



Doom №1. Впечатления первопроходца.

Аннотация

"Никто не знает наперед, чего человек может сделать"
(Джон Стейнбек, американский писатель,
лауреат Нобелевской премии)

Вспоминать свои первые впечатления о Думе – словно вспоминать первые дни и недели после своего рождения. Так же сложно, и так же волнующе. Ради того чтобы вспомнить как можно больше деталей, я готов даже обратиться к гипнотизеру.

С другой стороны, делиться своими давними впечатлениями об игре, которую абсолютно все знают вдоль и поперек – неблагодарное дело. Знакомые места, знакомые впечатления... Места-то действительно знакомые, а вот впечатления вполне могут быть разниться от человека к человеку.

Я всё-таки предприму рисковую и почти отчаянную попытку наскрести из закутков памяти всё, что помню о своих первых моментах с этой незабвенной игрой, пусть даже без помощи гипнотизера.

Когда меня спрашивают, "Как повлиял Doom на вашу жизнь?", я даю вполне предсказуемый ответ с массой похвалы и ярких эпитетов в адрес игры. Но про себя думаю несколько иное – думаю о том, что наверняка Doom повлиял на мою жизнь *судьбоносным* образом...

Случайное знакомство с Wolfenstein3D

"Вот пуля пролетела – и ага..."
(*"Служили два товарища"*, 1968)

До наступления эпохи Doom, в Wolfenstein3D не доводилось играть, но зато помнится, как мы с классом жадно наблюдали за игрой нашего информатика, из-за его спины, сидевшего за 286-й машиной. Эти невероятно сочные синие стены, эти феерические полутона синего, эти фотореалистичные (как казалось тогда) стальные двери – поразили мое воображение, однако сама игра, геймплей абсолютно не заинтересовал. Это было просто бесцельное блуждание в лабиринте, фашистов я как-то не запомнил совершенно. Видать, такой "умелый" игрок был наш информатик...

Пришествие

"В день, когда нашла, с ума сошла" © Земфира

Случилось это зимой на рождественские каникулы (зазор между 1 и 7 января) 1994 года. Я был дома в Киеве на институтских каникулах. На нескольких флорпи-дискетах (3,5-дюймовых) отец принес с работы ЭТО. Когда при запуске на аскетичном черном фоне я увидел вот это...

```
*** Doom v1.666 ***  
  
Init DOOM refresh daemon...  
S_Init: Setting up sound.  
HU_Init: Setting up heads up display.  
ST_Init: Init status bar.  
...
```

я внутренним чутьем понял, что имею дело в первую очередь с очень серьезной программой, и только во вторую очередь – с игрой, тоже, наверное, крутой, судя по такой строгой инициализации.

"Refresh daemon" – пожалуй, самая гениальная фраза, придуманная **id**. Она настолько манила, будоражила, электризовала воображение, чего только за ней не мерещилось! Это было вуду-заклинание, порождавшее в мозгу

фантастические образы...

И лишь годы спустя я узнал, что "refresh daemon" – это не "освежение демонов" (и даже не "пробуждение демонов"), а гораздо более прозаичная вещь, связанная с процессом запуска игрового движка. Лишь спустя годы узнал основные принципы сверхскоростной графики, позволявшие выводить текстуры на заре Текстурной Эпохи (под DOS). Узнал прелести работы с видеорежимом VGA 13h (320x200, 256 цветов), его преимущества перед более традиционными 16-цветными EGA/VGA-видеорежимами. И даже научился выводить простые текстуры попиксельно, по столбцам снизу-вверх, как это делалось в Doom, в режиме реального времени. Но это было скорее баловство, и своеобразная дань прошлому...

Аппетит приходит во время меню

– Ты про что думаешь, когда жрать хочется?

– Про мясо.

– А я про совсем другое! Я вот подумаю только, какая ж впереди обещается интересная жизнь... И сразу мне легче. Вот такой я человек!

("Служили два товарища")

На экране возникало сочное меню, возбуждавшее почти плотский аппетит к игровым развлечениям. Невероятно КРАСНЫЕ буквы ассоциировались попеременно то с мясом, то с карамельными конфетами, и включали в мозг центр удовольствий и аппетита на полную катушку.

На фоне меню красовалась заставка, по цветастости нисколько не уступавшая этим красным буквам. Проработанность заставки вызывала уважение, но одновременно отдавала комиксом (хотя и комиксов в то раннее постсоветское время, мы толком не видели).

От нее сквозило пафосом:

- Ярко-зеленый костюм космодесантника (это максимовочный цвет? Возможно для джунглей – да)
- Голое пузо (разве это адекватная защита туловища?)
- Стрельба из двух рук по-македонски (атрибут голливудских боевиков, но не частоприменяемая практика стрельбы)

Но я особо не бунтовал по этому поводу, и принимал заставку такой, какая есть. Пусть детки радуются веселым картинкам, но мы то знаем, что внутри – серьезнейшее содержимое, достаточно лишь выбрать пункт New Game...

New Game

"Ты совсем как во сне, совсем как в альбомах, где я рисовала тебя гуашью"
(Земфира)

Внутри этих нескольких мегабайт неведомо кем (наверное, богами) написанного кода и данных скрывалась *виртуальная реальность*. Стремительная, текучая как ртуть, блиставшая всеми красками своей 256-цветовой палитры (в те времена это выглядело практически как TrueColor, как полный фотореализм). И в то же время ощущалась характерная цветовая сдержанность... С удивлением поглядывал я на системный блок, и снова на картинку в мониторе – практическая скорость вывода изображения совершенно не укладывалась рядом с мыслью о тех мощностях. Хоть по теперешним меркам это чудо и тормозило (10-20 кадров в секунду в большинстве случаев). Параметры моего тогдашнего "ящика" – 486DX2 / 80 MHz. У считанных единиц уже были первые Пентиумы, но я был доволен своим компом.

Мы не видели пикселей в ту эпоху 320x200. То есть глазом конечно они были различимы, но восприятие впитывало картинку целиком... Мы не замечали *дискретности* этого мира, скорее наоборот – казалось, что Doom – это некая Другая Действительность, а 320x200 – всего лишь мозаичное окно, через которое боги разрешают в нее заглянуть, и даже поучаствовать в ней. К слову сказать, играл я за 14-дюймовым ЭЛТ-монитором "Электроника" (не помню какой модели), с избытком зеленого канала, и все руки не доходили довести цветовой баланс до ума. Поэтому некоторые локации смотрелись колоритнее обычного (зеленый мрамор, кислотные ямы).

Знакомство с потусторонним миром не обошлось без некоторых последствий для психики – после долгих игровых сеансов (более трех часов), ночью бывало снились всяческие потасовки, суетливая беготня пинков, навязчивые преследования, страшные пещеры с вылетающими оттуда какодемонами и тому подобное. Просыпаясь, я по-настоящему гордился увиденным сном, и пересказывал его некоторым заинтересованным друзьям.

Клавиатурный трактор и мышинная фантастика

"О мышах и людях"

(Джон Стейнбек)

Манипулятор типа "мышь" мы видели лишь на картинках в книгах по компьютерной грамотности и прочей около-кибернетике. Мышек в начале 90-х не было даже на ноутбуках, которые имелись у редких (!) профессоров института, где я учился. Счастлив тот, кто мало ведает. Счастливы были мы, легко управлявшиеся с Думом всего *восемью* игровыми клавишами...

