
Doomed Marine, the

Дизайн-документ

Содержание:

1.	Введение	3
2.	Концепция	4
2.1.	Введение	4
2.2.	Платформа, жанр и аудитория	4
2.3.	Основные особенности игры	4
2.4.	Описание игры	5
2.5.	Сравнение и предпосылки создания	6
2.6.	Системные требования	6
3.	Функциональная спецификация	7
3.1.	Ход игры и сюжет	7
3.2.	Физическая модель	24
3.3.	Персонаж игрока	26
3.4.	Элементы игры	34
3.4.1.	Монстры	34
3.5.	Оружие	44
3.5.1.	Кулаки	44
3.5.2.	Пистолет	44
3.5.3.	Дробовик	44
3.5.4.	Автомат	44
3.5.5.	Шестиствольный Пулемёт	45
3.5.6.	SSG	45
3.5.7.	Ракетная пусковая установка	45
3.5.8.	Плазменная винтовка	46
3.5.9.	VFG-4072	46
3.6.	Бонусы и артефакты режим	46
3.7.	Многопользовательский режим	47
3.8.	Интерфейс пользователя	47

1. Введение

Дальнейшее содержание этого документа организовано по разделам, в которых приводится следующая информация:

- Раздел 2. Концепция. Данный раздел содержит основные сведения об игре – общее описание, жанр, предпосылки создания игры и ее особенности, целевая аудитория и платформа. Раздел предназначен для всех заинтересованных лиц.
- Раздел 3. Функциональная спецификация. Описание игры с точки зрения пользователя и предлагаемых ею возможностей. Содержит данные про сюжет и принципы игры; интерфейс; графику и звуковое наполнение; состав игровых уровней. Этот раздел предназначен для всех заинтересованных лиц.
- ~~Раздел 4. Техническое описание реализации функциональной спецификации. Содержит сведения про программную структуру игры; структур хранения данных; организация работы с графическими и звуковыми ресурсами игры. Раздел предназначен для технических специалистов.~~
- ~~Раздел 5. План организации разработки проекта. Содержит информацию о существующих и требуемых ресурсах; финансовые вопросы и календарный план разработки. Раздел предназначен для лиц, принимающих решения.~~
- ~~Раздел 6. Содержит контактную информацию.~~

2. Концепция

2.1. Введение

Блиц. Делаем быстро, собирая все возможные модели, скрипты, текстуры и тому подобное. Своего материала делаем по мелочи. Стараемся уложиться в обозначенное время, доделать хотя бы до уровня игральной микродемки с выкладыванием на суд фанатов. Общая задача – допилить хоть что-то на готовом движке, сделать готовый продукт. Пусть и не очень серьёзный, но до конца.

Идея игры – сделать клон легендарной и имеющей громадное модерско-кодерско-мапмейкерско-фанатское сообщество. Игровую механику и стиль, а также часть ресурсов можно и нужно творчески переработать... или даже полностью украсть у оригинала ☺

Собственно, Doom он и есть Doom - игрок выступает в роли безымянного бойца космического спецназа. Он описывается как «один из наиболее крепких, закалённых в боях и натренированных землян» из своего отряда, отправленного на Марс. После нападения на офицера, отдавшего приказ открыть огонь по гражданским, это становится его последним заданием. Он находится под охраной, пока его напарники разбираются с непонятным инцидентом на Фобосе в Объединённой аэрокосмической корпорации (англ. Union Aerospace Corporation, UAC). Внезапно главный герой теряет связь со своими напарниками и, вырвавшись из-под охраны, идёт на поиски своего отряда. Позже он узнаёт, что проводившиеся корпорацией эксперименты по телепортации дали сбой, и через ворота, стоявшие на Фобосе ещё до появления на нём человека, полезли адские твари, которые убивали персонал или превращали его в зомби. Всё, что остаётся сделать главному герою, — это найти хоть кого-нибудь из своего отряда и выбраться из этого ада.

2.2. Платформа, жанр и аудитория

Doomed Marine — компьютерная игра в жанре «шутер от первого лица», разрабатываемая на основе движка FPS Creator и ряда свободных (и не очень) моделей и текстур.

Игра ориентирована на широкую аудиторию, содержит ограничивающий контент, минимальный возраст игрока – 16 лет. Ориентироваться следует, в первую очередь, на фанатов и сочувствующих, потому игра должна создавать впечатление схожести с оригиналом. Такие дела.

Коммерчески данный вариант распространять не предполагается.

2.3. Основные особенности игры

Ключевые особенности игры (USP):

- Сохранение атмосферы темноты, угрозы и страха. И всё в научно-фантастических декорациях (перемежающихся «адскими», конечно).
- Наличие основных киллер-фич оригинальной игры – тонкий баланс, стрельба, монстры в изобилии, динамичненько.
- Использование современных технологий и игровых решений – физического движка с рэгдолами (плюс несложные физ-головоломки), шейдеров и продвинутой модели освещения.
- Нетрадиционный для современных игр подход к левел-дизайну. Уровни Doom традиционно совмещают линейность прохождения (зачастую единственная возможная последовательность открытия дверей) с нелинейной их структурой,

при этом в одни и те же помещения надо попадать/проходить несколько раз – например, в помещении находится, кроме кучи монстров, закрытая дверь, ключ к которой надо поискать, плукая по другим ответвлениям и коридорам; иногда на разных ярусах одно и то же помещение может быть посещено несколько раз. Уровни ветвятся – при этом тупиковые ветви не слишком часты; некоторые подобные ветви с особым оружием – остальные обычно просто важны для прохождения уровня.

- В целом, запутанная структура уровней и рубильники, открывающие неизвестно что неизвестно где (а иногда заодно и засаду за спиной главгероя). Знание о засаде не сильно облегчает расправу с ней.
- «Секрет плейсы» - тайники в самых неожиданных местах, содержащие полезные предметы.
- “Гладкий” игровой процесс – количество монстров-в-минуту не должно падать ниже определённой цифры в угоду любованию скриптовым сценам, особым ландшафтными красотам и т.п. Чтобы напугать – можно, но резко снижать численность монстров в определённой местности - нет.
- Схваток между монстрами нет, увы.
- Саундтрек составляется из динамичных треков – можно использовать много переработок треков из первых двух частей.
- Несколько загадок и задачек, требующих тактических решений.
- Violent. Убийство выполняется в лучших традициях серьёзных игр. Кровищца и рэгдоллы.

Игра не предназначена в текущем варианте для продажи.

Сюжет рассчитан на 2...5 часов прохождения. Максимум.

2.4. Описание игры

Игроку предлагается поочередно исследовать уровни разной сложности, разгадать пространственные, физические и (редко) логические задачи, найти тайники, уничтожить как можно больше монстров и выжить. Уровни представляют собой запутанные лабиринты со множеством дверей, ключей, лифтов, шахт, кнопок и секретных комнат. Вместо пола могут быть лава, кислоты разной силы, вода, ядовитые отходы. На большинстве уровней есть телепорты, мгновенно переносящие игрока в другое место на текущем уровне.

Некоторые участки пола способны двигаться в вертикальном направлении (как по желанию, так и без желания игрока), другие могут из камня превратиться в кислоту (обычно это выглядит как погружение пола в окружающие его отходы), третьи открывают тайные двери с засадой. Потолки некоторых норовят опуститься, как пресс, и сдавить игрока. Кнопками открываются проходы, недоступные ранее, активируются двери и так далее.

Так или иначе, конечной целью игрока является поиск выхода из уровня. Это может быть рубильник (зачастую в комнате с надписью Exit), люк в полу, особый телепорт или монстр-босс.

Игровой процесс во многом основывается на сложности и интерактивности окружения (лифты, прессы, прочее оборудование). На уровнях есть немало секретных мест, которые не обязательно посещать. Присутствуют в достаточном количестве помещения-«статисты», не являющиеся секретными, необязательные для прохождения и вообще практически нейтральные к игровому процессу, функция которых состоит только в создании атмосферы и внесении некоторого разнообразия. Навигация на уровне, выбор последовательности и тактики прохождения отдельных его частей и задействования его интерактивных элементов приводят к тому, что в Doom против игрока играет практически весь уровень как единое целое, что тоже является довольно характерной чертой игры.

Искусственный интеллект многих противников нарочито-примитивен, но некоторым из них доступны простые тактические приёмы типа уклонения или стрейфа. Динамичность уровня как такового является наиболее интересной и новаторской особенностью Doom. Уровень может существенно изменяться по ходу прохождения, что достигается в основном с помощью движения потолков и полов. Также присутствуют разнообразные ловушки, представленные закрывающимися дверьми или, например, телепортирующимися из ниоткуда противниками. Несмотря на определённую примитивность и причастность к жанру шутера, описанные выше тактические задачи придают игре черты и приключенческого жанра, требующие активного исследования уровня.

Сюжет подаётся атомарными вставками, не нарушающими ритм и стиль игрового процесса.

2.5. Сравнение и предпосылки создания

Собственно, основные конкуренты и аналоги разрабатываемого проекта – многочисленные WAD-карты для Doom (в том числе и на множестве портов с поддержками современных фишек). Сообщество мапмейкеров Doom имеет старинные традиции, заметный опыт – и потому игроков довольно сложно удивить новым WAD-ом на оригинальном движке. Было бы неплохо, возможно, подсмотреть пару интересных фишек из оригинальной игры и лучших WADов – но это как будет время. Плюс, внедрение фишек, отсутствующих в различных портах и оригинальных картах, заметно приукрасит и разнообразит для игроков геймплей.

Но, в целом, при подборе свойств и особенностей игры должно ориентироваться на классику FPS и аккуратно, но смело произвести попытки внедрить современные тенденции.

2.6. Системные требования

<списать для FPSC>

Требования	Минимальные	Рекомендуемые
Операционная система		
Процессор		
ОЗУ		
CD-ROM привод		
Свободное место на HDD		
Видео карта		
Звуковая карта		
Управление	Мышь, клавиатура	

3. Функциональная спецификация

3.1. Ход игры и сюжет

На протяжении 3-5-10 уровней (возможно, один из них секретный?) игрок сталкивается с адскими полчищами. Основная задача игрока на каждом из уровней – достигнуть зоны выхода, уничтожив по пути необходимое количество монстров.

Вы - космический десантник (space marine), один из самых крепких на Земле, закаленный в боях и тренированный для решительных действий. Три года тому назад Вы напали на старшего по званию офицера за то, что он приказал своим солдатам открыть огонь по гражданским лицам. Куски его тела были отправлены в Перл Харбор, а Вас перевели на Марс, место расположения Объединенной Аэрокосмической Корпорации (United Aerospace Corporation, UAC).

UAC - многопланетный конгломерат с расположенными на Марсе и его двух лунах-спутниках, Фобосе и Деймосе, предприятиями по переработке радиоактивных отходов. В связи с отсутствием действий в районе ближайших пятидесяти миллионов миль, Ваш день состоял из глотания пыли и просмотра запрещенных фильмов в библиотеке.

В течение последних 4 лет военные, крупнейший поставщик UAC, использовали отдаленные предприятия на Фобосе и Деймосе для проведения различных секретных проектов, включая исследования передвижения в пространстве между измерениями. Пока что им удалось открыть ворота между Фобосом и Деймосом и, бросив несколько приборов в одни ворота, наблюдать, как они выходят через другие. Однако с недавних пор Ворота сами опасно нестабильны. Военные "добровольцы", вступившие в Ворота, либо исчезали, либо были поражены странной формой безумия - они изрыгали вульгарности, нападали на все, что дышит, и, наконец, скоростно умирали от разрыва тела. Подбор соответствующих друг другу голов и тел для отправки домой родственникам превратился в круглосуточную работу. Самые последние отчеты военных заявляют, что исследования натолкнулись на небольшое препятствие, но все находится под контролем.

Несколько часов назад Марс получил сбивчивое послание с Фобоса: "Нам необходима немедленная военная поддержка. Что-то дьявольски мерзкое прет из Ворот! Компьютерные системы походили с ума!". Остальная часть послания была неразборчива. Вскоре после этого Деймос просто исчез с неба. С тех пор любые попытки установить связь с обеими лунами-спутниками были безуспешны.

Вы и Ваши товарищи, единственное боевое подразделение на 50 миллионов миль вокруг, были посланы на Фобос. Вам было приказано обезопасить периметр базы, в то время как остальная команда вошла внутрь. В течение нескольких часов радио доносило до Вас звуки боя: ружейную стрельбу, приказы, вопли, хруст костей, затем, наконец, безмолвие. Видимо, Ваши товарищи мертвы.

Теперь все зависит от Вас. Обстановка не очень хорошая. В одиночку Вам никогда не удастся покинуть планету. Вдобавок ко всему, все тяжелое вооружение было взято штурмовой группой, а у Вас имеется только пистолет. Эх, если бы Вам удалось заполучить плазменное ружье или хотя бы дробовик, Вы бы прихватили с собой в последний путь парочку мерзавцев. То, что убило Ваших товарищей, заслуживает хороший заряд дробью в лоб. Пристегнув шлем, Вы выходите из посадочной капсулы. Будем надеяться, что Вам удастся найти более внушительную огневую мощь где-нибудь внутри станции.

Проходя через главный вход базы, Вы слышите, как эхо животного рыка отдается по далеким коридорам. Они знают, что Вы здесь. Обратной дороги уже нет.

