad от Джона Ромеро, [вышедший в этом году](#). Не то что бы официальный, но всё же wad от картостроителя оригинала.

Мало кто знает, но есть ещё один пак уровней, называемый The Master Levels. К 95 году Дум стал популярен, появились тысячи самопальных карт и начали массово выпускаться сборники этих карт на CD (интернет был доступен гораздо меньше, чем сейчас, а трафик — дороже). В idSoftware почесали репу и решили, что слава — хорошо, но деньги идут мимо кассы. И решили выпустить глобальный исчерпывающий «expansion pack», названный Maximum DOOM. В сборник вошли 201 вад для первого дума и 1,629 для дум 2, всего около 2000 с хуем уровней. Но для Отцов Создателей Дума выпускать диск с одними только любительскими уровнями было как то не солидно. По этому решили сделать небольшой сборник вадов от профессиональных дизайнеров, показать как отцы держат планку. Согласно задумке каждый новый уровень начинался только с пистолетом, а монстры на уровне было [гораздо больше](#) чем снаряжения, посему в таких условиях дефицита было довольно трудно играть, отчего рождался хардкор.

Кроме официальных, есть некоторые весьма доставляющие сторонние наборы уровней (мегавады):
 * *Demons of problematique* — стильный атмосферный вад в тематике ада, да ещё и сюжетом. Из приятных фишек: возможность на некоторых уровнях высирать кирпичи, отсутствие загрузочных экранов и грамотно подобранная ambient музыка. От поиска ключей автор ушёл, оставив хитро сделанные переключатели. Must have в своей нише.

- *Hell Revealed* и *Hell Revealed 2* — одни из самых сложных для прохождения мегавадов. Если первые 8 —9 уровней первой части достаточно просто и даже скучно проходить, то оставшиеся две трети — сущий кошмар, где кибердемон (да-да, который босс в первых частях Doom), по сути, рядовой монстр, встречающийся раза три—четыре за уровень. Единственный fail: иногда карты этих мегавадов примитивны чуть более чем полностью. К каждому уровню приложен доставляющий RTFM. Вторая часть уже с первых уровней просто выносит мозг неопытным думерам благодаря либо мега-эпичным боям, либо очень и очень неудобным битвам типа 4 Барона Ада и 1 игрок без BFG в очень маленьком помещении. Можно особо отметить 32-ой уровень Playground, где количество монстров равно 1652, а их суммарное количество ХП — 728010, что в 1820 раз больше суммы полного ХП и полной брони персонажа — 200/200.
- *Alien Vendetta* — сложный и красивый мегавад. Отличается не сильно свойственным для Doom-мегавадов очень красивым и атмосферным дизайном уровней, а так же их размерами. Кроме того, скучать не придется из-за огромного количества монстров, которое не намного меньше, чем в Hell Revealed.
- *The Ghoul's Forest* — выделяющаяся из общего ряда серия вадов в жанре survival horror. Игрок оказывается в огромном тёмном пространстве, а в его руки даётся определённое оружие с небольшим количеством боеприпасов (дробовик — в первых двух частях, лук — в третьей). Цель игры — грохнуть летающего монстра, который убивает с одного удара и всегда вылетает на свет [внезапно](#) и с громким криком, давая фору многим [скримерам](#) своей неожиданностью и умением давать игроку нехилый запас кирпичей. В третьей части также появились: огромный череп, летающий по случайной траектории и резко набрасывающийся на игрока; ползающий по полу монстр, который, приближаясь к игроку, с криком набрасывается прямо на экран; босс — юрэй, что [является большим скримером сама по себе](#). WAD меметичен собственной популярностью — в отличие от многих других модификаций, что сдались лишь фанатам серии, Ghoul's Forest обзавелась [своей маленькой педивикией](#), [ремейком](#) и стала частой мишенью для letsplay'еров и обзорщиков, не говоря о её популярности в мультимплеере.
- *The Sky May Be* — не очень известный в русском комьюнити, но интересный WAD, если не относиться к нему слишком серьёзно. Борется за звание самого хорошего, годного и самого ужасного. Привлечь в нём могут архаусный концепт, жестокая и необычная геометрия, убойный игровой процесс, непредсказуемые монстры, психоделическая атмосфера, глубокий подтекст, скандальная репутация и своеобразный юмор. Вызвать когнитивный диссонанс и ненависть может то же самое. Объяснить происходящее крайне сложно, но прилагающийся к ваду текстовый файл говорит о многом:

The Great God Imp has shown mercy on your soul and cast you into the hellish pits of his virtual toybox.