Более странным теперь кажется тот факт, что когда в 1995 году в нашей компьютерной аудитории (в Харьковском Авиинституте, где я учился), появились персоналки (386SL / 25 MHz), укомплектованные мышами, у меня не возникло никакой задней мысли о том, чтобы купить себе такой же чудо-манипулятор "для Дума". Хотя у некоторых товарищей, резавшихся в стратегии (Dune, Red Alert, UFO), наверняка имелись дома мелкие грызуны...

Фанатство

*"Дальше были звонки, ночные больше,
Слезы, нервы, любовь и стрелки больше"*

(Земфира)

На занятиях в институте ни одна моя лабораторная работа не обходилась без эпичной надписи:

`Init LABORATORKA refresh daemon.....`

Точек обязательно должно быть МНОГО, и они должны были "бежать" по экрану, отвечая за некую воображаемую инициализацию, даже если никаких действий за этим не стояло. А в графическом режиме модно было делать "оплывание" экрана, как при смене уровней. Такие ритуалы поднимали общий боевой дух, и в учебе в том числе.

Другу, который немного отстал от жизни со своим Спектрумом, я голосом изображал, как ревет барон, или какодемон, когда умирает, и это здорово получалось! (сейчас я так бы уже не смог)

Используя рабочий инструмент любого студента середины девяностых – Turbo Pascal 5.5, воспроизводил механику главного меню Дума, на смех однокурсникам. Впрочем, это было не высмеивание, а скорее совместная радость от пародирования столь знаменитой Игры. Делались также попытки создания и визуализации прямоугольного лабиринта по типу вольфенштейновского, но далеко эти попытки не зашли – тогда даже вывод спрайтов (в CGA-режиме, такая у меня была видеокарта!) был весьма муторной и труднопреодолимой задачей. Похоже, на тех спрайтах я и застопорился... имея опыт начинающего игрового программиста-любителя, не имея нужных умных книжек под рукой, постигая всё сам, просто завяз в рутине собственного сухого технического кода на Паскале, наполовину смешанного с ассемблером (кстати об утомлении). Но зато базовые принципы подобных игр в общих чертах стали понятны (triangles visibility, collision detection, ray casting, keyboard input и прочее).

А дальше так случилось, что меня увлекла "более серьезная" графика, из области честно спроецированных на экран 3D-объектов, нежели с большими упрощениями, "по-мошеннически" отрисованных стен прямоугольных лабиринтов... Короче, меня стал больше увлекать тот тип 3D-графики, который применялся в авиа/космо-симуляторах того времени, нежели в вольфоподобных шутерах.

Do you hear me? I'm inside the building...

*– Что вы тут делаете?
– Так эть, расстреливают нас!
("Служили два товарища")*

Длинный, захватывающий и полный впечатлений путь в мир Дума начинался здесь, на шестиугольных стальных плитах служебных помещений ангара Е1М1. Любой из нас, мягко и бесшумно скользя вперед, слышал неодобрительно-резкие возгласы и ворчание противников... сразу становилось неудобно, на звуки отдаленных выстрелов мы вертели головой в Мире Виртуальном, и немного ёрзали на стуле в Мире Реальном.

Я вас еще не утомил? Обещаю, дальше будет веселее...

```
*** Doom v1.9 ***  
  
Init DOOM refresh daemon...  
S_Init: Setting up sound.  
HU_Init: Setting up heads up display.  
ST_Init: Init status bar.  
...
```



*** ПЕРВЫЙ ЭПИЗОД *** ("По колено в мертвечине")

e1m1 "Ангар"



◀ С самой первой карты удивила такая выраженная декоративность оформления "подарков". Также потряс вид за окнами, казавшийся тогда фотореалистичным. Подойдешь к любому окну, сразу хотелось бежать на волю, туда, в горы...

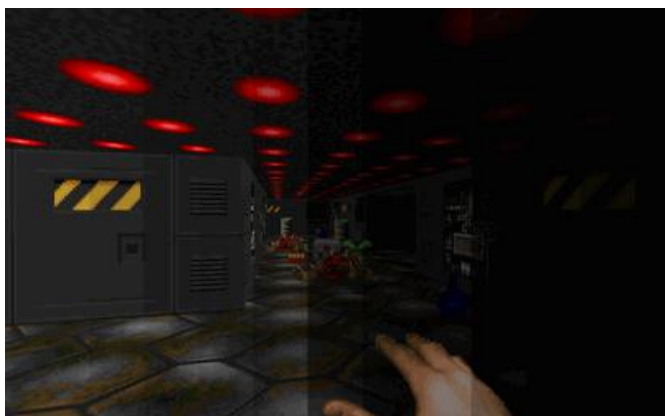
Враги, словно актеры, сходят со сцены после выступления...
На ближайшие несколько лет это будут всем актерам – актеры! ►



e1m2 "Атомная электростанция"

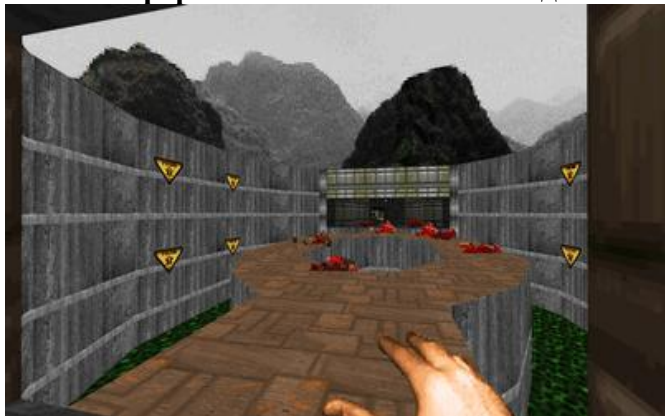


Страх и сомнение у игрока порождали даже такие небольшие кислотные лужи. Стоит ли туда идти? Наверняка с обратной стороны колонны что-то есть... А вдруг засада? ►



Первое по-настоящему хардкорное место в Думе? По-моему, да. Практически равносильно попаданию в засаду. Смерть игрока происходила намного быстрее, чем отвлекающе-спасительная потасовка между монстрами. ►

e1m3 "Переработка химических отходов"



◄ Как же туда попасть? Непослушный уровень никак не хочет выдавать свои секреты.

Досада, как у ребенка, лишенного вазы с конфетами.

Моя месть была ужасной – зомби был разорван в клочья взрывом бочки.



◄ В локациях с пульсирующим светом игрока охватывал мандраж, даже если не было монстров поблизости. Но если вдобавок где-то рядом за стенкой недовольно хмыкал зомби, или курлыкал имп... уххх (полосами наглядно показан градиент освещенности)



◄ Эта полуоткрытая локация впечатляла первопроходцев.

Воображение всегда расширяло границы уровней, порой до немислимых пределов. Не последнюю роль в красоте этого места играют стены овальной формы.