(источник сего – полуофициальный гайд)

События игры разворачиваются в следующих типах основных "локаций":

- Старые строения УАС – первые из строений, созданные УАС на Фобосе. Преимущественно это складские помещения. Наименее совершенные технологии, редкий ремонт, ящики и контейнеры.
- Завод по переработке отходов – тёмные и грубые коридоры, взрывающиеся бочки, бассейны с кислотой и дорожками над или в них, промышленные механизмы, контрольные будочки рядом с ними, поднимающиеся платформы.
- Административный корпус – чистые и опрятные футуристические офисно-бюрократические строения крупной корпорации – однако, с учётом специфики их нахождения на Фобосе.
- Поверхность спутника – неприветливые равнины, продуваемые всеми ветрами; озёра с отработанными жидкостями, большие служебные и не очень помещения.
- Поражённые коридоры – место, где привычная реальность сплелась с реальностью Ада – сюрреалистические и местами бессмысленные конструкции и дизайн, гротескная архитектура и всякие отвратные вещи временами.
- Научный корпус УАС – обставленные сложной техникой и приборами помещения научно-исследовательских отделов и лабораторий. Отделка из гламурно-блестящих металлических панелей и ярко-белых (когда-то) обоев в кабинетах; возможны шлюзы и т.п. Разные участки научно-исследовательских корпусов могут иметь различные колорированные участки – в зависимости от специализации.
- Ад – острый скальный камень и булыжник подземелий, кровь, огонь, абстрактная и гротескная архитектура ритуальных и неутилитарных строений с элементами гигеровских декораций. Живая плоть на стенах, возможно. Страшные светящиеся потусторонним светом зоны. Место рождения и проживания самых ужасных монстров.

Начало - вступительный ролик. Либо простенькая CG-вставка (например, сборы героя для выхода из капсулы в стиле "Побега из Лос-Анджелеса"), либо просто «слайды» с укороченным текстом предыстории.

Игрок начинает игру с уровня 1, "Ангар №2":

Когда-то бывший основным хранилищем горюче-смазочных материалов, запасных частей и некоторых стройматериалов для небольшого форпоста УАС на Фобосе, к настоящему моменту Ангар №2 давно утратил своё ключевое значение для базы. Здание само по себе весьма невелико и выстроено по старым технологиям, потому теперь оно выполняет роль "тёмного чердака" базы – все малоценные, устаревшие, не востребуемые единицы хранения находят здесь свой последний приют. Окон с видом на поверхность нету, стены грубы, побелка отваливается, часть осветительных приборов пришла в негодность. Разве что древние механизмы громоздких шлюзов, не дающих живительному воздуху улетучиться в бедную атмосферу каменистой луны, до сих пор служат исправно.

Однако, это до сих пор строение УАС, соединённое с основной базой и обслуживаемое живым персоналом... ну, или бывшим живым несколько ранее.

Графическое описание: Ангар исполнен в стиле «Старые строения УАС». На момент прихода игрока, на карте работает аварийное освещение красного цвета, некоторые осветительные приборы выбиты перегрузкой. Часть механизмов сломана или заржавела – впрочем, демоны тут ни при чём. Много сломано раз и навсегда, кое-что просто больше не используется. Стены и полы выглядят грубыми, сработанными с использованием весьма примитивных (для футуристического антуража) средств и технологий. Плюс, плохая уборка и редкий ремонт – на полу могут наблюдаться следы, порядок на полках далёк от идеального. Первоначально карта выглядит пустой и покинутой.

Архитектура: карта представляет собой ряд залов и комнат, крупных и не очень, соединённых узкими короткими коридорами. Поскольку значение здания – сугубо утилитарное, формы весьма грубы и безыскусны. Имеется ряд служебных комнат. Потолки во многих комнатах высокие, но двери широки не везде – перемещение особо крупных грузов с этажа на этаж не планировалось. Архитектура небольшой этажности (до трёх этажей).

Задачи игроку на карту: проникнуть в комплекс и отыскать оружие. Ознакомиться с некоторыми основными видами противников. Отыскать ключ-карту к бывшим техническим помещениям. Заставить заработать резервную электросистему (нужно для открытия двери-лифта к выходу) – переключить предохранительный блок, отключить автоматическую систему управления, включить генераторы. Покинуть карту через шлюз, прежде неактивный из-за недостатка энергии.

Встречающиеся монстры: зомби обыкновенные (несколько), бывшие люди (много), бывшие люди – сержанты (куча – меньше, чем много, больше, чем средне), импы (средне).

Оружие/патроны на уровне: Пистолет/средне, Дробовик/мало, (секретка) Автомат/очень мало, (секретка) Ракетница/пара. Дробь здесь обозначает наличие и оружия, и патронов, просто тире – только патроны.

Аптечки/броня: средне/мало.

Запоминающиеся места на уровне: склад горючего (можно взорвать), кусочек Ада (игрок переправляется в него из одного места на уровне), сломанный лифт, просторная закрытая генераторная, крупный (громоаадный) погрузочный цех / цех хранения, шлюзы в разных частях здания, “закутки” для экстренного спасения при разгерметизации в нескольких коридорах, зал отправки транспорта (пустует), туалеты, маленькие учётные (офисные) закутки.

Также, по замыслу, из Ангара в разные части базы должны вести тоннели или открываться иные шлюзы – но двери требуют авторизации или просто сломаны. Через одну из дверей, вероятно, ранее прошла наша штурмовая группа (около двери может лежать тело морпеха), но войти в неё невозможно.

Подавив слабое сопротивление в Ангаре и запустив его энергосистемы, игрок, проходя длинный тоннель, вступает на территорию **уровня 2, “Накопителя” (Hoarder):**

Накопитель – это крупный складской комплекс, также как и Ангар, построенный в начальный период основания УАС базы на Фобосе. Накопитель возводился с целью хранения больших партий габаритных грузов, привозимых для содержания базы на спутник Марса звездолётами. Это здание должно было послужить хорошим дополнением к уже не справлявшимся с потребностями растущего форпоста Ангара, а также принять на себя роль центрального транспортного узла базы... однако, массивный разлив случайно свезённой под крышу Накопителя партии токсических отходов сделал невозможным дальнейшее использование здания по назначению. Несмотря на все усилия по очистке, внутри до сих пор достаточно токсинов – строение буквально пропиталось ими насквозь.

По этой причине Накопитель не был достроен и дооборудован до конца. Теперь его используют как гигантское закрытое хранилище бочек с отходами.

Графическое описание: Накопитель исполнен в стиле “старого УАС” с вкраплениями стиля “Завода по переработке отходов” – стены помещений большей частью имеют грубую фактуру, местами вовсе не отделаны. Кое-где валяется старый строительный мусор, в других местах есть следы некогда кипевшей, но впоследствии быстро унесшей из здания ноги жизни – пыльные рабочие столы с оставленными служебными бумагами и любимыми кружками, проржавевшая техника, брошенные машины и механизмы. Нового в здании – пара служебных контрольных комнат, плюс вентиляторные

установки да устройства термостатирования – словом, то, что может поддержать жизнь бочек с отходами. А бочек с отходами там очень много: большие залы со стеллажами, на которых покоятся брошенные ящики, а между ними – бочки, бочки и бочки. Всё довольно грязное. Двери на “улицу” местами могут быть открыты.

Освещение после перегрузки электросети, вызванной “неприятностями” с порталом, работает, но в заметной степени “местами”. Во многих помещениях оно может отсутствовать вообще, в других – светильники горят тускло холодным светом возле стен и в коридорах, не разгоняя тьму, а лишь создавая контраст и резкие переходы. Некоторые из светильников временами начинают мигать. Иногда за спиной игрока открываются ловушки и секретные комнаты с монстрами.

Архитектура: Комнаты и залы, в высшей степени утилитарная “коробочная” архитектура. Широкие короткие коридоры и большие, просторные полупустые и кое-как оштукатуренные холодные залы-хранилища с высокими потолками. Комнаты, коробки, коробки с ржавыми бочками, комнаты с брошенной техникой. Возможно, комнаты даже образуют подобие лабиринтов. Разнообразие привносят разве что сильно недостроенные области (виднеются строительные леса и инструменты, может отсутствовать потолок) и до сих пор эксплуатируемые техпомещения и контрольные пункты. Плюс, особое освещение, выделяющее и резко выхватывающее из темноты отдельные области. Архитектура одноэтажная.

Также, здание могло бы иметь форму кольца или полукольца с техническими и контрольными помещениями по периметру, транспортным узлом сбоку и основным хранилищем в центре – если это будет хорошо смотреться.

Задачи игроку на карту: ознакомиться с “фирменной” техникой секретных комнат с монстрами и “золотым принципом Doom” – “взял ключик – получи по морде”. Активировать ручное управление шлюзом двери, ведущей из технической зоны №1 (помещение с брошенным инвентарём и машинами) в основную часть здания – найти, отвоевать у монстров и нажать настенную кнопку. Найти ключ-карту к контрольной зоне №1 (комнатка-«пульт управления»). Открыть вход в недостроенный транспортный узел (место для множества транспортных средств) – найти, отвоевать у монстров и нажать настенную кнопку. Найти ключ-карту к контрольной зоне №2. Открыть все закрытые двери уровня разом – кнопка, найти. Достичь шлюза перехода в следующее строение и покинуть уровень.

Встречающиеся монстры: зомби обыкновенные (несколько), бывшие люди (средне), бывшие люди – сержанты (немного), импы (много), трайты (много), демоны (пара), спектры (пара, если будут).

Оружие/патроны на уровне: Пистолет - немного, Дробовик - средне, Автомат/немного, (секретка) SSG/немного, (секретка) Ракетница/немного.

Аптечки/броня: средне/средне.

Запоминающиеся места на уровне: коридоры с мигающим светом, зал (залы?) с монстрами + брошенными ящиками + взрывающимися бочками, заброшенные офисные закутки, контрольные и технические зоны, грузовые лифты и ямы-склады, недостроенные участки (под открытым небом) и недостроенный транспортный узел, место расположения последней ключ-карты с кучкой убитых морпехов (?). Возможно, вентиляция с секреткой или какая-нибудь простенькая физ-головоломка с секреткой на другом конце пути.

Покинув холодные и неприветливые залы Накопителя через выходной шлюз, игрок достигает **уровня 3, “Станции по переработке токсических отходов”:**

Станция переработки – один из самых крупных комплексов строений промышленного сектора базы УАС на Фобосе. Несмотря на спешку при возведении, вызванную рядом трагических инцидентов в ходе захоронения свозимых на спутники Марса токсических

отходов шахтным способом, здания Станции являются одними из наиболее капитальных и самых надёжных среди всех сооружений базы.

Комплекс состоит из нескольких обособленных строений, соединяемых между собой множеством переходов с гермошлюзами, контролируемые автономной системой безопасности. Каждое из строений содержит свой участок технологической линии переработки отходов – цех вскрытия контейнеров с опасными химикатами, бассейны-отстойники и высокопроизводительные фильтры, камеры гашения и дезактивации наиболее опасных и едких веществ из известных человеку... Весь комплекс изнутри представляет собой невероятно эффективный механизм, практически не требующий вмешательства человека.

На момент визита игрока комплекс полностью остановлен и частично повреждён атакой демонов. Система безопасности запечатала большинство шлюзов и установила строгий режим контроля допуска для персонала.

Графическое описание: уровень выполнен в стиле "Завод по переработке отходов". Комплекс состоит из 5-8 отдельных строений, связанных между собой коридорами-переходами, а также, возможно, и внутреннего двора "под открытым небом". Каждое из строений комплекса имеет до двух этажей и разделено на зоны – обитаемую, техническую и сервисную.

Обитаемые зоны невелики по размеру, отделены от технических зон зданий окнами и компактными шлюзовыми камерами (в ряде случаев – просто дверями), хорошо освещены и содержат контрольное оборудование и пульт оператора. Внутренняя отделка обитаемой зоны схожа со стилем «Старых зданий УАС», но несколько более груба и холодна – бетон, грунтовка, краска. Иногда помещения обитаемой зоны возвышаются над техническими помещениями.

Технические зоны занимают основную часть внутреннего пространства зданий. В них располагаются крупные объекты и машины, производящие переработку – бассейны с веществами, крупные механизмы, баки и т.п. Над бассейнами в некоторых местах размещены помосты – и низкие, притопленные мостики, едва выступающие из опасных жидкостей. Технические зоны имеют скверное освещение, которое скачок электричества сделал ещё более скудным. Отделка отличается обилием серого бетона, похожего на булыжник, а также стойких к коррозии грубых помутневших плит или пластин. Там бывает грязно – сколько бы ни пытались убирать сотрудники. В технических зонах под потолком любят прятаться летающие монстры.

Сервисные зоны – это коммуникации, трубы и внутренние части машин. Хорошее освещение, теснота помещений, одно или два посещения. Возможно, повышенная концентрация секретов.

В каждое из строений ведут по несколько крупных шлюзов – но большинство из них требует определённый уровень доступа или вышли из строя в результате перегрузки электросети.

Архитектура: Основной элемент строения – крупные помещения технических зон с большими открытыми, но непроходимыми пространствами – бассейнами, машинами и т.п. Сами строения имеют архитектуру предельно утилитарную, квадратно-коробочного типа, с минимумом комфорта и декоративных украшений. Переходы и коридоры либо предельно узки, либо наоборот, пугающе широки и пусты; соединяются под прямыми углами, стены толстые и грубые, с минимумом ответвлений и каморок. Разные зоны уровня обычно заметно разнесены по высотам – находятся на разных этажах или ярусах, соединяясь лифтами и лестницами.

Задачи игроку на карту: встретиться и научиться бороться с летающими монстрами. Последовательно открыть при помощи кнопок разблокировки ряд проходов из одного строения в другое, проходя через технические зоны. Отбить центр комплекса и разблокировать очередное помещение. Найти ключ-карту к строению с особо опасным

техпроцессом в сервисной зоне одного из строений и разблокировать закрытую дверь. Найти ключ-карту к общему пульта управления комплексом и произвести при помощи кнопки перегрузку систему охлаждения, спровоцировав взрыв, выбивающий одну из дверей. Пройти ещё несколько строений, выйти "на открытый воздух" и покинуть станцию через транспортный блок (остановка монорельса, перевозящего рабочих из жилых корпусов в комплекс).