Running around the garish lego buildings, you become aware that the virtual toychest is actually running under windows 3.11. However the mouse is broken and the ALT and F4 keys have been removed. You must find a way to shut down the system and end this nightmare! Oh, and watch out for the Great God Imp. He may not be so kind next time He sees you.

- *Grezzo 2* — любопытный итальянский мегавад, по сей день радующий любого битарда и доставляющий анальные боли всем остальным. Объект множества срачей, один из главных аргументов моралфагов на тему "ай-яй-яй, какие жестокие и бессмысленные игры, надо все запретить!", единогласно забаненный на всех площадках для **стримов**. Согласно словам автора, его целью было создание самого жестокого, безумного и оскорбительного творения, какое только получится, этакого коктейля из самых лучших представителей рисованного насилия и прочих Посталов. И ведь получилось! Доставляет обильным гуру, приличным количеством способов это гуру устроить, совершенно отможенной атмосферой происходящего, жирнейшими вбросами в сторону всех разновидностей современного быдла, выносящим мозг сюжетом с множеством отсылок к самым разным явлениям этого мира (определенный процент которых понять могут только итальянцы), а также удивительно качественной проработкой уровней (довольно разнообразных, к слову - некоторые из них напоминают трип упоровшегося кислотой шизофреника) и самого вада. Чем и выделяется, даже на фоне своих собратьев по жанру.
- И ещё тысячи их, однако запомнились по очевидной причине только самые ранние и/или самые достойные — на каждый чих, как говорится, не наздравствуешься.

Кроме основных, т.н. "казуальных", стоит упомянуть и так называемые **Troll WADы**. Суть такова: ты скачиваешь вад, название, скрины и описания которого выглядят довольно обычно. Запустив ВАД, и дойдя до определенного сектора/нажатием определенного свича тебя ВНЕЗАПНО телепортирует в убищно оттекстуренную комнату (как правило одной фотографией Бреда Карни, автора ныне заброшенного порта SkullTag; либо пикчей со скримером) с вырвиушным звуковым сопровождением (eargare) и надписями большим шрифтом типа YOU'VE BEEN RAPED HARD. Пройти данные ВАДы даже с читами нереально либо из-за того, что они не работают, либо банально из-за того, что ВАД тупо не закончен. Некоторые троллвады имеют при себе так называемый эффект Zip Bomb — это когда ты скачиваешь ВАД весом в 1-2 МБ, а после распаковки его вес становится 1 ГБ. Еще некоторые из них могут испортить настройки игры/портов. Пионером данного направления ВАДов стал Terry, и нынче некоторые игроки так эти вады и называют Terrywads. В 2012-м году большинство троллвадов было удалено с DoomWorld и ныне они живут [здесь](#).