Игрок засовывал сюда свой любопытный нос, и неизменно получал "в щип" :)

В то время принципы hit-scan еще не были столь очевидны...



e1m4 "Управление командования"



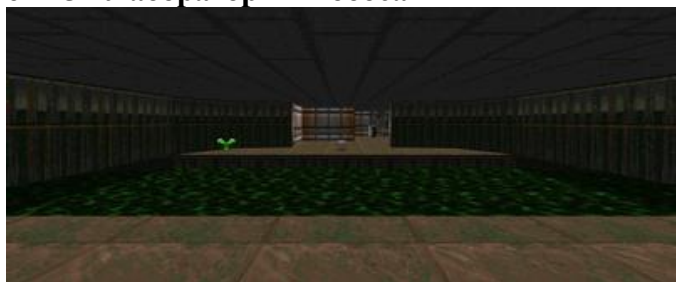
ТА САМАЯ свастика, подвергшаяся цензуре и впоследствии "мутировавшая".

Тем не менее, символ так же легко узнаваем. ►

◄ Этот небольшой лабиринт был суровым испытанием. Гремучая смесь импов с пинки частенько стирала игрока в порошок.



e1m5 "Лаборатория Фобоса"

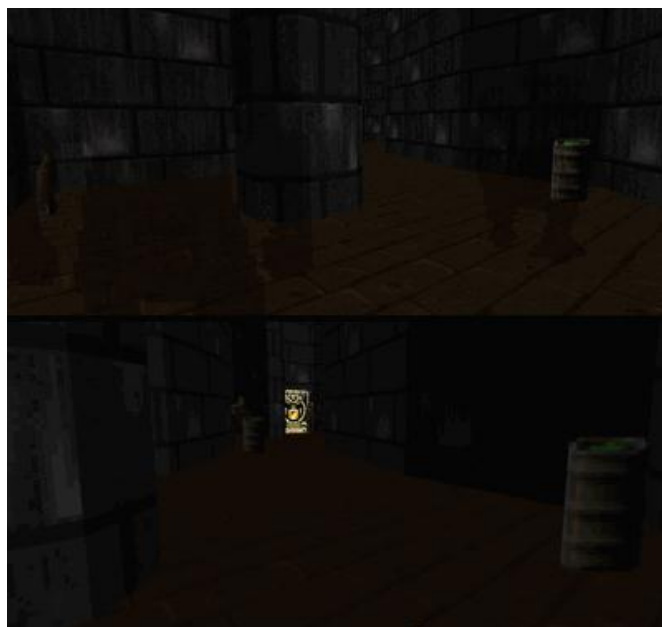


◄ Ни на одной другой карте я так ДОЛГО не торчал на старте, лишь слушая музыку...

Этот трек называется "Suspense". Как и у треков к другим уровням, сейчас существует множество вариаций-ремиксов этой темы.

В этом зале нет никакой Адской атрибутики, но тьма и атмосфера паники делают свое черное дело...

Проблески света в темноте, глаз пытается за что-то зацепиться и проложить дальнейший путь, но путь блокируют мечущиеся спектры вперемешку с сержантами, мешающиеся под ногами бочки. И наконец, в этой тьме и кутерьме – спасительный маяк выхода... ►



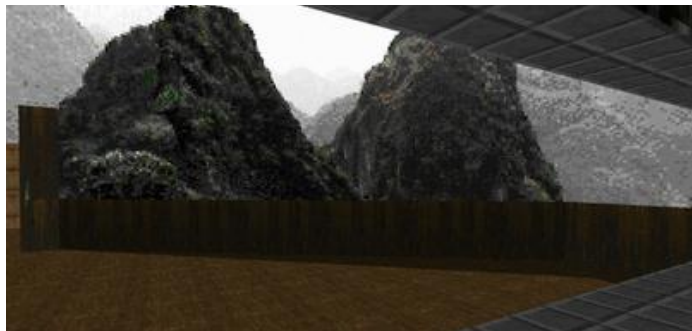
e1m6 "Центральный пункт обработки"



◄ Неприятный зал, из-за засады с большим числом мелких монстров, и высокой рандомностью боев, от раза к разу – с разным течением и исходом. Собрать бонусы, во множестве раскиданные на полу, некогда, выгоднее уносить ноги сразу после начала заварухи...

Ниша с низкой прорезью. ►

Здесь долго находиться опасно – сержанты снизу с легкостью отстреливали ноги игроку, в то время, как игрок их не видел.

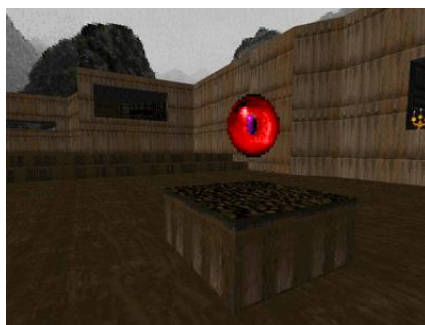


e1m7 "Компьютерная станция"



◄ Оказывается, попытки "эмуляции" outdoors-теней были еще в первом Думе.

Такие диковинки, как статичные квадратные "вращающиеся" столбы, были недоступны для моего понимания. ►



e1m8 "Аномалия Фобоса"



Вот они, первые встреченные нами боссы Дума!
У меня возникал еще небольшой ступор из-за когнитивного диссонанса – уж сильно похожи эти две камеры на туалетные кабинки... ►

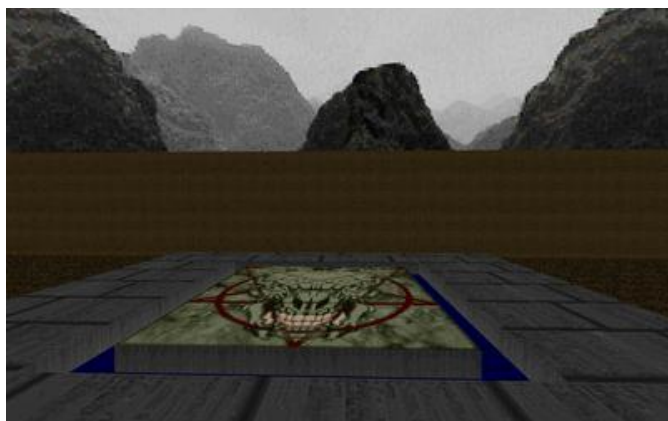


◄ Аркадность и вкуснятина Дума – выстрел по любой из бочек породит цепную реакцию взрывов и кучу мяса. А если ничего не предпринимать, пинки потихоньку просачиваются в боковые зазоры между бочками...



◄ Монументальное сооружение, состоящее всего из какого-то десятка линий.
Рафинированные минимализм и выразительность...

Прыжок в Неизвестность... и ложка дегтя напоследок! ►



*** ВТОРОЙ ЭПИЗОД *** ("Берега Ада")

e2m1 "Аномалия Фобоса"



Этот отряд розовеньких плотоядных здоровячков частенько съедал и игрока, и пару сержантов в тылу...
Благодарнее было отступить назад в телепорт, но игрок застывал в ступоре перед лицом расторопной Смерти... ►

◄ Так вышло, что e2m1 был самым первым пройденным мной уровнем Дума. Еще не зная, что такое стрейф, я прижимался к левой стене, изо всех сил стараясь принять на себя поменьше пуль. Потом стало получаться уложить этих пятерых зомби, с сохранением более 50% здоровья...



◄ Первая встреча с новым типом монстра. Подобные randevu с "помидором" в тесных помещениях часто были фатальными...