Встречающиеся монстры: зомби обыкновенные (несколько), бывшие люди (куча), бывшие люди – сержанты (немного), импы (немного), трайты (пара), демоны (средне), спектры (пара, если будут), какодемоны (средне), z-сек (пара).

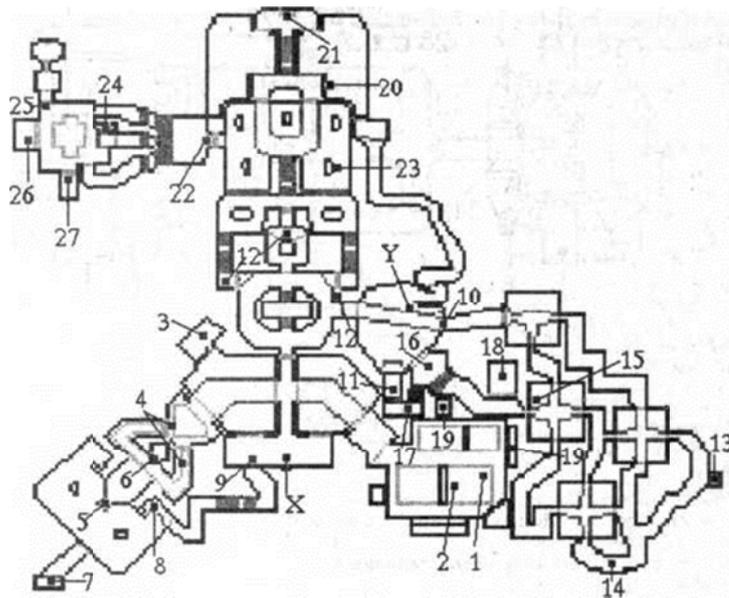
Оружие/патроны на уровне: Пистолет - немного, Дробовик - куча, Автомат - средне, Пулемёт/немного, (секретка) SSG/немного, (секретка) Ракетница/немного.

Аптечки/броня: куча/куча.

Запоминающиеся места на уровне: маленькие контрольные будки, металлические ограждённые переходы на высоте над бассейнами с кислотой, чуть выступающие из кислоты дорожки + летающие монстры над головой, узкие сервисные зоны, шлюз с телепортацией в небольшой участок Ада (2-3 комнаты), поднимающиеся из кислоты платформы и переходы, небольшие лифты и лестницы в технические зоны, взрывающаяся система вентиляции, шлюз на открытое пространство и выход в здание монорельса в конце него.

Вариант дизайна из Doom I (пример, на который можно посмотреть, но не копировать):

"Участок основной обработки" (Central Processing)



1. x - где Вы начинаете.
2. Красный ключ. Когда Вы его подберете, откроются секретные двери 19 и на Вас хлынут чудовища. Готовьте пулемет.
3. Шестиствольный пулемет и ящики с патронами.
4. Патроны, аптечки, броня 100%.
5. Дверь, открываемая красным ключом.
6. Синий ключ.
7. Секретная дверь, за ней чудовища. Эта дверь откроется, когда Вы пройдете мимо нее.
8. Сфера души.
9. Ракеты, артефакт расплывчивости, броня 200%.
10. Секретная дверь.
11. Дверь, открываемая синим ключом.
12. Противогазационный костюм (используйте его потом, когда вернетесь из п.16).
13. Двери, открываемые желтым ключом.
14. Компьютерная карта.
15. Рычаг, открывает проход в п.15.

16. Секретный проход.
17. Рюкзак, желтый ключ, броня 100%.
18. Артефакт расплывчивости (пойдите и через решетку окна в п.16 расстреляйте чудовищ, которые появятся в У).
19. Секретная комната с чудовищами (откроется, как только Вы возьмете желтый ключ).
20. Секретная комната с чудовищами.
21. Лифт, на котором лежит сфера души. Он поднимает Вас к секретной двери в стене
22. Рычаг открывает дверь в п.22.
23. Дверь.
24. Противорадиационный костюм. Обойдите все колонны - за ними кое-что лежит.
25. Кнопка открывает дверь 25. Внимание: когда подойдете к кнопке в противоположной стене, откроются комнаты 26 и 27.
26. Выход.
27. 26 и 27. Секретные комнаты с чудовищами, ракетная пусковая установка.

Воспользовавшись автоматической монорельсовой дорогой, игрок достигает основных строений базы УАС и входит на территорию **уровня 4, "Компьютерной станции"**:

Компьютерная станция – интеллектуальный центр форпоста УАС, место где сходятся все информационные потоки базы. Здесь располагаются два исполинских Мейнфрейма - суперкомпьютера, производящих обработку данных о функционировании структур и строений базы, а также управляющих работой большинства её систем. На Мейнфреймы также возложена задача распределения энергии, грузов и персонала между отдельными участками базы. Множество операторов и техников круглосуточно находится на территории Компьютерной станции, обеспечивая бесперебойную работу обоим Мейнфреймам. Помимо того, в этом же здании расположены главные сетевые концентраторы внутренней инфосети УАС и базируется подразделение информационной безопасности.

Удар демонов полностью истребил обслуживающий персонал – однако сотворённый человеком компьютерный мозг продолжил поддерживать нормальные условия в пустых коридорах, населенных теперь лишь злыми духами и воплотившимися человеческими кошмарами...

Графическое описание: уровень выполнен в стиле "научный корпус" с вкраплениями "административного корпуса". По обстановке и отделке уровня видно, что этот сектор – место средоточения высоких технологий УАС. Это супер-функциональное и важное цифровое сердце базы. Некогда многолюдная и населённая множеством технических специалистов, Станция теперь производит гнетущее впечатление как раз по причине большого количества пустого места. Коридоры и большинство помещений выглядят строго, но исполнены в сдержанно парадном стиле, как здания ЦРУ (судя по фотографиям, я там лично не был ☺) – ковролин глубокого синего (зависит от цвета сектора) на полу, диванчики, торговые автоматы и фикусы в кадках стоят в полуоткрытых комнатах отдыха. Рабочие места чистые, хай-тековые, компьютеризированные по самые уши. Освещение хорошее, ровное, яркое, коридоры весьма просторны и не давят на игрока. В чисто технических зонах с освещением и комфортом похуже – там располагаются компьютеры и вспомогательное оборудование типа маршрутизаторов. Ковролин уступает место металлу, рабочие столы – гудящим серверным стойкам и непонятного вида высокотехнологичным шкафам.

Архитектура: уровень симметричен - он разделён на две практически одинаково устроенных половины, каждая из которых содержит помещения, предназначенные для обслуживания своего Мейнфрейма. Половины соединяются переходами в одном или двух местах; для открытия этих дверей нужны ключ-карты. Кроме комнаты с самим Мейнфреймом, каждая половина содержит также необходимые офисные помещения, несколько постов охраны, электроподстанцию, зоны отдыха, техзоны с компьютерным оборудованием, серверные и комнату подразделения информационной безопасности. Наиболее ответственные участки имеют цветовой код (отображаемый на стенах) и двери, открываемые ключом соответствующего цвета. Уровень плоский или имеет совсем небольшую этажность, весьма протяжён.

Задачи игроку на карту: пройти охранные посты и открыть двери, ведущие в левое крыло сектора. Найти и нажать кнопку на посту охраны, открывающую дверь в комнату подразделения информационной безопасности левого крыла. Найти и нажать кнопку, открывающую техзону левого крыла. Найти ключ-карту к дверям в правое крыло. Найти и нажать кнопку, открывающую офисные помещения в правом крыле. Найти ключ-карту к электроподстанции в правом крыле. Деактивировать электроподстанцию. Найти ключ-карту к Мейнфрейму в левого крыла за одной из открывшихся после отключения дверей правого. Отбить Мейнфрейм и отключить его. Покинуть уровень через открывшийся лифт (расположен недалеко от монорельса).

Встречающиеся монстры: зомби обыкновенные (средне), бывшие люди (средне), бывшие люди – сержанты (средне), импы (куча), трайты (пара), демоны (средне), какодемоны (несколько), z-sec (немного).

Оружие/патроны на уровне: Пистолет - мало, Дробовик - куча, Автомат - средне, Пулемёт - немного, (секретка) Плазменная винтовка/немного, (секретка) Ракетница/немного.

Аптечки/броня: средне/куча.

Запоминающиеся места на уровне: вход на уровень, Мейнфреймы, коридоры уровня. В остальном – средний такой уровень, напоминающий старый Doom.

Деактивировав большую часть вычислительных мощностей базы, игрок достигает на лифте **уровня 5, "Военной базы"**:

Военная база – обособленный от прочих сектор форпоста УАС, на территории которого размещается большинство армейских подразделений на Фобосе. Здесь расположены солдатские и офицерские казармы, оружейные комнаты, тренировочный центр, лазарет, собственные кухня и столовая. Солдаты, за исключением выходов в караул, практически не покидают территории базы – они спят, моются, тренируются и отправляют все естественные потребности внутри сектора. Доступ на территорию Военной Базы для обычного персонала без специальных разрешений закрыт. В казармах в среднем расквартировано от 150 до 250 солдат и офицеров... вернее, было расквартировано до атаки демонов.

Военная база явилась одной из приоритетных целей для десанта из другого измерения - потому, на момент прибытия игрока, помещения этого сектора весьма сильно пострадали, доступ во многие из них невозможен.

Графическое описание: уровень выполнен в стиле "административный корпус" с вкраплениями "научного корпуса". Оформление имеет сходство с внутренним убранством Компьютерной Станции – но утилитарная составляющая тут поставлена превыше красоты, а поговорка "пусть безобразно, зато однообразно" – кредо местных "дизайнеров интерьера". Стены изначально грубы, просты и немарки – так, чтобы с минимумом усилий можно было поддерживать чистоту.

Вернее, так уровень выглядел до начала вторжения. На территории Базы велись активные и беспорядочные бои, многие помещения вместе с их защитниками были полностью выжжены адским пламенем нападающих. К моменту появления игрока большую часть дверей заклинило или искорежило огнём и взрывами. Практически весь уровень либо уже сильно пострадал от огня, либо продолжает активно пылать. Из-за этого большинство помещений недоступны для посещения (то есть можно наметить двери, ведущие в них, но ничего не прорисовывать). Местами заметны следы жарких боёв. В ряде мест были установлены компьютеры и прочая умная электроника – кое-где они даже всё ещё функционируют, несмотря на страшный разгром.

В большинстве оставшихся помещений страшной температуры пламя уничтожило большую часть обстановки, оружия и тел, потому в детальной проработке будет

нуждаться всего несколько комнат. Искусственное освещение в сгоревших помещениях также отсутствует – его заменяет свет от горящей обстановки.

В таких местах монстры очень любят телепортироваться за спину игроку или выпрыгивать из помещений, спрятанных за секретными скрытыми дверями.

Архитектура: достаточно простая коридорно-коробочная архитектура с “хабами” и множеством закрытых дверей, ведущих в однотипные блоки. Большинство дверей повреждено и не открывается. Фактически, большинство служебных и жилых помещений проектировались с принесением комфорта и даже удобства в жертву надёжности и однообразности – это просто “коробки”, предназначенные для того, чтобы множество людей внутри худо-бедно находились внутри вместе длительный срок... ну, и ничего не сломали по возможности. Отсюда же и квадратно-гнездовой способ проектирования уровня – проходы достаточно широки для одновременного движения большой группы людей.

Тренировочные и прочие помещения также имеют форму, продиктованную утилитарными соображениями – но за счёт особых функций они могут иметь нетривиальную конфигурацию. Уровень преимущественно имеет малую этажность.

Задачи игроку на карту: Преодолеть охранные посты на входе и открыть дверь в казарменные помещения. Познакомиться и научиться бороться с новыми монстрами. Найти и нажать кнопку, открывающую контрольный пост дежурных комплекса №1. Найти и нажать кнопку, открывающую помещения тренировочного центра. Найти и нажать кнопку, открывающую лазарет. Найти ключ-карту к двери оружейной, взять в оружейной SSG и новую ключ-карту, отразить атаку. При помощи ключ-карты открыть пост дежурных №2. Найти и нажать кнопку, открывающую кухни и столовую. Отбить столовую, найти ключ-карту, открывающую выход с уровня - лифт.

Встречающиеся монстры: бывшие люди (куча), бывшие люди – сержанты (куча), импы (средне), демоны (куча), спектры (пара, если есть), какодемоны (немного), z-sec (средне), магготы (средне).

Оружие/патроны на уровне: Пистолет - мало, Дробовик - куча, Автомат - много, Пулемёт - средне, SSG/куча, (секретка) Плазменная винтовка/немного, Ракетница/пара.