Фишки

- Некоторые уровни полны невероятным количеством монстров. Близкие к думовским толпы гадов инопланетного происхождения можно встретить разве что в *Serious Sam*.
- Некоторые (а начиная со второго Дума чуть более чем все) уровни страшно заморочены для прохождения. Запутанная структура уровней и рубильники, открывающие неизвестно что неизвестно где (а иногда заодно и засаду за спиной главге-я) сильно способствовали обильному высиранию кирпичей и — **чуть более, чем иногда** — тренировали у геймера логику, память и умение вовремя сохраниться.
- Несмотря на мозголомную замороченность уровней, некоторые геймеры на движке, совместимом с оригинальным, **«прошли» Doom II за 14 минут 2 секунды**. Также это видео можно посмотреть на ютубе: [версия с 60 кадрами в секунду](#). Позже рекорд был улучшен до 12 минут 44 секунд, причем на наивысшем уровне сложности: [видео-версия](#)
- Монстры в Doom ненавидят друг друга и часто начинают локальные схватки. Чем и пользуется умный игрок, экономящий ammo. А некоторые уровни без этого ещё и довольно неудобно проходить. Ну и, в конце концов, на это можно **просто полюбоваться**. Это происходит, если один из монстров, стреляя в Нашего Героя, случайно заденет этим снарядом соседа (или заденет взрывной волной — кибердемон-only). Именно такой способ зачистки уровня e2m9 советуется в книге Doom I, вероятно, самим **Кэпом**. Однако, если перед ударом монстра «повредить», то он в течении 10-40 секунд будет в режиме «берсерка» атаковать лишь думгая, не обращая внимания на удары других монстров.
- Дизайнеров Doom вдохновляли небезызвестный художник **Гигер** и столь же небезызвестный писатель **Лавкрафт** (кто не верит — пусть перечитает «Ужас Данвича»).
- Саундтрек к Doom и Doom II полон заимствований из репертуара таких групп, как **Metallica, Slayer,**



А вы говорите «**третья нога**»...

Alice in Chains, Pantera, [Megadeth](#) (правда непонятно в каком это месте, но пусть это останется на совести анона(сейчас бы засомневаться в столь очевидном)). В этом месте: [\[1\]](#).

- Побеждая атсральный мир демонов при помощи научного мира BFG9000 и плазмаганов, айтишники 90-х, то есть в основном нёрды и технари, получали +5 к удовольствию от сюжета за счёт лёгкого, незаметного скрытого флюордроса. Да-да, вопреки (а может, и благодаря) своей однострочечной краткости, сюжет игры тоже вносил свой вклад в общее дело винрара.
- Домашний питомец протагониста — [кролик](#) Дейзи — украден демонами; его голову игрок видит в конце третьего эпизода, а [узнаёт об этом](#) в конце четвёртого.

Монстры

Doom отменился многочисленными милыми монстриками, многие из которых послужили прототипами для других игр, а некоторые популярны по сей день.

Состав команды из первой части игры:

- **Zombieman** — хлипкий [зомби-слоупок](#). Из своей винтовки даже с пары метров не всегда попадает. Пушечное мясо, убирается парой выстрелов из пистолета. Самый унылый монстрик.
- **Shotgun Guy** — зомбак, чуть менее чем наполовину хлипкий. Может из своего дробовика снести пару десятков хитов. Однако опасности всё равно не представляет (только если один-двое, больше могут уже конкретно подзаебать по причине «сноса пары десятков хитов» от каждого), а также радостно делится дробовиком [и курткой](#). Уныл немногим меньше предыдущего.
- **Imp** — обезьяно-чёрт без хвоста и половых органов, хотя на спрайте трупа ясно виден анус. Самый распространённый монстр. Швыряется [фаерболами](#), правда, несильными. Опасность представляет, если [ВНЕЗАПНО](#) и не один [набежит](#) на игрока и начнёт терзать его когтями. Но [целебный](#) из дробовика его быстро утихомирят.
- **Demon**, или **Pinky** — головоногая хрюшка, жрёт игрока зубами, причём сильно. При дефиците патронов желательно мочить бензопилой или кулаком с «[Берсерком](#)». Также подыхает от выстрела из двустволки в упор. Имеется и полупрозрачный вид (*Spectre*), обожающий устраивать [сюрпризы](#) в темноте.
- **Cacodemon (Пузырь, Футбол, Геннадий)** — «какашистый демон», а если по-гречки — «злой дух». Вышел настолько доставляющим, что сразу снискал всеобщую народную любовь, эпизодически переходящую в фагготрию. [Огромный шар](#), снабжённый в верхней полусфере восемью рогами, а в лицевой — одноглазым ШЯЧЛОМ, выражающим какой-то немислимый аццкий троллфейс. Плюётся [егуетками](#) [рветы](#) [фаерболами](#) какого-то иссиня-красно-калёного цвета. Снизу снабжён какой-то требухой, как будто ему в жопу напихали сетчатых мочалок для посуды. При встрече это щячло радостно щщипит, а при попячивании шлёпается на землю с юберкавайным курлыканьем. Есть мнение, что их образ навеян бехолдером из D&D^[1], но вообще с таким же успехом это мог быть любой фентезийный головожопик. В любом случае, id доработала его напильником до такого эпичного вина, что Doom отныне и навеки символизирует, из всего бестиария, он и только он.
- **Lost Soul** (заблудшая душа) — огненная голова а-ля череп, с разгону налетающая на игрока, чуть ли не внезапно! Могут устроить побоище друг с другом.
- **Baron of Hell** — медно-красный козёл с рогами, пуляющийся сгустками зелёного огня. Хитов имеет приличное количество, за лишь один [целебный](#) может прописать в харю ещё [целебнее](#). При появлении издаёт дикий рёв, заставляющий неподготовленного нуба [срать кирпичами](#).
- **Cyberdemon** — [огромный боевой человекоподобный робот](#) с головой быка ([ваистену](#) Минотавр!), стреляющий ракетами. Лучше держаться подальше: скорострельность высокая, и взрывную волну, опять же, никто не отменял. Убивать предпочтительнее из *BFG 9000* (четыре выстрела в классике, в ZDoom можно двумя выстрелами в упор) или плазмагана, но можно обойтись и ракетницей, если есть возможность бегать вокруг него (что, конечно же, делать не стоит, ибо у цибера врождённый иммунитет к сплеш-урону и больно ему будет только от прямого попадания). Двустволки, также удобной для убийства этого парнокопытного, в первом Думе, к сожалению, не предусмотрено. После убийства остаётся от него рожка да ножка. В Plutonia Experiment на уровне № 32 «*Go 2 It*» бегают группами по 5—6 человек монстров, но туда ещё попасть нужно умудриться (ибо секретный).