Половина уровня почти до потолка заставлена ящиками, образуя затейливые лабиринты, набитые всякими неожиданностями и полезностями. ►

e2m2 "Хранилище"





◀ Подобная смена локаций всегда радует глаз.

Корridor, одинаково опасный как для игрока, так и для монстров. Забавно было наблюдать, как прессы методично выполняют вашу работу по зачистке уровня. Но зазевавшись, можно было поплатиться самому – пресс медленно давил игрока до победного конца... ►



◀ Новый тип летающего монстра.

Этот хоть и не "плевался", но жалил стремительно, как кобра... Только во втором Думе мы увидели папочку этого странного создания. Способность левитировать наводила на мысль об эфемерности, бестелесности монстра.

Прямо с порога этот уровень поразил "виноградником" на стенах, и какодемонами в большом вольере с зеленой кислотой. Небольшие зоны, облицованные зеленым мрамором, гармонировали с этими зарослями на стенах. ►

e2m3 "Очистительный завод"

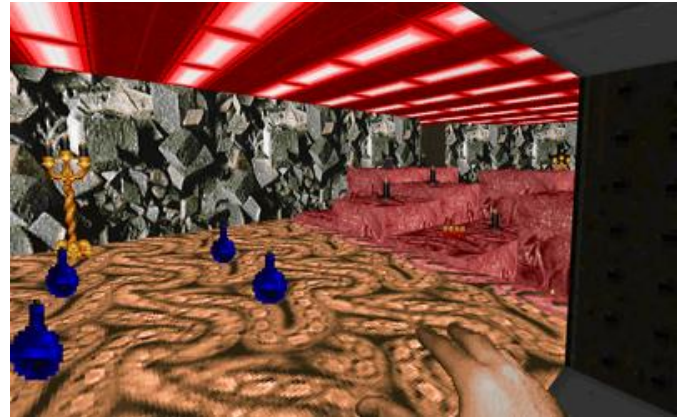




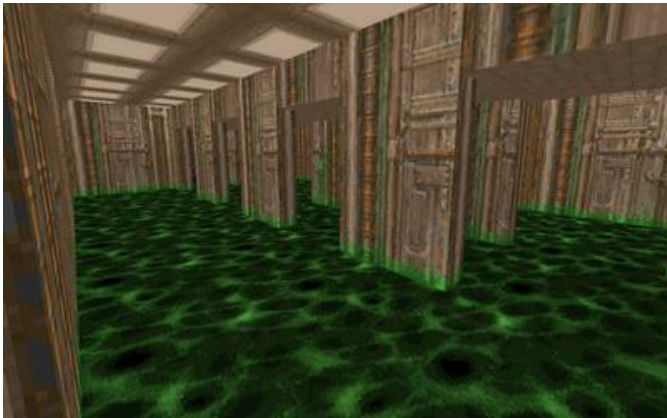
◀ Это помещение почему-то было хардкорным в зачистке. Возможно, сказывался эффект засады – после первого же выстрела из всех щелей вываливались разношерстные монстры, игрок терялся и не знал, куда ему отступать... но игра стоила свеч – в дальнем углу был припрятан пулемет.

Яркие образы и парадоксальное соседство: гранитные стены, пол из кишок и мясные механизмы. Сверху фабричные лампы, а в углу – антикварный подсвечник... Картина маслом. ►

Похоже, начало сюрреализму в вадах было заложено еще в перводуме. Похожий механизм можно увидеть в Doom 2 – map12 "The Factory", но уже без такого стиливого разнообразия.



◀ От одной мысли о необходимости прогулки по кислотным лужам становится жутко дискомфортно...



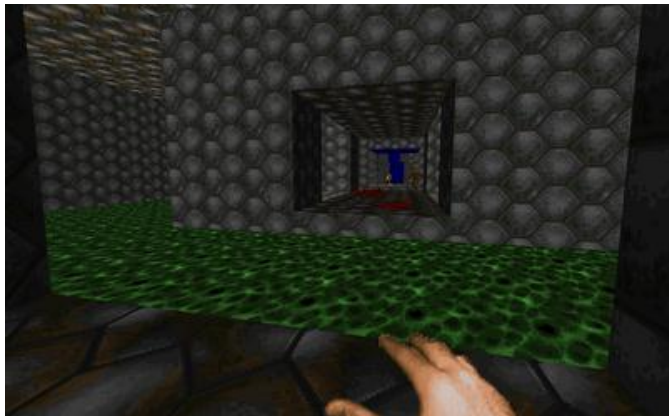
Еще одна аналогия со змеями – лост-соулы выплывали бесшумно из таких нор. Если игрок стоял спиной в этот момент, то часто бывал ужален в затылок... ►



◀ Куча-мала с непредсказуемым исходом. Бочки помогают, но не всегда... Как в Контр-Страйке – из множества сыгранных партий нет двух похожих (на одной и той же карте). В определенном узком смысле, Doom – это царство рандома.

e2m4 "Лаборатория Деймоса"

Темное начало уровня и таинственная музыка настраивали игрока на увлекательное путешествие. Но и вселяли паранойю. ►



◄ Полузатопленная кислотой территория лаборатории...

Один из самых фееричных прессов во всем Думе. Живописно, мясно, убойно. Соблазн "расчмякать" побольше монстров, сэкономив на патронах, часто приводил игрока к трагическому финалу :) ►

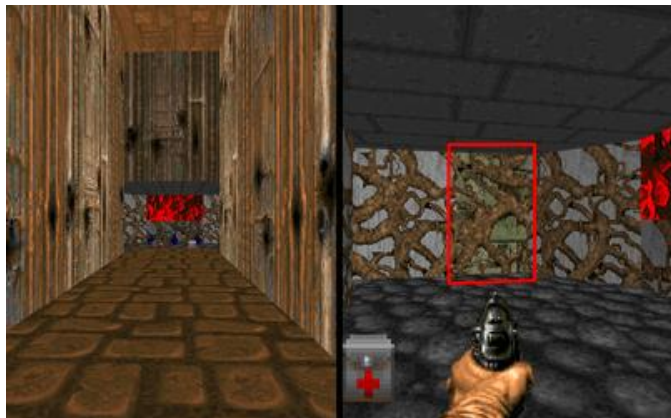


◄ Чем Дум отличается от настоящей войны?

В войне, если вы зашли врагу в тыл, это может значить уже половину победы. А в Думе это лишь начало головной боли, особенно если отступать некуда, как здесь.

Множество дверей и трупы десантников сигнализируют о том, что Смерть близко... ►

(в данный момент можно открыть лишь две двери из пяти, за остальными дверьми – засады, или временно перекрытый проход дальше)



◄ Вы знаете, что переживает упавший в глубокую яму зверь? Что довелось прочувствовать мне, в этой тесной душной каменной коморке? Я застрял надолго и пережил здесь подлинное чувство БЕЗЫСХОДНОСТИ...

Стараясь заманить под пресс Барона Ада, неосторожный игрок мог погибнуть сам, в запале азарта.

Отдельно стоит обратить внимание на обилие красного цвета, его тут так много, что становилось физически тепло от картинки. Красный – цвет-эгоист, он красив сам по себе.

Такое выразительное оформление больше присуще второму Думу (вспомните, например, полностью синюю комнату на map24 – "The Chasm") ►



e2m5 "Командный центр"



◄ Крутой уровень, надо сказать!