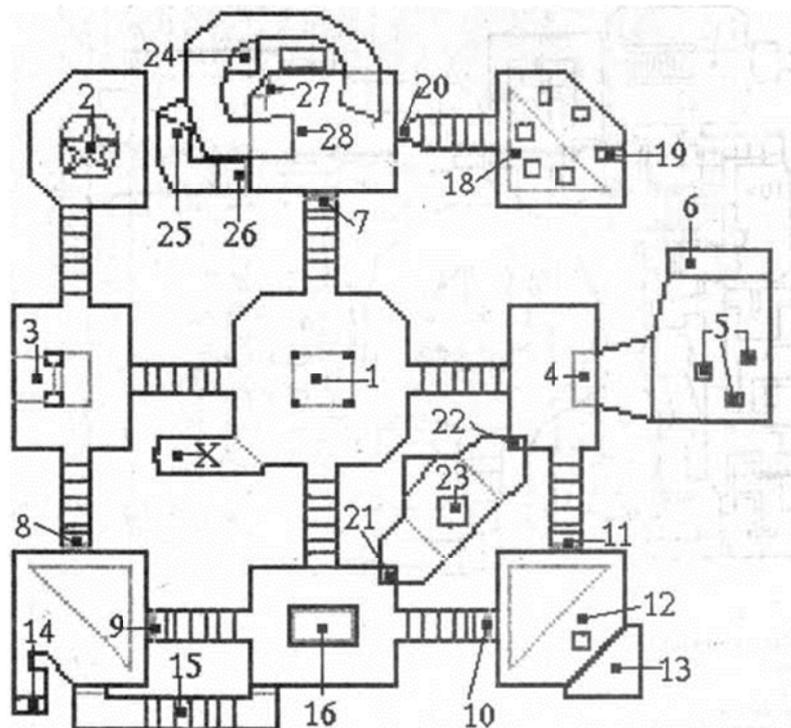
Аптечки/броня: средне/куча.

Запоминающиеся места на уровне: вход на уровень, охранные посты, обгоревшие и горящие коридоры с обугленными, закопчёнными комнатами, следы бойни и заклинившие двери, тренировочный лагерь и стрельбище; битва в тесной оружейной комнате и столовая, в которой происходит крупная битва. В остальном – средний такой уровень, напоминающий старый Doom.

Вариант дизайна из Doom I (пример, на который можно посмотреть, но не копировать):

карта - "Военная база" (Military Base)

- 1.
- 2.



х - где Вы начинаете.

1. Клетка с чертями. Они не могут из нее выйти, но могут по Вам стрелять.
2. Звезда-телепортер. Как только Вы пройдете по ней, из телепортера сразу попрут всякие твари.
3. Желтый ключ.
4. Лифт.
5. Столбы, наверху которых находятся черти.
6. Броня 100% и еще что-нибудь (в зависимости от уровня сложности).
7. Дверь, открываемая синим ключом.
8. Дверь открываемая красным ключом.
9. Дверь, открываемая красным ключом.
10. Дверь открываемая желтым ключом.
11. Дверь открываемая желтым ключом.
12. Красный ключ. Как только Вы его возьмете, откроется комната в п.13 и будет бой.
13. Комната с чудовищами.
14. Кнопка, открывающая проход в пункте 15.
15. Секретный проход. Когда он открывается, опускается колонна в п.16, где скрыт синий ключ.
16. Колонна.
17. Осторожно, призраки!
18. Склад оружия на колоннах. Колонна в п. 19-лифт, она опускается на короткое время при входе в склад. Бегите!
20. Секретная дверь.
- 21 и 22. Секретные лифты. Если на них встать, они опустятся вниз.
23. Шестиствольный пулемет и патроны.
24. Кнопка опускает мост в п.28.
25. Секретный проход, открывается при Вашем приближении.
26. Лифт и секретная дверь, возвращающие Вас обратно. Берегитесь призраков!
27. Выход.
28. Подъемный мост.

Подавив всякое сопротивление противника и прорвавшись через орды населивших бывшую Военную Базу демонов, игрок достигает **уровня 6, "Командного центра"**:

Командный центр – основное здание базы, местонахождение её мозгового центра. Здесь размещаются администрация базы, командующий, комендант и военный штаб всей базы. Здание оборудовано продвинутыми системами связи, позволяющими непрерывно получать информацию и обмениваться сообщениями со всеми строениями. Помещения командного центра находятся в самом сердце базы и является одним из наиболее безопасным местом на Фобосе – толстые стены, сложная система контроля

доступа и множество вооружённых солдат круглосуточно защищают Командный центр от всевозможных угроз.

Атака демонов неведомым образом в мгновение опустошила Командный центр – никаких следов борьбы внутри не обнаружено. Системы защиты не спасли находившихся там людей.

Графическое описание: уровень выполнен в стиле “Административный корпус” с примесью “Научного корпуса”. Стиль оформления большинства помещений схож с со стилем оформления коридоров Компьютерной Станции – строгая, но элегантная отделка в корпоративных цветах высокотехнологичных подразделений (синий, серый), достаточно комфортная и “мягкая”, не давящая обстановка рабочих мест. Обилием техники, экранов и пультов рабочие места Командного центра напоминают места операторов атомной станции. Закругления и плавные изгибы во множестве и избытии. Помещения залиты мягким рассеянным светом ламп дневного света. Коридоры не столь просторны, как на Компьютерной Станции, но два-три человека может в них разминуться. Такие радости жизни, как комнаты отдыха, встречаются реже, чем на Компьютерной Станции. Технические зоны также минимум и они совершенно неприметны. Однако, много секретов... и множество монстров, населивших пустые и чистые коридоры центра.

Архитектура: уровень по своему строению похож на луковицу – множество коридоров опоясывают кольцами центральную часть, где размещаются главные пульта комплекса. Ближе к центру коридоры становятся уже, и отдельные комнаты уступают места нишам с креслами и терминалами. По размещению отдельных рабочих мест Командный центр напоминает мостик космического корабля. На момент визита игрока система безопасности заблокировала двери между концентрическими кольцами коридоров. Наиболее удалённые от центра помещения – это офисные зоны и рабочие места мелких клерков и учётников, отдельные административные кабинеты с более “стандартным” оборудованием и привычной архитектурой. Технические зоны небольшого размера, чуть глубже простых ниш и несложным оснащением. Наиболее ответственные участки могут иметь цветовой код (отображаемый на стенах) и двери, открываемые ключом соответствующего цвета. Уровень плоский или имеет совсем небольшую этажность.

Задачи игроку на карту: познакомиться с новыми монстрами и научиться принципам борьбы с ними. Открыть двери наружного кольца и технических ниш при помощи нескольких последовательно отыскиваемых кнопок. Найти ключ-карту, открывающую проход в среднее кольцо и ряд помещений наружного кольца. Открыть двери среднего кольца. Найти и нажать кнопку, открывающую дверь офисной зоны. Найти ключ-карту, открывающую входы в последнее кольцо и центральную область. Отключить системы безопасности всего комплекса, взять мастер-ключ-карту (должна открывать двери всех секторов, кроме особо секретных областей), открывающую выходной шлюз - и покинуть уровень.

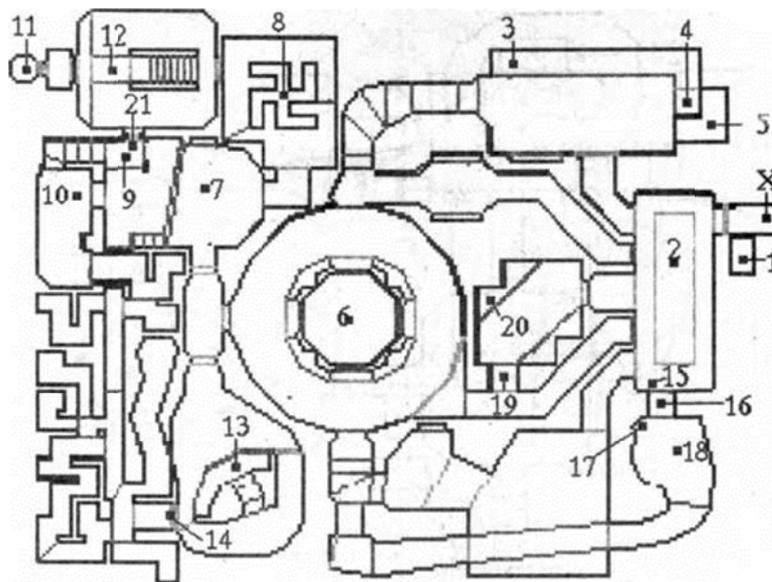
Встречающиеся монстры: обычные зомби (пара), бывшие люди (немного), бывшие люди – сержанты (куча), импы (куча), демоны (средне), какодемоны (средне), z-sec (куча), маготы (средне), пулемётчики (немного).

Оружие/патроны на уровне: Пистолет - мало, Дробовик - средне, Автомат - очень много, Пулемёт - куча, SSG – средне, Плазменная винтовка/мало, (секретка) БФГ/мало, Ракетница/пара.

Аптечки/броня: много/много.

Запоминающиеся места на уровне: центральные области сектора и ниши, офисные сектора, коридоры то пустые, то населённые множеством монстров, секретные двери за спиной; битва за центральную часть уровня. В остальном – средний такой уровень, напоминающий старый Doom.

Вариант дизайна из Doom I (пример, на который можно посмотреть, но не копировать):



x - где Вы начинаете.

1. Рюкзак.
2. Двор.
3. Броня 200%.
4. Лифт, поднимет Вас наверх, но только один раз! Так что не упадите, пока не возьмете все предметы.
5. Комната с чудовищами. Они выйдут, как только Вы сойдете с лифта.
6. Черти, охраняющие синий ключ и шестиствольный пулемет.
7. Отсюда хорошо можно увидеть и пришить черта в п.9 и (если играете на сложном уровне) кого-нибудь через окно 10.
8. Стены в виде свастики, опускаются при Вашем приближении.
9. Черт за решеткой.
10. Окно.
11. Выход.
12. Подъемный мост.
13. Здесь всегда кто-нибудь есть.
14. Дверь, открываемая синим ключом.
15. Сфера души.
16. Лифт поднимает только наверх.
17. Рубильник управления лифтом в п. 16. Рубильник можно повернуть только один раз, после чего надо успеть прыгнуть на лифт. Здесь сохраните игру и используйте бег.
18. Ракетная пусковая установка.
19. Лифт.
20. Кнопка, опускающая лифт в п. 19.
21. Кнопка, поднимающая мост в п. 12.

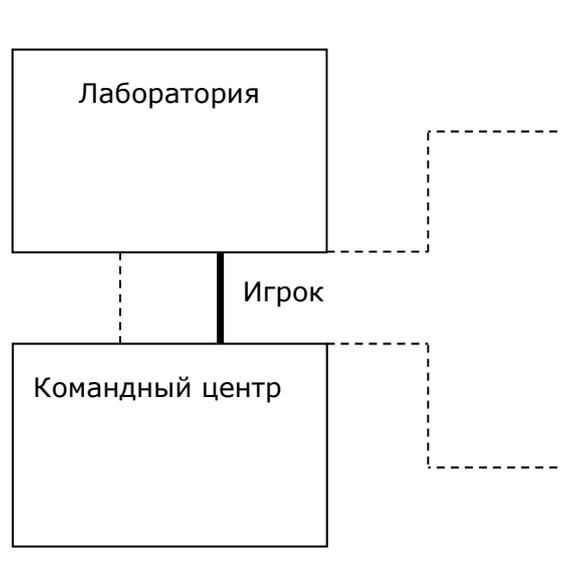
Получив доступ к дверям переходного шлюза, ведущему в комплекс Дельта, где расположены телепортационные лаборатории Фобоса, игрок бесстрашно вступает в переход и... попадает в ловушку! Секция пола проваливается под ногами, и игрок падает, больно приземляясь на поверхность спутника Марса. Быстро отряхнувшись и убедившись, что подача кислорода в шлем работает исправно, игрок всё-таки вступает на территорию **уровня 7, "Огненная пыль"**:

Фобос – один из двух спутников Марса. Он делает один оборот за 7 ч 39 мин 14 с, что примерно в три раза быстрее вращения Марса вокруг собственной оси. Размеры Фобоса составляют 27 × 22 × 18 км. Вследствие крайне малой массы атмосфера у Фобоса отсутствует – вернее, отсутствовала до момента начала деятельности предприятий УАС. Чрезвычайно низкая средняя плотность Фобоса — около 1,86 г/см³, указывает на пористую структуру спутника с пустотами, составляющими 25—45 % объема. Поверхность спутника покрыта похожей на песок желтовато-бурой пылью.

Помимо главных строений базы, соединённых шлюзовыми переходами, на этой же территории располагаются несколько старых ремонтно-хозяйственных построек и озёра со сточными водами комплекса.

Графическое описание: уровень выполнен в стиле "Поверхность спутника", здания – в стиле "Старого UAC". Местами у игрока может быть возможность попасть в "адский" фрагмент. Фобос – очень неприветливое место, представляющееся для игрока песчаной каменной пустыней. Освещение без чётко обозначенных источников, но достаточное. Мерзкий сероватый или буроватый туман, значительно сокращающий видимость. Озёра сточных вод также имеют оттенок буроватый и для жизни не очень опасны, но купаться в них не стоит. Здания – снаружи обычные бетонные коробки, даже без шлюзов. Внутри хранится хозяйственный инструмент и простенькую обслуживающую технику. Эдакие сарайчики с инструментами на Фобосе, большинство даже без электричества. Однако, через один из них можно будет войти в хозяйственный корпус – также бетонную коробку, но очень большую и изредка обитаемую; там хранятся редкие хозяйственные машины, и, через хорошую шлюзованную дверь есть доступ к лифту в иные части корпуса.

Архитектура: здания UAC снаружи выглядят ещё большими коробками, чем изнутри ☺ с этой стороны ими любуется совершенно ничтожный процент персонала ☺ и огромное строение Командного центра, и маленькое здание Лаборатории, соединённые между собой коротким шлюзом-коридором, с одной стороны тянутся куда-то далеко и исчезают в тумане – но туда не даёт пройти небольшой заборчик – а с другой быстро кончаются углом и очередным ограждением, не давая игроку обойти ни одно из них:



Остальные строения расположены где-то на большом удалении от первых, по схеме – справа. Они стоят поодиночке, иногда к ним могут быть подведены какие-либо коммуникации. Забор, ограждающий максимально доступную для передвижений зону, заканчивается до места окончания поверхности. Самая крупная из хозяйственных построек, хозяйственный корпус, имеет внушительный размер и явно примыкает к какому-то более массивному зданию (также уходит за “забор” и теряется в тумане).