Апогей [фагготрии](#).

- **Spiderdemon**, aka **Spider Mastermind** — гигантский паук (точнее, мозг на ножках) с миниганом, стреляющим картечью. Воспет группой «Дюна» в песне «А шмели...». При наличии BFG 9000 достаточно одного выстрела в упор (если есть возможность подойти вплотную, а *иначе...*). На открытом пространстве с ним лучше не встречаться.
- Два последних недобрых молодца *на одном из уровней (20-й, с 0:17)* в Doom 2 появляются вместе, но если не хлопать ушами, жаркие дебаты с последующей победой одного из них они устроят для начала между собой, причём неизвестно с каким исходом: *полторакратно превосходство кибердемона в здоровье vs. парализующий пулемёт Паукана.*

Во второй части добавились и другие монстры:

- **Heavy Weapon Dude** — чувак с пулемётом. Достаточно опасен, нередко действует *из укрытия*. Хитов, правда, не очень много, хотя и побольше, чем у остальных зомбаков. Успокаивается выстрелом из двустволки.
- **Hell Knight** — *такой же козёл*, как и Барон ада, только хитов в два раза меньше и цвет тела у него коричневый. Благодаря такому инструменту зачистки, как двустволка, оба козла получили прозвища: **трёхразовый** и **пятиразовый**.
- **Revenant** — скелет с пластикой Гарика Сукачёва. В ближнем бою изображает *Валуева*, издали пускает ракеты, из которых некоторые могут оказаться самонаводящимися (с дымным шлейфом). Простой уход в сторону не спасёт, нужно заныкаться или настолько запутать траекторию ракеты, чтобы она убила *об стенку*. Или *об ближайшего к скелету монстра*.
- **Mancubus** — жиробас с огнемётами. Увернуться непросто, промахнуться невозможно. Не сразу очухивается после удара, так что лучше мочить из пулемёта или плазмагана, чтобы он только булькал и не мог выстрелить. Если сможет, приговаривает что-то вроде «*абдабдблюа*» и пуляет во все стороны, в том числе в твою. Это само по себе момент интересный, потому что спор «что говорит манкубус» уже тянет если не на холивар, то минимум на наброс. Википедики прозревали там «а мне мало!» (уже выпилили). Некоторые анонимусы услышали «*ab gemacht!*», то есть «ну ладно же!», хотя в конце звучит явное «*-маво*» (на самом деле- это визг свиньи из сборника звуков Sound Ideas Series 6000, Pig - Squealing, animal, замедленный до 75%. Большинство звуков в Doom- из этого сборника). Плюс свойство манкубуса лупить куда не надо довольно легко использовать для того, чтобы *все передрались* и поубивали друг друга на халяву, лишь бы были рядом твари другой расовой принадлежности. Итого — вполне себе олицетворение толстого тролля. Также хариус манкубуса по какой-то причине можно видеть на мегасфере — самом крутом артефакте в игре, доводящим ашпи хероуса до 200 + 200 брони. Видимо, он там символизирует ширину ожоженности героя после такой сферочки. <https://maximuss01.deviantart.com/art/Mancubus-717900034>