Едва выйдя из коморки, игрок получал приличную (по тем временам) головомойку от трех сержантов и трех импов.

Здесь же недалеко было два приятных секрета с приличным количеством патронов...

Симметрия в Думе очень часто встречается. Она подчеркивает и возвеличивает деспотичность Силы, монополию Зла на агрессию. ►



Одно из самых ярких переживаний в Думе. ►
Пол перед барельефом (светлая площадка) – жжется.
Создавалось благоговейное ощущение подчинения перед Злом, религиозно-мистический ужас покаяния. Не осязаемого покаяния, в виде монстров, которых можно увидеть глазами, а некоей незримой, неотвратимой, беспощадной inferнальной кары... (описанные ощущения усугублялись при стрельбе по самому барельефу – по коже шел холодок...)

e2m6 "Залы проклятых"



◄ Выжить на этом пятачке со своим "ружьем" (против двух баронов, какодемона, лост-соулов и пинки) было очень проблематично. Обычно игрок спешно ретировался в один из боковых корридоров. Но иногда игрок был ОЧЕНЬ зол, и оставался намять бока всей этой шелупони :)



◄ Начало этой карты было для меня одним из самых трудных начал в Первом Думе, особенно с пистол-старта. В этой маленькой коморке всякий новый раз разыгрывалось уникальное действо, напоминающее шахматную партию – каждый раз со своим исходом. Белые начинали, но проигрывали... пока не усвоили наконец этот жестокий урок.

После похищения игроком синего ключа, эти твари, вырвавшись из засады, вместо погони порой затевали потешные кулачные бои между собой. Главное было оказаться с НУЖНОЙ стороны от этой толпы, иначе могли зажать в тупике коридора и сожрать... ►



◄ Простенькое думовское освещение порой выдавало поразительные по реализму картинки... Чтобы сунуться в зоны тьмы, нужно было проявить отвагу настоящего сталкера. Оставшись без света, игрок будто лишался воздуха, и часто погибал, даже с мощным оружием в руках...

Тот самый ложный Exit – грандиозное потрясение, ждавшее игрока. Это был пожалуй, самый черный юмор Дума, самое изощренное коварство авторов – моральный дух игрока падал и разбивался вдребезги на дне веры в гуманность разработчиков... ►



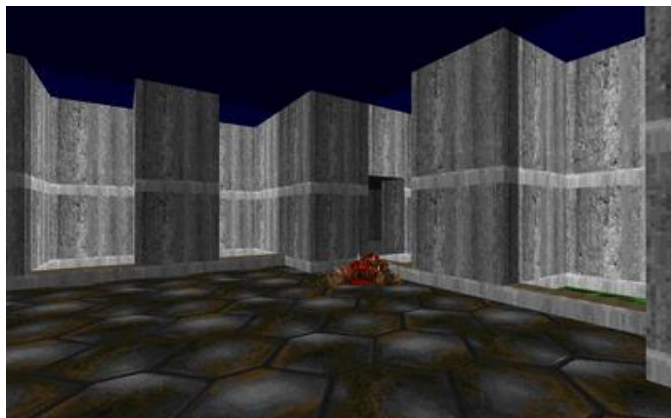
e2m7 "Нерестилище"



◄ Очередная мастерская работа со светом, картинка наполнена выпуклостью и "воздухом"!

Всегда задавался вопросом – что именно вредит здоровью, когда мы стоим на этой полоске?

Для себя я делал вывод, что это какой-то особый бионейтрализатор, просвечивающий рентгеном, а может быть, гамма-лучами или пучками нейтронов... ►

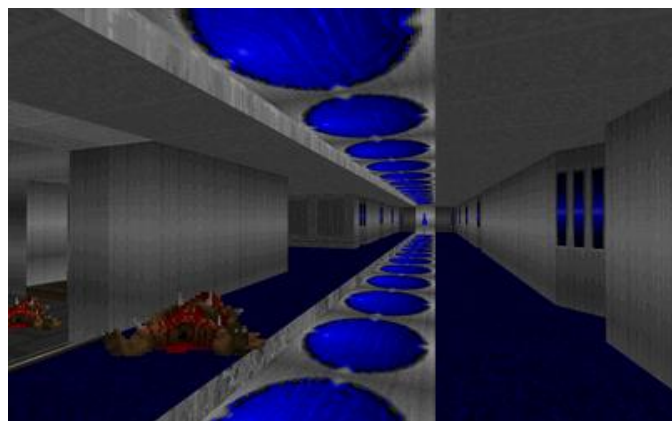


Здесь солидный бонус лежит уже совсем открыто. ►

Но в Думе нужно думать! Обнаружение Invulnerability обязывает игрока осмотреться и тщательно спланировать свой дальнейший маршрут и приоритетные цели в предстоящей жаркой битве.



В данном случае Добро победило, но надолго ли? Кто-то был невольным свидетелем этой битвы... То чувство, что "ты не один", время от времени мастерски подогревалось разработчиками уровней... ►



◀ В первом Думе немало таких вот простых секретов. Приятно ведь найти какую-нибудь нерегулярность во всей этой регулярности и доминирующей симметрии?



◀ Сочетание "антропогенных" темно-синих панелей с явно чуждыми, враждебными красными провалами в них и бьющим снизу-вверх светом. Это давало ощущение противостояния Добра и Зла, и подчинения одного другим...



e2m8 "Вавилонская башня"



А вот и виновник торжества... Этот киборг казался в то время абсолютно непобедимым. С другой стороны, было предчувствие, что это еще не самая верхняя ступень в бесконечной иерархии демонических существ... Отдельного упоминания стоят лост-соулы, которые досаждали на этой карте, как комары. Слишком отвлекшись на отстрел "комаров", было легко схлопотать ракету от Кибера... ►



Интересный секретный уровень, короткий, но сложный и по-своему атмосферный. Стартовая локация напоминает цветок с восемью лепестками (на виде сверху). ►

◄ Хорошенькое начало... Здесь мы видим врага, заведомо более СИЛЬНОГО, поверженного, изуверски кем-то замученного... кем-то, НЕВЕДОМЫМ нам. В этом заключается психологический трюк устрашения в данном случае. Игрок внезапно чувствует себя мелкой пешкой, бессильным перед своим будущим...



◄ Весь уровень симметричен, если посмотреть сверху. Причем осей симметрии две – горизонтальная и вертикальная.

e2m9 "Таинственная крепость"





◀ Парад цветных дверей... Задолбаешься открывать!
Не разобравшись с монстрами, рановато лезть сюда, хотя можно и попробовать...

*** ТРЕТИЙ ЭПИЗОД *** ("Преисподняя")

е3m1 "Крепость Ада"



◀ Третий эпизод прямо с порога пугает своими плотскими, анатомическими гротескными темами.
Что это вообще такое? Живая земля? Мутировавшая плоть, проросшая в землю? А это – позвоночник? Спинной мозг? Нервная сеть?
Жутко неприятно на все это смотреть.
Одно уже доминирование красного говорит о многом.

Красиво у вас здесь, в Аду. ►



◀ Я к вам в гости с жалким пистолетом...
И вот на тебе – ЗДРАСТЬИ!
Каких еще "сюрпризов" ожидать?