Задачи игроку на карту: познакомиться с новыми монстрами и научиться принципам борьбы с ними. Расправиться со “встречающей делегацией”. Обследовать доступную поверхность и хозяйственные строения. Обнаружить хозяйственный корпус, найти ключ (не электронный) к внешним дверям хозяйственного корпуса... или просто взорвать их ракетницей! При помощи имеющейся на руках мастерключ-карты открыть шлюз хозяйственного корпуса. Обследовать внутренние помещения и ангар. Активировать подачу энергии к лифту. Найти лифт-переход на следующий уровень и воспользоваться им.

Встречающиеся монстры: обычные зомби (пара), бывшие люди (мало), бывшие люди – сержанты (немного), импы (много), трайты (много), демоны (средне), какодемоны (куча), потерянные души (много), z-сес (средне), магготы (немного), пулемётчики (мало).

Оружие/патроны на уровне: Пистолет - мало, Дробовик - средне, Автомат - средне, Пулемёт - мало, SSG – средне, Плазменная винтовка - мало, Ракетница - немного.

Аптечки/броня: мало/средне.

Запоминающиеся места на уровне: все, где игроку пытаются серьёзно набить морду, а пытаются это сделать практически везде. Патронов мало, аптечек мало, враги ломятся и ломятся из-за пелены пыли. Покинутые, пыльные и тёмные постройки с незамысловатым инвентарём. Хозкорпус с открываемым двумя неравнозначными способами входом. Машины и ангар внутри хозкорпуса.

Прорвавшись сквозь засаду, организованную демонами при входе в комплекс Дельта, игрок, несколько удалившийся от цели своего путешествия, достигает... что за... вместо помещений Административного Комплекса его встречает **уровень 8, “Поражённые коридоры”:**

Когда-то в этом здании располагался Административный Корпус – место, где практически с самого момента основания базы на Фобосе вели учёт и контроль материалов и средств мелкие клерки, царство абсолютной бюрократии и дом тысяч бумаг.

Но теперь что-то изменилось – несмотря на то, что общие черты прошлых помещений всё ещё прослеживаются то тут, то там, здание значительно изменилось. Монстры принесли с собой свою собственную реальность, и технологическое чудо базы Фобоса теперь медленно разрушается, расплзается по швам измерений в их присутствии. Планировка здания больше не отвечает никаким требованиям здравого смысла. Из ниоткуда внутри здания будто бы проросли новые, противоестественные, готескно оформленные помещения. Невзрачная отделка пропала, уступая место голому бетону, камню и странным неземным субстанциям. В комнатах сами собой зародились странные, пугающие, поражающие своей бессмысленностью конструкции. Те из персонала базы, кому не повезло, сам стал частью новой отделки здания... Ад уже начал обживать эти Поражённые Коридоры – место, где привычная реальность сплелась с реальностью Ада.

Графическое описание: уровень выполнен в стиле “Поражённые коридоры”. Определённо, уровень сюрреалистичен и напоминает последние уровни Doom I и Doom II по оформлению. Освещение и комнаты расставлены для максимального создания пугающей атмосферы и предельно напряжённого геймплея. Уровень состоит из множества самых разных как по форме, так и по размеру комнат и коридоров;

некоторые из них могут находиться друг внутри друга, создавая (oh shit!) иллюзию открытого пространства в закрытом помещении. В оформлении присутствуют как адские мотивы (камень, кровь, огонь, повреждающие жидкости, колонны, лифты на странные площадки, церимониальные предметы, куски тел и т.п.), так и остатки офисных мотивов (детали рабочих мест). По всему уровню – освещение, в целом, весьма скудное, а разнос отдельных частей по высоте – и выступающие над прочими на ровных площадках участки, и просто отдельные этажи.

Архитектура: абстракционизм, кубизм, ритуальные сооружения. Компоновка уровня, во многом, остаётся на левел-дизайнере.

Задачи игроку на карту: обследовать карту и (остаётся на усмотрение левел-дизайнера). Найти и опробовать БФГ. Выбраться с уровня.

Встречающиеся монстры: бывшие люди (мало), бывшие люди – сержанты (немного), импы (много), трайты (средне), демоны (куча), спектры (пара, если есть), какодемоны (куча), потерянные души (куча), z-сес (пара), маготы (средне), пулемётчики (немного).

Оружие/патроны на уровне: Пистолет - мало, Дробовик - средне, Автомат - куча, Пулемёт - средне, SSG – средне, Плазменная винтовка - средне, Ракетница – немного, БФГ/немного.

Аптечки/броня: много/средне.

Запоминающиеся места на уровне: (по усмотрению левел-дизайнера).

Силой земного оружия проложив себе путь через изменившуюся реальность Поражённых Коридоров, игрок достигает цели своего путешествия, **уровня 9, "Лаборатории на Фобосе":**

Лаборатория на Фобосе – один из двух крупнейших в Солнечной системе исследовательских центров, занимающихся проблемами перемещения в пространстве сквозь тоннели, ведущие в иное измерение. Здание Лаборатории, располагаясь на территории базы УАС, фактически полностью подчинено командованию Вооружённых Сил Земли. Неизвестно, кто из высшего руководства корпорации заподозрил возможную угрозу, создаваемую самим существованием Лаборатории, но именно ему строение обязано наличием многоступенчатой системой защиты и обилием тяжеловооружённой военной охраны. В связи с режимом чрезвычайной секретности, о том, что же именно изучается в стенах Лаборатории, имел представление исключительно узкий круг лиц.

Лаборатория – завершающая точка путешествия. Именно там поддерживается открытым проход в иное измерение, и сколь бы чудовищна ни была рука, управляющая сейчас телепортационной системой, иного пути с Фобоса, кроме перенастроенных на более гостеприимный уголок Вселенной врат, сейчас всё равно нет...

Графическое описание: уровень выполнен в стиле "Научный корпус УАС", адские его фрагменты – в стиле "Ад".

Лаборатория – это наиболее высокотехнологичное строение на всём Фобосе. Дизайн не просто "высокотехнологичен" – он вызывающе футуристичен. Стены напоминают внутренние помещения имперского крейсера какой-нибудь НФ-франшизы типа Star Wars – блестящий гладкий металл, белые панели и обои, всё чистое и очень аккуратное. Даже атака демонов не сумела в значительной степени испортить убранство помещений – во избежание повреждения основных машин, они убивали аккуратно и быстро. Реальность вокруг врат также сильно не изменена – за исключением того, что игрока время от времени перекидывает в участки Ада, каменные, неудобные, населённые злыми и голодными монстрами. Изредка видны следы боёв – не все военные были уничтожены сразу же. Большинство машин и механизмов активно функционирует и делает что-то совершенно непонятное, но все системы

зависли и не отвечают на команды. Длительное использование врат в заметной степени нагрузило энергосистемы, так что освещение работает, но несколько более тускло, чем положено, создавая атмосферу полумрака, а некоторые из фонарей не функционируют или мигают.

Все высокотехнологичные модельки, которые более или менее подойдут по смыслу и не использовались очень активно на других уровнях, следует применить тут – следует создать впечатление обилия техники.

Архитектура: уровень, уже традиционно, разделён на зоны по цветам. Синяя зона – сектора теоретических отделов, где находится самое компактное и маленькое оборудование – но много компьютеризированных рабочих мест, досок с маркерами и т.п. Жёлтая зона – инженерная-исследовательская зона, где создаётся новое оборудование, дорабатывается и ремонтируется старое. Также там расположен временный изолятор для добровольцев, прошедших врата. Здесь также установлены наименее крупные и наименее опасные из больших лабораторных установок. Красная зона – зона практических экспериментов. Там располагается большинство крупных экспериментальных установок, оборудование их поддержки, а также основные телепортационные врата. Каждый из трёх секторов имеет свой основной коридор с несколькими ответвлениями и поворотами. Карта может и должна иметь несколько этажей; с каждого из них может открываться вид на врата, но выход к ним должен быть только один. Архитектура адских помещений, куда игрока при попадании в разные места уровня телепортирует против его воли, не очень замысловата – обычно несколько комнат или арена. Последняя телепортация, случающаяся за несколько шагов до попадания в сам телепорт, перебрасывает его на босс-арену с двумя Хэлл-лордами, исполненную максимально пафосно, жутко, и, в то же время, с претензией на изящество; дизайн этого места одновременно максимально приспособлен для красивой битвы – колоны, закутки, аптечки и т.п. В целом, весь уровень очень велик и многоэтажен.

Задачи игроку на карту: обследовать помещения синей зоны, найти и нажать кнопки для открытия некоторых дверей. Открыть проход в пост охраны и нажать кнопку, активирующую лифты. Найти и отбить жёлтую ключ-карту. Попытаться задействовать лифт в жёлтую зону. Открыть участок инженерной зоны, расположенный на территории синей зоны, воспользоваться служебным лифтом. Обследовать инженерную зону, найти и нажать кнопки для открытия некоторых дверей. При помощи жёлтой ключ-карты перегрузить одну из установок, спровоцировав взрыв, уничтожающий часть стены. Обследовать красную зону и отыскать красную ключ-карту. Найти и нажать кнопки для открытия некоторых дверей. Выйти к пункту управления вратами и переключить врата (вызовет сбой ряда систем, новое местоназначение не будет явно видно на фоне лагов и помех мониторов). Шагнуть во врата... и за пару шагов до входа быть перенесённым на босс-арену. Одолеть обоих Хэлл-лордов и кучу мелочёвки, шагнуть в открывшийся телепорт и вернуться к вратам. Зайти во врата, увидеть кучу глюков, толпу Хэлл-лордов, и, возможно, Генерала Демона. Погибнуть от ударов или масштабного взрыва. Посмотреть заставку ☺

Встречающиеся монстры: зомби обыкновенные (немного), бывшие люди (средне), бывшие люди – сержанты (немного), импы (много), трайты (немного), демоны (много), какодемоны (куча), потерянные души (немного), z-сес (много), магготы (куча), пулёмётчики (куча), Хэлл-лорды (два).

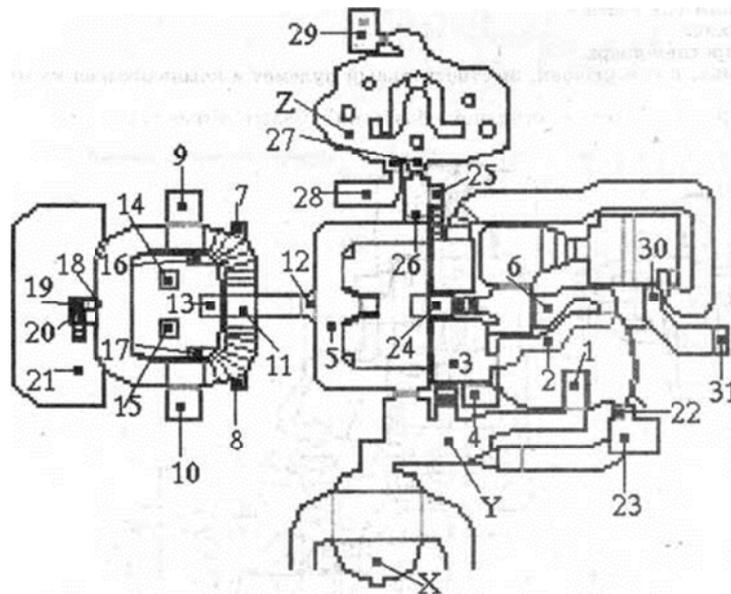
Оружие/патроны на уровне: Пистолет - мало, Дробовик - много, Автомат - много, Пулёмёт - куча, SSG – много, Плазменная винтовка - куча, Ракетница – средне, БФГ/средне.

Аптечки/броня: много/много.

Запоминающиеся места на уровне: внутренние помещения всех зон, изолятор для прошедших сквозь портал, комнатки и кабинеты учёных, множество странного вида

машин и установок, взрывающаяся установка, балконы с видом на ворота, контрольный пункт ворот, адская арена, финальная комната с врагами (место смерти).

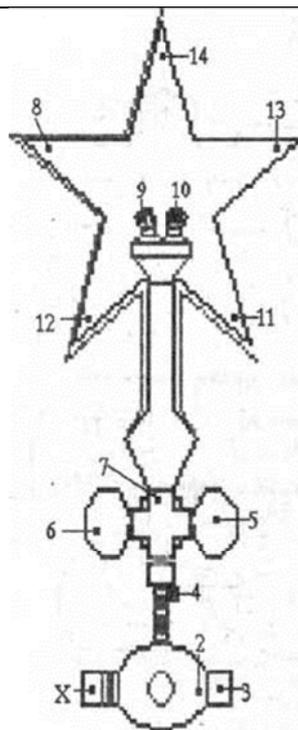
Вариант дизайна из Doom I (пример, на который можно посмотреть, но не копировать):



1. x - где Вы начинаете.
2. Если встать здесь, то в пункте 2 поднимется мост.
3. Подъемный мост.
4. Отсюда хорошо простреливается галерея 5.
5. Секретный склад.
6. Галерея.
7. Желтый ключ.
- 7 и 8. Черты на лифтах. Когда Вы их убьете, лифты опустятся.
8. 9 и 10. Секретные комнаты с чудовищами открываются, когда Вы проходите мимо.
11. Лифт.
12. Дверь, открываемая желтым ключом.
13. Кнопка опускает столбы 14 и 15. Перед тем, как нажимать на нее, возьмите противорадиационный костюм в пункте 19.
9. 14 и 15. Столбы, на вершинах которых сидят чудовища. Когда столбы опустились, Вы можете встать на них и, как на лифте, подняться наверх, откуда можно прыгнуть в п.16. 16. Броня 200%.
 1. Ящик патронов.
 2. Первая из секретных дверей.
 3. Противорадиационный костюм.
 4. Бензопила.
 5. Сфера души.
10. В версии 1.2 в п.7 есть секретная дверь, за которой находится телепортер, перебрасывающий Вас в X, артефакт распыляемости и дверь, открываемая синим ключом, которая ведет в Y.
6. Секретная дверь.
7. Броня 200%, ракетная пусковая установка.
8. Проход, откроется после того, как Вы побываете в пунктах 11-21.
9. Кнопка открывает проход в п.26.
10. Секретный проход.
11. Дверь, открываемая синим ключом.
12. Усилитель света.
13. Выход.
14. Секретная дверь.