Тот самый кибердемон. **Конец Дума:** в качестве пасхалки демонстрируются все монстры по очереди.



Спайдер-мастермайд.



Doom Monsters

- **Arachnotron** — довольно опасный паучок, уменьшенная и отредактированная копия Мастермайнда. Палит из плазмагана, хоть и не с такой скорострельностью, как у игрока. Не терпит рукоприкладства: даже если приблизиться к нему с бензопилой и начать пилить, он будет лишь беспомощно дрыгаться, пока не *примет ислам*.
- **Pain Elemental** — похож на какодемона, но отнюдь не он. Выпускает заблудшие души. Сначала надо разобраться с самим элементом боли (желательно из пулемёта или плазмагана; также, если позволяет ситуация, можно подойти к нему вплотную и бить хоть кастетом: монстр только разевает пасть и ничего не может сделать), а потом — с черепашками, вылетевшими из его взорвавшейся туши.
- **Arch-vile** — жуткая жёлтая мумия. Крайне опасный монстр. Жжёт жёлтым же огнём: на экране пару секунд пляшут языки пламени, после чего архвайл принимает позу Будды, и в этот момент кровь из носу надо уйти из поля зрения, в противном случае — подбрасывающий игрока взрыв и чувствительное уменьшение хитов. Отбивается уходом за препятствие либо критикал-дамагом в наглую тварь. *Также воскрешает убитых монстров*, кроме себе подобных, боссов и тех, кто не

оставляет после своей смерти труп (черепки и элементали). Также не может воскресить и зомбяков с импами, близко познакомившимися со взрывной волной от бочки, гранаты или заряда VFG. Задроты научились проходить некоторые уровни с помощью удара [архишвили](#): он их подкидывает в таком направлении, что путь до кнопки «Exit» резко сокращается. Если на вас одновременно нападет штук 15 этих [подлецов](#), а у вас [IDDQD](#) или вполне легальный зелёный шарик, можно запросто взлететь на высоту небоскрёба.

- **Icon of Sin** — финальный босс. Демоническая харя с адским жерлом во лбу, растянутая на ~~на~~ стене, внутри которой сидит (*спойлер*: голова Джона Ромеро. Почему именно так, луркайте и гуглите сами.). Плюется кубами, случайно рожает монстров и говорит [задом наперед oremoR nhoJ ,em Ilik tsum uoy, emag eht niw oT. Ну ты понел](#). Алсо, прямое попадание кубика в игрока влечет мгновенную гибель, причем даже под неуязвимостью (на самом деле, дело здесь, как ни странно, не в самом кубе, а в механике игры как таковой. Если вкратце, то думовские триггеры работают по схеме «линия—>площадь», где 1-е вызывает 2-е. И, если думер заходит через линию «входа» в портал, то на точке «выхода» он может [оказаться «в теле»](#) того монстра, кто имел несчастье быть в этот момент в площади портала — т.е., сделать т.н. «телефраг» врага. Обратное же, ВНЕЗАПНО, на «запрещено» самими правилами игры почти на всех уровнях игры, так что монстрики лишь бесполезно пересекают линию, пока сам думер не соизволит освободить площадь портала от своего присутствия в нём. Однако, нв 30-м уровне игры монстрам — в т.ч. и кубам, занимающимся телепортацией монстров — уже [«разрешают» делать «телефраг» игрока](#) при телепортации, чем они, собс-но, с удовольствием и пользуются).
- **Wolfenstein SS** — появляются на секретных уровнях. По крутизне примерно соответствуют шотган-гаям; стреляют не картечью, а пулями, но быстрее и точнее. Еретически устраивают перестрелки друг с другом, что есть совершенно не вольфоугодно и не православно. Видимо, id уже [дедлайн](#) на жопу жал.