В Аду все тропы коварны.
Игрок не всегда успевал благополучно перебежать на
противоположный берег...
Но из неудач рождались ловкость и внимательность... ►

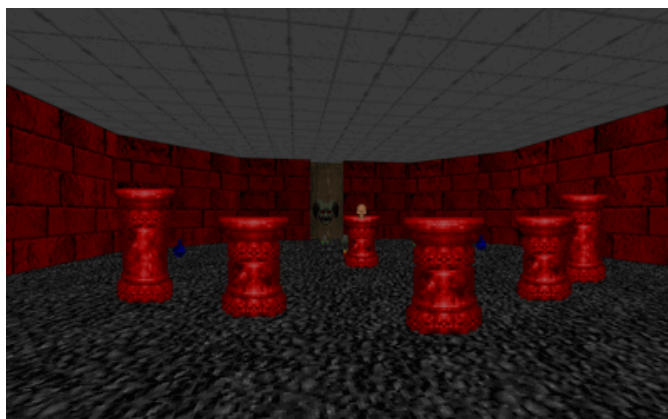


Скромная красота декорирования помещений. ►
(в центре – жертвенник с головой сержанта)

е3m2 "Трясина отчаяния"



◄ Странное поведение у отдельных здешних тварей.
Вместо того, чтобы наброситься на игрока, бегут прочь... эй,
жаловаться Сатане побежал, что ли?
С другой стороны, нет ничего тупее, чем схватка лоб-в-лоб в
узком корридоре.
Но и в этом случае нюансы возможны – и это заслуга движка
игры.

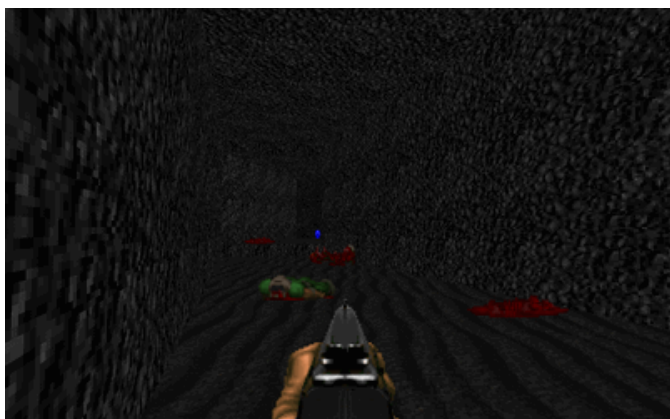


◄ Самый любимый уровень (наряду с е3m6), надеюсь не
только у меня одного.
Нелинейность, непредсказуемость, коварность, секреты в
скалах...

Беги, Таггарт, беги! ►



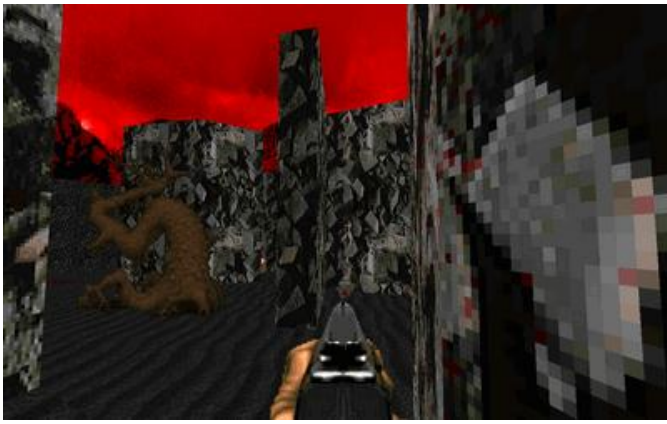
Большая часть уровня свободно проходима для монстров, но бывают и приятные исключения: колючка встала между игроком и двумя ненасытными пинками. ►



Обнаружение автокарты – порой радостнее обнаружения неуязвимости, предвкушением исследования нераскрытых секретов... ►

◄ Надо отдать должное авторам игры – вовремя предупредили об опасности. Имеющий интуицию да заподозрит...





◀ Сейчас смотришь на все эти угловатости и удивляешься – а ведь когда-то это были настоящие СКАЛЫ, в которых без автокарты легко сбивались с направления и блуждали кругами игроки...

Очередной шок для первопроходца – плывущие искаженные, обезображенные гримасами адского ужаса, слипшиеся человеческие(?) лица. Это был удар, несколько минут невозможно было прийти в себя и полноценно продолжать игру... Наверное, современники Иеронима Босха столь же сильно были шокированы его картинами... ►



Агрессивная жидкость.
Упадешь – водичкой потом не отмоешься... ►

е3m3 "Пандемоний" (Обитель демонов)



◀ Тьма умело прячет тайны...
(в одной из боковых ниш – проход в секретную область)



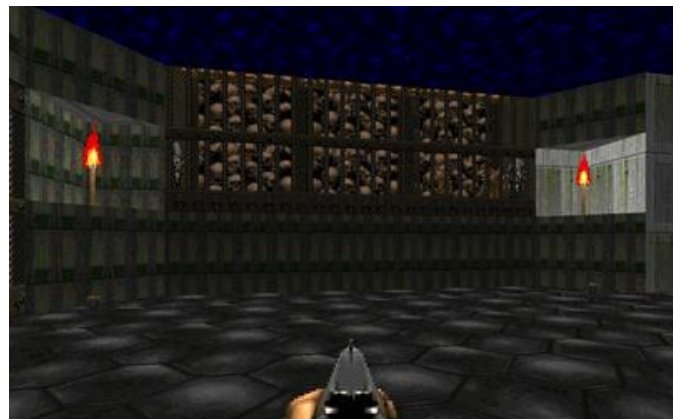


◀ Композиция совершенна, как букет огненных цветов. Но к сожалению, гармония мимолетна и быстро нарушается (движением монстров).

Вращающиеся мясные столбы. ►

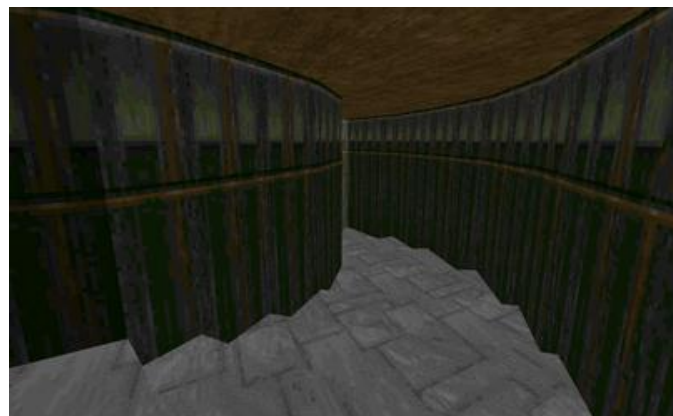
С восхищением: "Ай да Том Холл и Сэнди Петерсон, ай да сукины дети!"

(авторы уровня)



◀ Горы черепов, аккуратно расфасованные в зарешеченные контейнеры – образ, часто эксплуатируемый в фильмах ужасов, фантастике, других играх. А вот потолок, состоящий целиком из воды (или кислоты) – наверное, типично думовская фишка.