Вариант дизайна арены из Doom I (пример, на который можно посмотреть, но не копировать):

4. 9 карта - "Аномалия на Фобосе" (Phobos Anomaly) x - где Вы начинаете. Нажмите на кнопку - поднимется стена. Вы увидите чудовищ и много бочек. Выстрелите по бочкам. Они взорвутся, и чудовища вместе с ними.
2. Лифт.



5. Сфера души.
6. Шестиствольный пулемет и патроны.
7. Дробовик и патроны.
8. Кнопка, включающая лифт наверх. Перед тем, как нажать ее, запишитесь.
9. Невидимость.
10. 9 и 10. Здесь 2 Барона Ада. Двери откроются, едва Вы сделаете шаг с места в любую сторону (но крутиться на одном месте вокруг и стрелять Вам можно).
11. Патроны и компьютерная карта.
12. Патроны и аптечка.
13. Патроны и аптечка.
14. Дробь и аптечка.

Конец - финальный ролик с видами монстров, коридоров, Фобоса, страшных картинок и текстом:

"По идее, оприходовав главных гадов и вычистив лунную базу, Вы должны выиграть. Ведь верно? Верно? Где же Ваша жирная награда и билет домой? Что это, черт возьми? Так не должно было кончиться! Место, куда Вы попали, воняет, как тухлое мясо, но выглядит, как пропавшая база на Деймосе. Кажется, Вы застряли на Берегах Адских. Единственный выход - прорваться.

Для продолжения, приобретите легендарную игру DOOM от id Software и сыграйте эпизод "На берегах Адских" и его поразительное продолжение, "Инферно".

Ну, и какие-нибудь благодарности игроку, а затем – титры.

3.2. Физическая модель

Не имеет особого смысла детально описывать физическую модель игры, поскольку этим занимается движок. Скажем только, что по хорошей традиции в игре не приветствуются повреждения от падений с большой высоты.

Ниже следует перечень основных умений и способностей персонажа, а также некоторых игровых объектов. Оно скучное, можно сразу переходить к 3.3.

Большинство команд в игре - простые нажатия на кнопки. Вы можете использовать или клавиатуру, или мышь, или джойстик, а также комбинации и того и другого для движения, стрельбы, подбирания предметов и открывания дверей.

ДВИЖЕНИЕ. Doom – игра движения, хоть и для победы сверхбыстрые рефлексy – далеко не единственное, что требуется от игрока. Сначала Вы частенько будете наткаться на стены и колонны, пытаться увернуться от атак демонов. Но, как только Вы освоитесь с движением, все придет в норму.

- ДВИЖЕНИЕ ШАГОМ. Используйте курсорные клавиши "вверх" и "вниз" (или W и S) для движения шагом вперед и назад.
- ПОВОРОТЫ И ОБЗОР. Современный мир отказался от использования курсорных клавиш "влево" и "вправо" для поворотов – теперь для этого используется мышь. Её движение влево и вправо позволяет Вам поворачиваться налево или направо.
- БЕГ. Нажав и не отпуская клавишу SHIFT и подходящую курсорную клавишу, Вы можете бежать в выбранном направлении.
- STRAFE. Нажав правую или левую курсорную клавишу (или A и S), вы можете сделать шаг в сторону - вместо поворота, как это было раньше.
- ПОДБИРАНИЕ ПРЕДМЕТОВ. Чтобы подобрать предмет, просто пройдите над ним. Вы - парень умный и будете знать, нужен ли он Вам или нет. Место в инвентаре под оружие не ограничено, но унести патронов сколько душе угодно не удастся.

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ДВЕРЯМИ, РЫЧАГАМИ И ЛИФТАМИ.

- Чтобы открыть большинство дверей и дергать за рычаги, встаньте прямо перед ними и нажмите SPACE (при этом могут появляться дополнительные подсказки). Когда Вам удастся перевести рычаг в другое положение, он каким-нибудь образом изменится (рубильник поменяет место, на переключателе зажжется или потухнет зеленый огонек). Если рычаг никак не изменил своего облика после нескольких Ваших попыток, значит, он предусмотрен для работы чего-то такого, что пока Вы сделать не можете.
- ЗАКРЫТЫЕ ДВЕРИ. На некоторых дверях установлены замки безопасности и, чтобы открыть их, Вам нужна цветная кодированная электронная карточка (желтая, красная или синяя). Другие закрытые двери открываются при помощи рычага на ближайшей стене. Дерните за него, дверь и откроется. Очевидно сломанные или повреждённые двери не открываются вообще.
- СПРЯТАННЫЕ ДВЕРИ. Некоторые двери спрятаны. Многие из них откроются только после нажатия рычага. В некоторых случаях Вам просто надо подойти к стене и нажать. Если Вы нашли секретную дверь, она перед Вами откроется. Существуют определенные приметы, указывающие местонахождение спрятанных дверей: участок стены другого цвета, мигающий огонек на стене или сама стена чуть утоплена.
- ЛИФТЫ. Вы не раз увидите платформы, которые поднимают и опускают. Некоторые платформы работают постоянно, а некоторые необходимо сначала включить. Некоторые из них фиксируют Ваше присутствие и автоматически опускаются. Рядом с другими имеется рычаг. Те, у кого рычагов нет, можно включить, подойдя к ним вплотную и нажав SPACE.
- ТЕЛЕПОРТЕРЫ. Телепортеры легко узнать по красным или белым мигающим символам на полу под ними – или же по виду характерного телепортационного оборудования вокруг. Чтобы воспользоваться телепортером, встаньте на символ или площадку.
- ПРОХОЖДЕНИЕ УРОВНЕЙ. В конце каждого уровня имеется комната с выходом, обычно обозначенная специальной дверью или знаком. Войдите в эту комнату и нажмите на выключатель внутри нее, чтобы покинуть данный район и двигаться дальше. Увы, после окончания уровня экран достижений не сообщит Вам, сколько врагов Вы убили, сколько предметов нашли, сколько секретных дверей

открыли, за какое время прошли этот уровень Вы и рекорд прохождения данного уровня мастером. Это всё же не настоящий Doom ☺

- ЖИЗНЬ ПОСЛЕ СМЕРТИ. Если Вы умрете, то начнете уровень с последней контрольной точки. Состояние игры на момент смерти (число патронов и оружия, монстры, двери и лифты), однако, не вернётся к состоянию, имевшему место быть в момент прохождения чек-поинта – игрок просто оживёт в безопасном месте, готовый снова ринуться в бой. Имеется ограничение в 3 жизни – после этого игра считается проигранной.

3.3. Персонаж игрока

Основным персонажем игрока является т.н. **DoomGuy**.

Doomguy («парень из Doom») — главный герой игр серии Doom. Во всех играх он бывший морской пехотинец (англ. marine), работающий на Объединённую Аэрокосмическую Корпорацию. В Doom и Doom 2 единственный человек в игре. На протяжении всех игр он не разговаривает. Также, в Doom 3 к нему не обращаются по имени. Дизайнер игры, Джон Кармак заявил, что это сделано для наибольшего вживания игроков в игровой процесс.

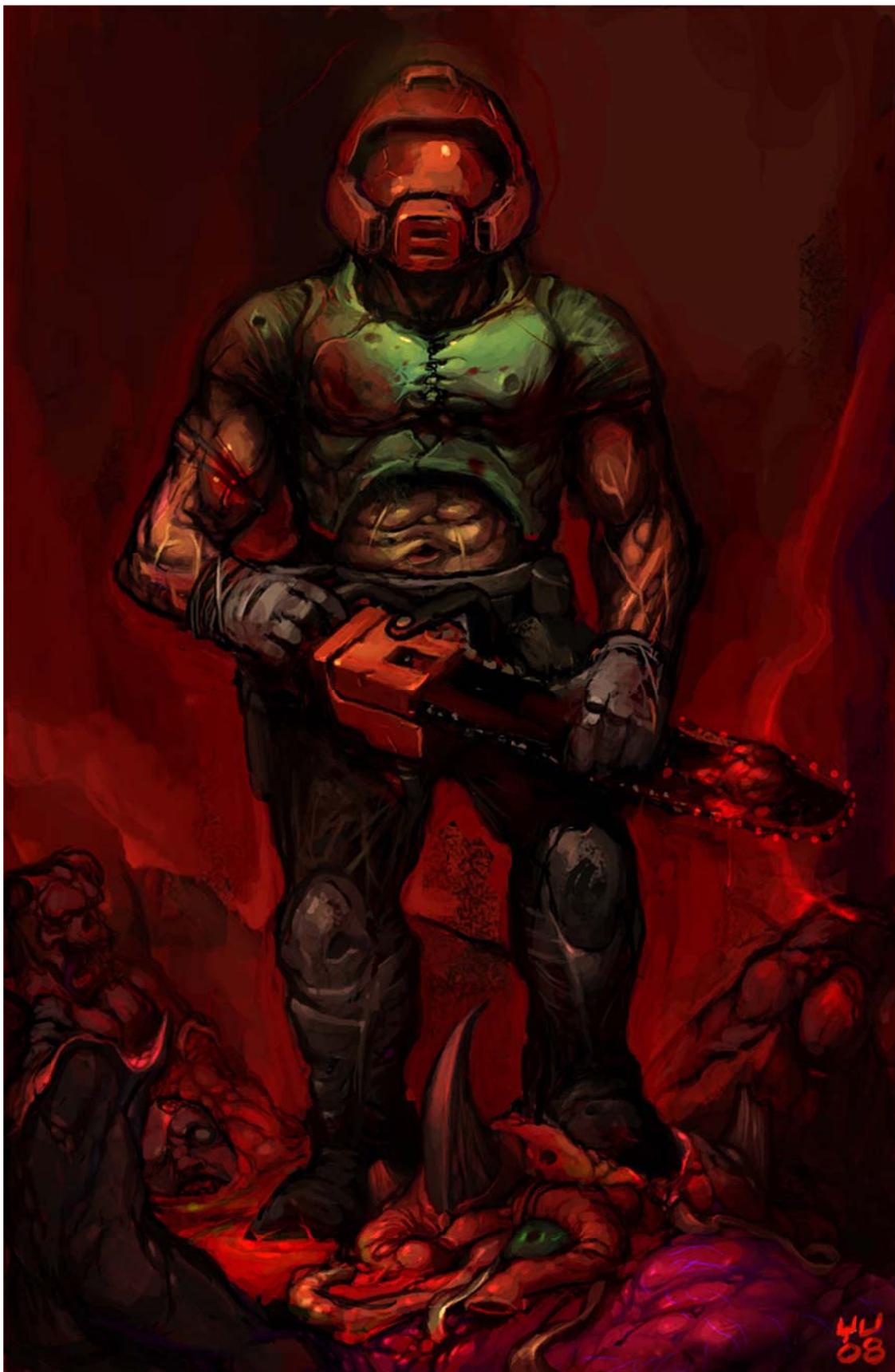
В серии Doom главного героя можно увидеть на фоновой картинке игрового меню. Там он изображён мускулистым мужчиной с карими глазами и каштановыми волосами, одетым в зелёный бронежилет со шлемом, скрывающим его лицо, на ногах зелёные штаны и серые сапоги, на руках коричневые перчатки. Стрижка в стиле «армия». Живот оголён, по-видимому, это часть бронежилета была вырвана когтями монстров, поскольку на многих неигровых изображениях морпеха пресс закрыт.

В оригинальных играх серии он проявляет мало эмоций по поводу ужаса, что разворачивается вокруг него. Его типичное выражение лица - строгое и настороженное. Если он получает урон, его реакция, кажется, смесь боли и гнева. Он улыбается, поднимая новое оружие.