Оружие

Пару слов, пожалуй, стоит сказать и об ассортименте колюще-режущих и других отстреливающих предметов сего замечательного шутера. Кроме вышеупомянутой [бензопилы](#) и uberмощной [Большой Трахательной Пушки ака БыФыХэ](#), раскладывающей вражин на мельчайшие атомы, в целом выбор для игрока довольно стандартен:

- «Спаренные» едиными патронами (и как думер только умудряется их так быстро переключать?) слабенький *пестик* и чуть получше *пулемёт-четырёхствольник*, который при применении заставляет импа или свинку дрыгаться аки нарка под дабстепом;
- Также «спаренные» *дробовик* и потребляющая при выстреле в два раза больше патронов *двустволка* (и, ЧСХ, ущерб от последнего оружия почти в 1,5 раза(!) выше, чем аналогичный от двух выстрелов из винтовки. По игровой механике, при одном выстреле из дробовика вылетает 7 дробинок (2 выстрела, соответственно, выдают 14), а при выстреле из двустволки — 20 дробинок);
- *Ракетомёт*, доставляющий [радость и любовь](#) всем окружающим монстрикам, а также и неосторожному думеру;
- И «спаренный» с БФГ *плазмач*, также [доставляющий](#) море синих и ярких колючих звёздочек.

Из «особых» предметов есть рюкзак, дающий по дефолту чуть патронов и увеличивающий в 2 раза их потенциальный объём в запасе (единоразово), карта всей локации, а также временные неуязвимость, костюм против лавы и радиации, очки, делающие все локации максимально светлыми, и нихрена неработающая невидимость (монстры всё равно могут «унюхать» игрока, да и метают снаряды они чаще в цель, чем мимо). Отдельного же упоминания заслуживает разработка [марсианских учёных](#) под кодовым названием «МЕГА-аптечка», она же «Берсерк». Сия чёрная бандура с крестиком, кроме доведения здоровья героя до исходных 100%, также дарует ему [чудо-силушку богатырскую, черпаемую из самой адской земляшки окаянной](#) — проявляется же всё это внешне в виде полукрасного экрана, а также гипермощи изначально хреновейшего орудия героя *руки с кастетом*, которым морпех теперь может наносить дамаж монстрикам до 150(!!!) хэпэ за раз, разрывая их в буквальном смысле в клочья. Так что одним из достоинств данной игры, кроме её общей внирарности, является то, что даже слабое оружие при определённых обстоятельствах может быть [в экономике, так сказать, необходимо. А вот, собственно, и само обучающее видео](#).

Игра по сети

Doom был первым вменяемым многопользовательским шутером ([историческая справка](#) о менее вменяемых предках). Он позволял игру по IPX-сети, по модему и по нуль-модему (прямое соединение последовательных портов RS-232 между собой); последним вариантом иногда пользовались живущие недалеко друг от друга люди, принося в гости свой системный блок.

Сейчас, с развитием дешёвых, кошерных интернетов потребность в

подобных надругательствах над своим телом отпала, но оказалось, что с современными ОС Дум несовместим абсолютно. Поэтому отдельными умельцами были сделаны порты, позволяющие играть в Дум в интернете, а другими умельцами — DOSBox, эмулирующий через сеть хоть нуль-модем, хоть LPT-LPT Laplink.

Примечания

- ↑ А то и вовсе скопипащен чуть менее, чем полностью, и вот тому [пруф](#).



Doom Ports