Жгучая кровь непосредственно граничит с бурлящей лавой – из огня да в полымя... Но ради сохранения "реализма" – лава все-таки жжет сильнее :) ►



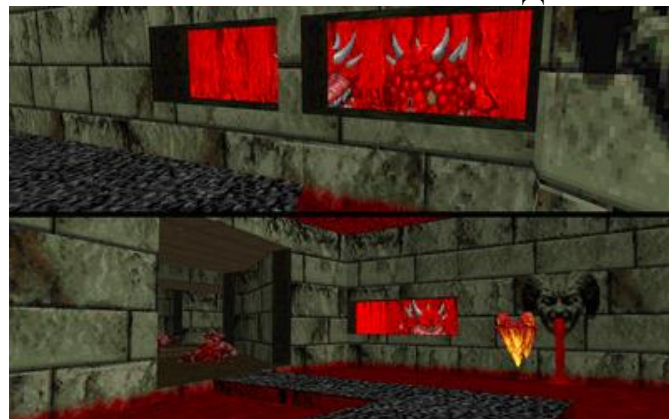
◀ Нечасто встретишь подобные коридоры в первом Думе. Невозможность сразу увидеть, что за поворотом – увлекает, подталкивает игрока вперед. И эстетически выглядит красиво.

е3m4 "Дом боли"

Что-то наподобие жилищ лост-соулов мы видели во втором эпизоде. А это жилища какодемонов, как можно логично предположить. Если напротив друг друга расположены две таких "берлоги", игроку приходится проявлять повышенную осторожность. Либо быстро пробегать такое место (тоже неплохая тактика) ►



На дне этих ям множество полезных предметов, но я так до конца и не просек, как их оттуда достать, хотя иногда и удавалось извлечь. А секрет в том, чтобы вовремя и в нужной последовательности нажать три свеча на дальней стене. ►



◄ Ничто не проходит бесследно, ничто не дается бесплатно...



◄ Очередной шок.

Я подолгу стоял у этих проемов и пытался вообразить, что пережили эти люди в последние мгновения своей жизни... Разочарование, опустошение, недоумение, отчаяние, страх... Сочувствие и соучастие – тайные рецепты столь большой эмоциональности Дума.

Есть тысячи изображений якобы Зла в компьютерных играх. Но я им не верю. Они пафосны, глупы, надуманны. Лишь Дум и некоторые другие игры по праву претендуют на достоверное изображение великого, древнего и потустороннего Зла. Эти барельефы – нечто большее, чем просто изображения сатиров или демонов... ►



Барон в окружении нескольких лост-соулов – крайне опасное сочетание. ►
Вы будете долго попадать к ним на ужин, пока не поймете, что лучше убежать, разрознить монстров стенами, а затем отстреливать издалека поодиночке.



С кроважидным чувством запускаю пару ракет и... погибаю от взрыва одной из них, попавшей в лоб подоспевшему ко мне лост-соулу! Лост-соул – самый стремительный монстр Дума. ►



◄ Самое время сделать выстрел...



◄ В таком узком пространстве, при условии, что какодемон "начинает первым", у игрока мало шансов выйти здоровым из драки. Взятие полуневидимости лишь усугубляет ситуацию – файрболы летят непредсказуемо, в итоге чаще попадая в игрока, который уклоняется от них.





◀ Шок продолжается.

У еще живого человека извлечена душа и запечатана в синий блестящий шар...

Без головоломок тоже не обходится в Аду. ►



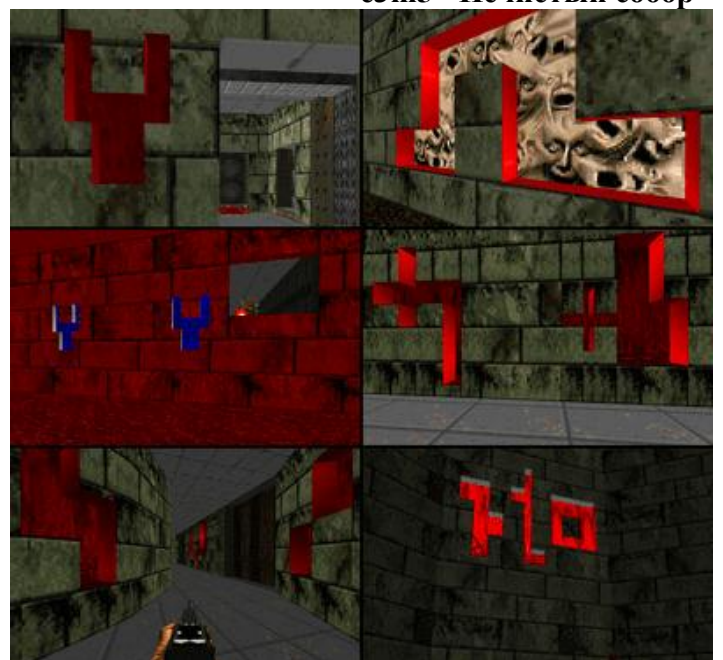
◀ В этом коридоре из красного камня столкнулся с массой неприятностей, хоть и было, куда отступать.

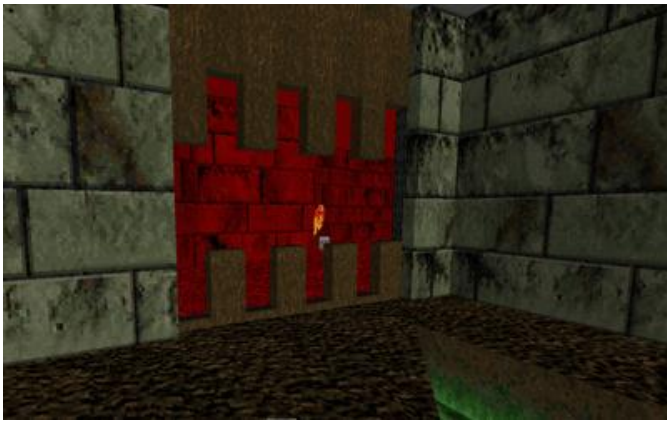
Пусть скажут мне, что он простой, этот корridor! А зачем тогда тут гора аптечек?

Вот мы добрались и до адской письменности. ►

То что мы видим перед собой, очень похоже на руны. Вполне возможно, каждая из них несет определенный смысл, но какой именно?..

e3m5 "Нечистый собор"





◀ Подобные раздвижные двери – редкость.
Но зато в любительских вадах вы найдете еще и не такое!

Часть лост-соулов заняты своими собратьями, часть – импом, а остальные не прочь отведать мяса игрока... ►



◀ Думеры падки на роскошные подарки.
А монстры – на человеческое мясо... Будьте уверены, похищение BFG вам так просто с рук не сойдет, из комнаты выбежать не успеете...