Сопутствующие арты:



Думгай с БФГ



Думгай с бензопилой



Выражения лица, из игры



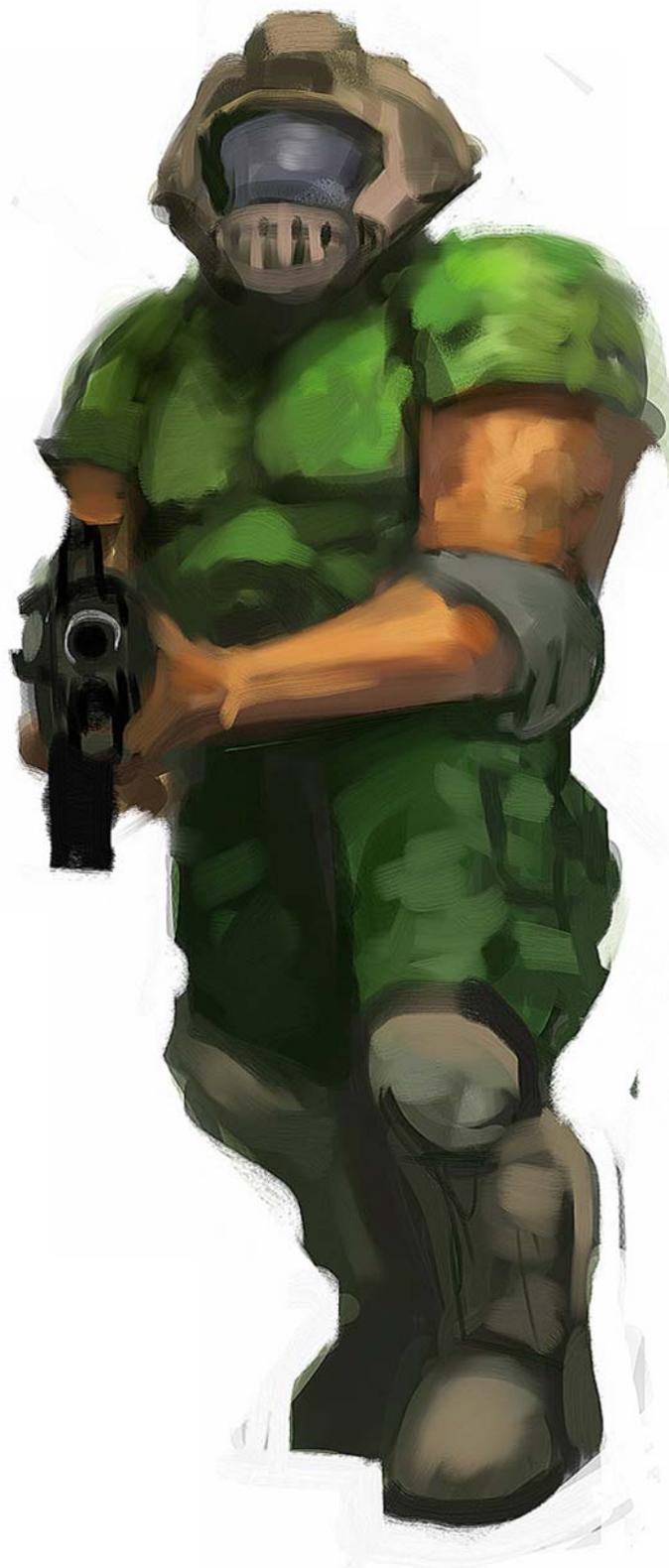
Думгай с официального арта игры



Думгай с внутриигрового арта



Думгай из Quake 3, те же разработчики, полуофициально.



Чей-то спидпэинт по оригинальному спрайту из игры

3.4. Элементы игры

3.4.1. Монстры

Бестиарий игры максимально приближен к классическому, объединяя большинство стандартных и привычных монстров из двух классических частей с монстрами из третьей – плюс, небольшие дополнения из Doom Bible. Большой частью их характеристики относительно оригинальных не изменены; для новых монстров они рассчитывались заново в соответствии с параметрами оружия и местом монстра на поле боя.

В короткую игру я постарался поместить как можно больше монстров (больше, чем следовало бы поместить в исключительно первый эпизод Doom I), одновременно с тем используя как можно больше уже готового материала.

Итак:

Бывшие люди (ЗОМБИ):

Или солдаты-нежить. Они – единственные не-демонические противники в игре и практически единственные, из кого может выпадать амуниция после смерти. Есть несколько типов зомби:

Зомби обычный:

Модель: имеется.

Степень опасности: низкая.

Здоровье: немного, чуть больше, чем у Бывших людей.

Скорость: очень низкая.

Дистанция атаки: вплотную.

Сила атаки: небольшая (~пистолет).

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: изредка - маленькая аптечка.



Описание: порабощённый Адом гражданский персонал УАС. Учёные, служащие и рабочие – те, кто на момент смерти не имел оружия в руках, были превращены в тупые и злобные разлагающиеся на ходу туши. Бродят по коридорам или скрываются в тёмных углах. Безмозглы и неповоротливы – атакуют прямо в лоб, невзирая на получаемый урон. Большой опасности не представляют, передвигаются медленно – однако, напав со спины или из темноты, способны нанести заметный ущерб. Уничтожить их желательно с порядочного расстояния выстрелом в голову из любого оружия, для которого не жалко патронов.

Бывшие люди:

Модель: имеется, требуется выбор и редактирование.

Степень опасности: низкая.

Здоровье: ~20 HP.

Скорость: низкая.

Дистанция атаки: зона видимости (старается сблизиться).

Сила атаки: небольшая.

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: 5 pistolных патронов, изредка - маленькая аптечка.



Описание: (в покрытых грязью комбинезонах с пистолетами) всего лишь несколько часов тому назад Вы вполне возможно обменивались с одним из них военными историями. Теперь же настало время вогнать им свинец в голову.

Один из "базовых", стандартных, наиболее слабых врагов на Вашем пути. Мелкие солдаты, также когда-то бывшие десанниками. Увидев игрока, они начинают вести беспорядочный огонь из пистолета, постепенно сближаясь с ним. Практически любое оружие хорошо справляется с Бывшими людьми – но тратить на них что-то мощнее автомата имеет смысл только при стрельбе по массовым их скоплениям.

Бывшие люди - сержанты:

Модель: имеется, требуется выбор и редактирование.

Степень опасности: ниже средней.

Здоровье: ~30 HP.

Скорость: ниже средней.

Дистанция атаки: зона видимости (старается сблизиться).

Сила атаки: небольшая на расстоянии, выше средней вблизи.

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: 4 патрона для дробовика, изредка - маленькая аптечка или пластина брони.



Описание: (в черных грязных доспехах и с дробовиками) та же самая история, что и с предыдущими, но на этот раз имейте в виду, что эти стреляют получше и оружие у них посильнее. Эти ходячие дробовики с лёгкостью проделают несколько дополнительных отверстий в неаккуратном игроке.

Встречаются практически повсеместно. Их дробовики и вправду наносят достаточно много урона вблизи, особенно в узких коридорах и при встрече со множеством Сержантов одновременно. Всё ещё достаточно слабы здоровьем, так что с некоторой осторожностью можно устранять их практически любым способом – однако, оптимально

против них применять дробовик или автомат.

Пулемётчики:

Модель: требуется выбор и редактирование.

Степень опасности: средняя / выше средней.

Здоровье: ~70 НР.

Скорость: низкая.

Дистанция атаки: зона видимости.

Сила атаки: выше средней.

Скорострельность: выше средней.

Выпадает: 10 патронов для пулемёта, изредка – маленькая или большая аптечка.



Описание: выглядят более отвратительно, чем Сержанты, и ещё более смертоносны. Определённо, Пулемётчик - это не тот парень, который по вечерам прокручивает 2 трофейных американских тяжелых металлических диска. У этого - шестиствольный пулемет. В остальном ведет себя точно так же, как и остальные бывшие люди.

Хуже, чем оба предыдущих вида бывших людей вместе взятые. Попытка встать без движения прямо перед носом у Пулемётчика приведёт к быстрой и мучительной кончине. Сами же Пулемётчики способны ограниченно маневрировать, используя укрытия и отступая при сильных ранениях. Любое оружие, кроме пистолета, достаточно быстро лишает Пулемётчика жизни, так что не стоит медлить с расправой. Рекомендуются обе разновидности дробовика, автомат или пулемёт.

Z-Sec:

Модель: требуется выбор и редактирование.

Степень опасности: средняя / выше средней.

Здоровье: примерно как у пулемётчика.

Скорость: средняя.

Дистанция атаки: зона видимости.

Сила атаки: средняя.

Скорострельность: средняя.

Выпадает: обойма патронов для автомата, изредка – маленькая аптечка.



Описание: бывшие сотрудники Отдельной Штурмовой Бригады – военизированного спецназа Службы Безопасности УАС. Основной задачей этих малочисленных, но хорошо обученных и вооружённых отрядов было сдерживание любого стремящегося проникнуть вглубь базы противника до подхода основных сил – УАС имела все основания опасаться мегакорпораций-конкурентов. Теперь эти некогда превосходные

бойцы служат Аду.

Зомби-охранники – весьма неприятный противник, поскольку вооружены обычно достаточно мощными автоматами и стреляют издалека с поразительной меткостью. Некоторые из них способны, будучи сбитыми с ног, снова подняться где-то за спиной у ничего не подразумевающего игрока и продолжить бой. Их навыки использования укрытий, приседания и умение отступать также способны весьма заметно осложнить жизнь игроку. Сражаются они обычно в группах себе подобных, создавая буквально шквал огня, который очень сложно преодолеть без существенных потерь здоровья. Радует только то, что здоровья у этих злыдней не так уж много.

Для уничтожения рекомендуется использовать оружие, быстро, издалека и с гарантией убивающее противника. На начальных этапах игры это автомат или пулемёт. Позднее – SSG (даже на дальних дистанциях наносит им достаточно урона для мгновенного убийства), плазменная винтовка или ракетница.

Импо-образные:

Наиболее массовые и распространённые демонические монстры. Имеют гуманоидное строение тела, практически идеальные боевые машины. Могут атаковать парами и толпами, часто с разных сторон. Существует две разновидности:

Импы:

Модель: требуется создание, обнаружение или конвертация.

Степень опасности: средняя.

Здоровье: 60 HP.

Скорость: ниже средней / средняя.

Дистанция атаки: зона видимости / вплотную.

Сила атаки: средняя.

Скорострельность: средняя.

Выпадает: ничего.



Описание: Вы привыкли, что черт - смешное маленькое существо в красном костюме с вилами в руках. Откуда же взялись эти коричневые мерзости? Они швыряют в Вас шары огня и, чтобы их свалить, одной пули недостаточно. Если Вы хотите победить их, подыщите себе оружие получше пистолета.

Один из самых распространённых и узнаваемых монстров. Универсальный боец – на дальних дистанциях кидается огненными шарами, на ближних – бьёт когтистыми лапами. Атаки, в основном, проводятся “в лоб” и не слишком сильны, но множество импов, нападающих с разных сторон или прикрывающих других монстров, способны заметно попортить кровь. Против импов хороши дробовики, автомат (при встречах с одиночными импами), пулемёт и плазменная винтовка.

Маггот:

Модель: имеется, требуется минимальное редактирование.

Степень опасности: средняя.

Здоровье: чуть больше, чем у импа.

Скорость: выше средней.

Дистанция атаки: вплотную.

Сила атаки: средняя.

Скорострельность: средняя.

Выпадает: ничего.



Описание: отвратительное когтистое нечто, с нетерпением поджидающее неосторожного игрока за углом. Выкрик, рывок, и несчастный, угодивший в когти магготу, уже ощущает себя так, будто его заживо прокручивают в мясорубке.

Наряду с импом, встречается часто, особенно на последних уровнях. Отсутствие дистанционной атаки маггот компенсирует высокой скоростью передвижения и потому

не менее опасен, чем имп, особенно при массовом нападении. Часто их можно заметить патрулирующими свою территорию, обычно небольшими стайками по 2-3 особи. Увидев игрока, маггот совершает стремительный рывок, стараясь сблизиться с ним. На дальних дистанциях против магготов хорошо помогает пулемёт и SSG, на ближних – дробовик. За счёт повышенного здоровья монстра, автомат не столь эффективен против них и не всегда успевает остановить стремительно бегущего маггота до нанесения им хотя бы пары ударов.

Демоны (они же ПИНКИ):

Большие мускулистые демонической природы монстры с минимумом интеллекта. В немалых количествах населяют игровые уровни. Массивные, агрессивные, прут напролом, встречаются обычно группами. Существует две разновидности:

Демон:

Модель: имеется, требуется минимальное редактирование.

(модель не похожа на картинку!)

Степень опасности: средняя.

Здоровье: 150 HP.

Скорость: выше средней.

Дистанция атаки: вплотную.

Сила атаки: выше средней.

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: ничего.



Описание: нечто вроде бритой собаки, только с горящими глазами, большой человеческой головой, множеством зубов - и убить их потруднее, чем чертей.

Мускулисты, проворны, отвратительны, свирепы и неестественны, всегда бегают как наскипидаренные. Не стоит стоять на пути атакующего демона - их укусы способны оставить на память страшные раны. Полагаются на грубую силу и количество, за счёт чего, впрочем, встреча с демонами может иметь для игрока весьма скверные последствия. К счастью, укус - единственный доступный им способ атаки, потому достаточно просто держать их на расстоянии.

Лучший способ борьбы с демонами - это дробовик на ближних дистанциях, SSG или пулемёт на средних, ракетница против больших скоплений.

Спектр:

Модель: на базе демона; требуются эксперименты по реализации.

(модель не похожа на картинку!)

Степень опасности: выше средней.

Здоровье: 150 HP.

Скорость: выше средней.

Дистанция атаки: вплотную.

Сила атаки: выше средней.

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: ничего.



Описание: туманные расплывчатые силуэты, похожие на демонов. В принципе, то же самое, что и демоны, только на темном фоне их почти не видно. Может быть, разве что, сверкают в темноте глаза. Как раз то, чего Вам и не хватало для полного счастья.

Практически полностью невидимы. К тому же любят прятаться в тёмных местах. Зайдя в неосвещённый закуток уровня, можно очень быстро обнаружить себя в окружении этих милых созданий. Учитывая, что кусаются они не менее больно, чем демоны, это может стать последней ошибкой в жизни Вашего персонажа.

Лучший способ борьбы со спектрами – внимание к мелочам и SSG.

Реализовываться спектры будут только в том случае, если позволит движок – нужны дёбровольцы... дальнейшие эксперименты.

Какодемон:

Модель: требуется создание, обнаружение или конвертация.

Степень опасности: выше средней.

Здоровье: 400 HP.

Скорость: выше средней.

Дистанция атаки: зона видимости / вплотную.

Сила атаки: выше средней / достаточно высокая.

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: ничего.



Описание: гигантские летающие одноглазые головы, перемещаются по воздуху, плюются молниями и выставляют напоказ чертовски большой рот. Приблизьтесь к ним - и Вам конец.

Похоже, что они и правда популярны ☺

Атакуют либо при помощи мощных огненных шаров экзотической расцветки, либо при помощи громадной пасти вблизи. Оба варианта атаки весьма болезненны и способны достаточно быстро уложить игрока. Какодемоны обычно начинают атаки с большой дистанции, постепенно сокращая расстояние до игрока - и пускают в ход зубы. Могут прятаться под потолком или в нишах. Желательно отстреливать их ещё где-то на дальних подступах.

Против Какодемонов хорошо работает пулемёт, плазменная винтовка и SSG. Дробовик и автомат могут быть применены при достаточном количестве пространства для манёвра и свободного времени.

Потерянная душа:

Модель: имеется, требуется минимальное редактирование.

Степень опасности: средняя.

Здоровье: 100 HP.

Скорость: высокая.

Дистанция атаки: вплотную.

Сила атаки: чуть выше средней.

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: ничего.



Описание: Тупые. Злобные. Сразу не умирают. Летают. Не горят (движок вряд ли потянет ☺).

Вероятно, один из самых назойливых врагов в игре. Мелкие, злобные, летают вокруг и

больно кусаются. Обычно обитают большими группами. Атакуют с налёта и кусают, улетают, снова атакуют... Большие группы вполне могут зажать игрока в углу и загрызть до смерти.

Для того, чтобы избавиться от них, удобно применять SSG, плазменную винтовку и пулемёт.

Трайт:

Модель: имеется, требуется минимальное редактирование.

(модель не похожа на картинку!)

Степень опасности: ниже средней.

Здоровье: примерно как у Бывших людей.

Скорость: средняя.

Дистанция атаки: вплотную.

Сила атаки: ниже средней.

Скорострельность: средняя.

Выпадает: ничего.



Описание: маленькие паукообразные существа. Селятся колониями, предпочитают отсутствие света. Глупы, нападают стей, бездумно ползя на жертву. Но могут резко отпрыгнуть в сторону в случае угрозы. Иногда нападают из вентиляции и коммуникационных тоннелей большим количеством.

Наносят удары своими лапами. Урон причиняют небольшой, но если соберутся кучей, то становятся смертельной угрозой.

Уничтожать трайтов лучше из пистолета, так как им хватает одного попадания. Если они начинают напирать, переходить на автомат. Однако, если уж трайты подошли вплотную, то можно применить и дробовик, стреляя в общую массу.

Хэлл-лорд:

Модель: требуется выбор и редактирование.

(модель не похожа на картинку!)

Степень опасности: высокая.

Здоровье: 1000+ HP.

Скорость: ниже средней.

Дистанция атаки: зона видимости / вплотную.

Сила атаки: выше средней / высокая.

Скорострельность: ниже средней.

Выпадает: ничего.



Описание: эти исполины, сильные как самосвал и почти такие же здоровые – одни из худших представителей двуногих во всей Солнечной системе со времён динозавров. Швыряются сгустками зелёного огня, очень трудно убиваются.

На самом деле, убить Лорда не так-то сложно – однако, много крутящихся вокруг него слабых, но вёртких монстров отвлекают игрока и заслоняют основную цель. Благодаря невысокой скорости полёта его выстрелов, от них достаточно легко уклониться, если вокруг есть пространство для манёвра – однако, на убийство Лорда потребуется немало амуниции и времени. Против них лучше использовать самое мощное оружие.

Демон-генерал:

Образ не проработан, на усмотрение дизайнера.

3.5. Оружие

3.5.1. Кулаки

Оружие последнего шанса, бесконечное и достаточно слабое. Можно использовать против слабых врагов для экономии боеприпасов. Инъекция Берсерка не предусмотрена, потому – достаточно слабое и бесполезное оружие.

Альтернативная атака: блок (малоэффективен).

Надо доделать: перекрасить текстуру.

3.5.2. Пистолет

Слабое оружие. Может успешно использоваться против некоторых Бывших людей и трайтов. Ищите что-нибудь посолиднее.

Альтернативная атака: прицел.

Магазин: 12 патронов.

Надо доделать: вроде бы ничего.

3.5.3. Дробовик

Практически универсальное и, по большому счёту, самое хорошее оружие. К нему всегда есть дробь. Стрелять можно и из-за угла, и в упор без опаски. Стреляет дробовик 7 дробинами одновременно, которые на близком расстоянии попадают в цель все. Скорострельность дробовика средняя, однако, в магазин входят всего 8 патронов (плюс один можно после дозарядить в ствол), и полная перезарядка длится достаточно долго. Прервать перезарядку можно многократным нажатием на клавишу огня.

Альтернативная атака: прицел.

Магазин: 8+1 патронов.

Надо доделать: вроде бы ничего.

3.5.4. Автомат

Лёгкий автомат, сочетающий в себе размеры пистолет-пулемёта и достоинства штурмовой винтовки. Промежуточное оружие между пистолетом и шестиствольным пулемётом. В тёмных и узких коридорах за счёт скорострельности автомат удобен как оружие "spray'n'pray" – длинными и неприцельными очередями реально быстро уничтожить большинство не очень сильных врагов. Используйте автомат против нескольких слабых монстров или одиночных средней руки врагов-гуманоидов – с

подавлением сильных противников он уже не справляется и проредить толпу при неприцельной стрельбе не способен. Использует пистолетный патрон.

Альтернативная атака: прицел.

Магазин: 30 патронов.

Надо доделать: уменьшить разброс; возможно, заменить звук.

3.5.5. Шестиствольный Пулемёт

Весьма хорошее, но неэкономичное оружие. Скорострельность у него, естественно, высокая, но пули обладают малой убойной силой, поэтому требуется время, прежде чем пулемет покончит с чудовищем. Не применяйте пулемет, когда Вас окружили со всех сторон (а такое бывает); прежде чем Вы успеете расстрелять пакостников впереди, те, что сзади, обглодают Вам косточки. С другой стороны, пока пули втыкаются в чье-то мягкое брюхо, эта тварь не стреляет по Вам в ответ, так что очень удобно использовать пулемет против какодемонов. Поймайте их на мушку и палите, пока не сдохнут. Может быть успешно применён против групп слабых чудовищ. Внимание, пулемёт долго перезаряжается!

Альтернативная атака: нет.

Магазин: 80 патронов.

Надо доделать: muzzleflash.

3.5.6. SSG

Вернее, ASSG – Auto Super ShotGun – новейшая экспериментальная разработка UAC, полуавтоматический магазинный двуствольный дробовик. Фактически, то же, что и дробовик, только стреляет последовательно двумя зарядами дробин (сразу 14 дробин) и с несколько большим рассеиванием. Один из лучших видов оружия в игре. Убивает практически любого слабого врага с одного попадания, прочим обычно хватает двух-трёх. Скорострельность примерно такая же, как и у обычного дробовика, однако, ASSG заряжается сразу магазином. Вследствие всего этого к поздним уровням практически полностью заменяет обычный shotgun. Правда, потребляет дробь со скоростью пулемёта - но патронов для него всё равно в избытке.

Альтернативная атака: прицел (и стрельба по 1 выстрелу).

Магазин: 8 патронов (расстреливаются по два за выстрел).

Надо доделать: вроде бы ничего. Может быть, звук выстрела.

3.5.7. Ракетная пусковая установка

Автоматический вариант привычного ROCKET LAUNCHER, разработанный UAC для боёв в условиях замкнутого пространства. Выпускает слабые ракеты, но с небольшим интервалом. Очень мощное, но и очень опасное для Вас самих оружие. При точном попадании оно способно вывернуть наизнанку сразу нескольких чудовищ, но стоит применить его на коротком расстоянии, и ударная волна накроет и Вас самих. Лучше всего использовать для внезапной атаки своры чудовищ или против сильных врагов (какодемонов, например).

Альтернативная атака: нет.

Магазин: 4 ракеты

Надо доделать: модель 4-зарядной установка, модель ракеты. Может быть, звук выстрела.

3.5.8. Плазменная винтовка

Последняя разработка УАС, чудом не попавшая в лапы Ада. Превосходное оружие, испускающее потоки высокоэнергетической голубоватой плазмы. Хотя оно немного не дотягивает по силе до ракетной пусковой установки, оно, тем не менее, способно уничтожить даже самых сильных противников. Плазменное ружье обладает самой высокой скорострельностью в Вашем арсенале и может с успехом применяться на близком расстоянии (к тому же, перезаряжается весьма шустро). Единственный недостаток - аммуниция к этому оружию попадает не так уж и часто.

Альтернативная атака: прицел (малополезен, ибо сбит).

Магазин: 30 патронов

Надо доделать: улучшенную модель винтовки, улучшенную модель заряда, звук выстрела и попадания.

3.5.9. BFG-4072

BFG-4072 или Blastwave-based Fragment Gun (оружие, использующее взрывную волну для разгона поражающих элементов) - экспериментальное оружие производства УАС, использующее плазменную технологию для создания направленных сверхскоростных потоков мельчайшей шрапнели, с лёгкостью прошивающей насквозь самую прочную броню. Изначально BFG-4072 разрабатывалась в качестве индивидуального носимого оружия, позволяющего рядовому пехотинцу уничтожить лёгкую технику и бойцов в тяжёлых экзоскелетах - однако, на практике сектор разброса поражающих элементов оказался слишком большим. На момент начала игры УАС пыталась исправить этот недостаток - и на Фобос на доработку в разные подразделения было выслано несколько образцов.

Во всяком случае, это самое мощное оружие в Вашем арсенале. Недаром среди космических десантников (по данным ID SOFTWARE) оно пользуется наибольшим уважением. Один его выстрел убивает сразу ВСЕХ чудовищ перед Вами, даже если среди них какодемоны и кто похуже. Главные (и единственные) недостатки - не очень высокая скорострельность и огромное энергопотребление.

Эта версия BFG работает как "вторая фаза" выстрела классической BFG-9000 - в момент зажатия спуска в сектор обзора игрока запускается множество мелких фрагментов, поражающих всех и вся в зоне видимости. Даже если спуск отпущен, выброс фрагментов всё равно будет произведён 20 раз подряд, что займёт некоторое время - можно даже успеть повернуться, переключив огонь на противника сбоку или за спиной. Фактически, каждый выстрел БФГ эквивалентен 20 выстрелам большого-пребольшого дробовика. На слабых машинах может даже притормаживать.

Альтернативная атака: нет.

Магазин: 20 единиц (один выстрел).

Надо доделать: вроде бы ничего. Может быть, звуки.

3.6. Бонусы и артефакты режим

Вокруг Вас лежат еще и артефакты из другого измерения, и они Вам могут здорово помочь. **Требуется их смоделировать-дорисовать.**

- **СНАДОБЬЕ ЗЛОРОВЬЯ** (синяя колба) дает маленькое усиление Вашему здоровью даже выше обычных 100%.
- **БРОНЕЛИСТ** (маленький шлем цвета хаки) предоставляет чуть-чуть дополнительной защиты сверх Вашей обычной брони.
- **СФЕРА ДУШИ** (SOUL SPHERE, синий шар с лицом внутри) редко встречаемый объект, увеличивающий Ваше здоровье на 100% (до 199%).

- АРТЕФАКТЫ НЕУЯЗВИМОСТИ (зеленый шар с изменяющимся лицом внутри) - продукты аномалии, которые делают Вас совершенно неуязвимым для всех видов ранений. Очень хорошо, но до тех пор пока сохраняется эффект. Когда Вы станете неуязвимым, Ваш экран окрасится в белый цвет - за все надо платить. Время действия: около 30 секунд реального времени.
- ЛЕЧЕНИЕ. Когда Вас ранили, Вы, конечно, захотите вылечиться как можно быстрее. К счастью, медицинские аптечки и упаковки со стимуляторами разбросаны по всей базе. Если возможно, хватайте их.
- Упаковки стимуляторов (маленькие ящики с красным крестом) позволяют Вам сделать себе инъекцию, После которой Вы начинаете чувствовать себя другим человеком - ну по крайней мере в некоторой степени.
- Медицинские аптечки (большие ящики с красным крестом) намного лучше. Они включают в себя бинты, антитоксины и другие медицинские препараты, с помощью которых Вы значительно можете повысить себе здоровье.
- БРОНЯ. Вы можете найти два типа бронежилетов. Оба они уменьшают вред, причиняемый Вам врагами. К несчастью, оба этих вида брони изнашиваются от частых попаданий и в конце концов полностью уничтожаются, оставляя Вас без защиты.
- Броня службы безопасности (зеленая) - это легкий кевларовый жилет, предназначенный для применения во время подавления бунтов.
- Боевая броня (голубая) - это тяжелый жакет, состоящий из титановых пластин. Он подходит для защиты против настоящей огневой мощи, типа той, с которой Вам предстоит столкнуться. Если на Вас есть броня, то новую броню Вы подберете только в том случае, если она предоставляет большую защиту, чем та, которая на Вас. Это не относится к бронелистам.
- Возможно, брони всё-таки будет один тип.

3.7. Многопользовательский режим

Игра построена на прохождение одиночной компании и не предполагает использование многопользовательского режима.

3.8. Интерфейс пользователя

- Будет разрабатываться с сохранением стиля Doom и по ходу дела.
- Для устранения мелких багов возможно прилаживание отдельного ланчера.
- Конкретику дописать можно после.