Памятники безбрежному насилию – завораживают.
Нет, мы не поклоняемся насилию, мы просто не в состоянии постичь мотивы адских злодеяний... ►



е3m6 "Гора Эреб"

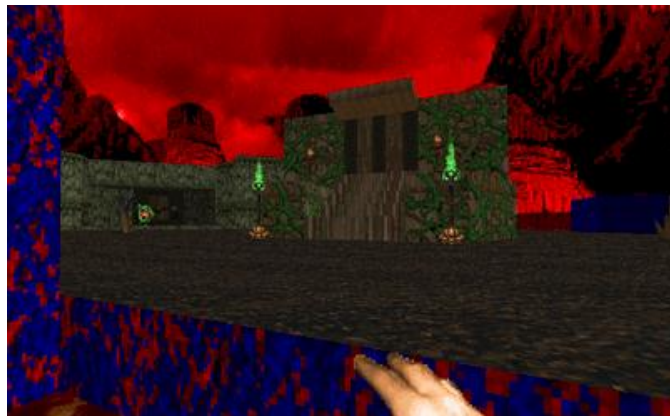


Здания строгие и помпезные, словно какие-то правительственные учреждения. ►



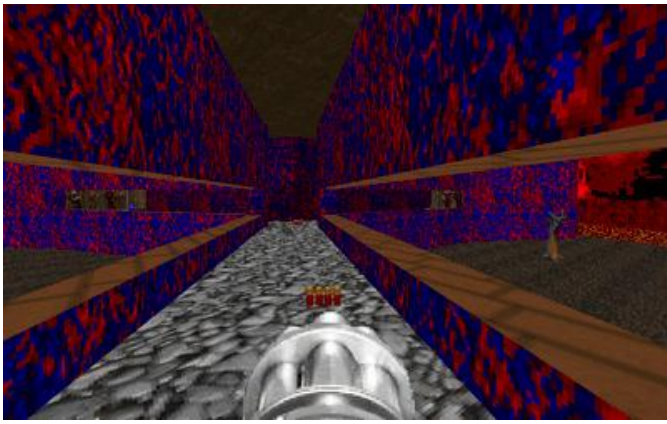
Лост-соулы очень досаждали на этой карте – преследовали игрока повсюду, атаковали одновременно с разных направлений, отвлекая от более важных и опасных целей. ►

◄ Уровень с самой необычной внешностью!
Один из самых любимых (наряду с e3m2). Также один из самых нелинейных, и самых мстительных (со стороны монстров).



◄ Элемент неожиданности должен быть использован с максимальной пользой.
За мгновение до адской содомии... на всё-про-всё у нас 30 секунд...





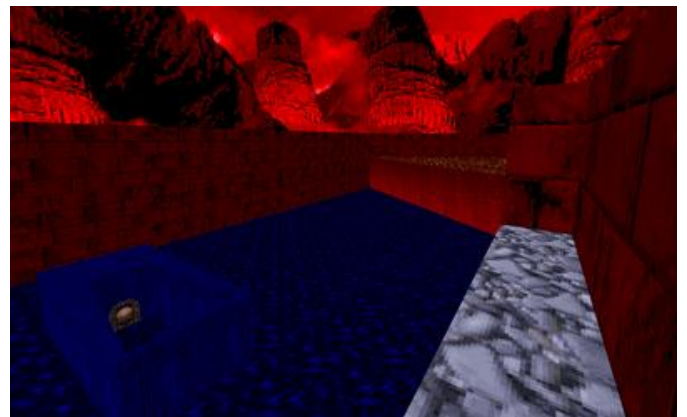
◀ Самое необычное здание, сотворенное из какого-то неизвестного науке материала...

Коварные дорожки, ведущие к островкам, норовили утонуть в лаве прямо под ногами игрока. В ту сторону вы еще пробегали без приключений, а вот обратно приходилось добираться по лаве. Обидное еще в том, что монстрам лава никак не вредила, они разгуливали по ней, как по лужайке для гольфа. ►

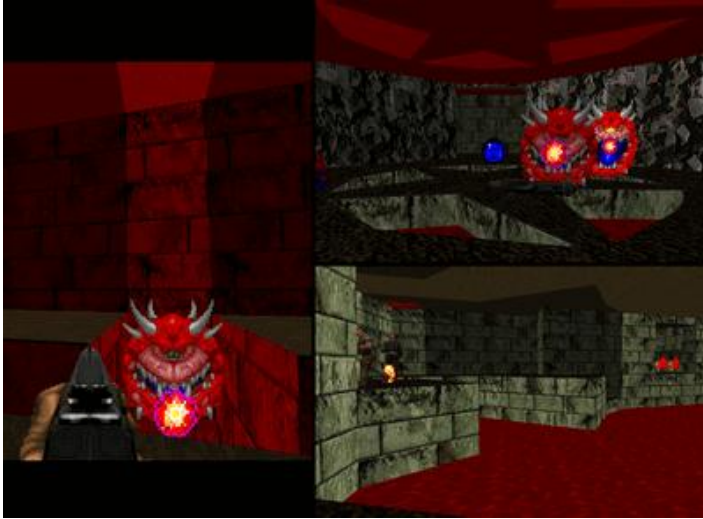


◀ Расправа с практически беззащитным монстром вызывала особый садистский восторг у игрока.

Попасть в секретную зону (внутри синего короба) можно было, оттолкнувшись "рокетджампом" от красной стены. Конечно, приходиться сюда стоило лишь полностью здоровым и желательно с бронежилетом. ►

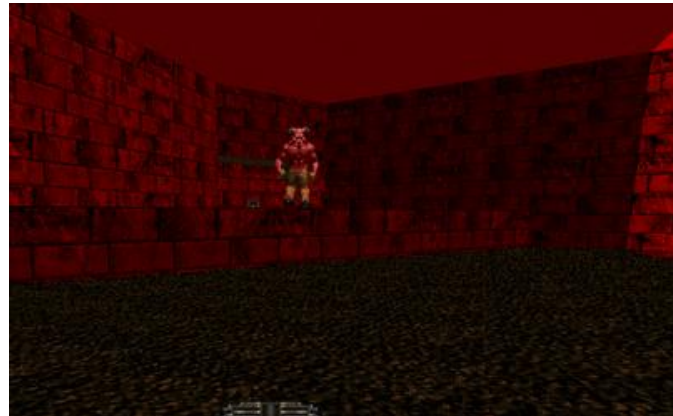


е3т7 "Лимб"



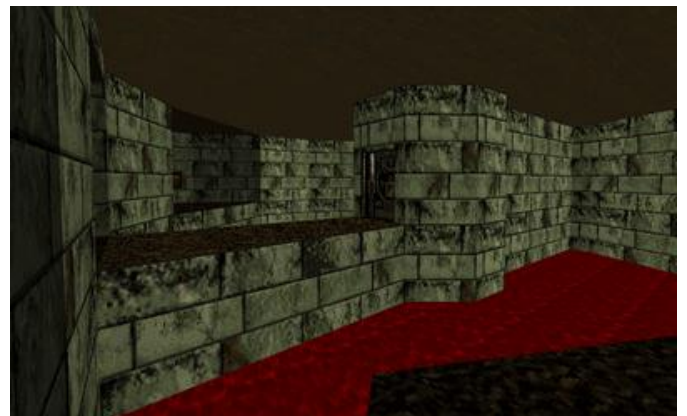
◀ Бьющий снизу-вверх свет подчеркивает атмосферу глубокого подземелья, придает локациям инфернальности.

Лабиринт несложный, но игрок может запаниковать из-за большого числа разложенных защитных костюмов, что внушает ложное ощущение якобы длинного и запутанного лабиринта. ▶



◀ Даже одинокие монстры на обильно-красном фоне смотрятся очень грозно.

Уровень-конструктор.
Игрок сам создает перед собой дорогу, нажимая переключатели в потаенных местах уровня. ▶



е3m8 "Дит" (столица Ада)



Битву безусловно выгоднее строить вокруг этого здания, но и в этом случае нам может солидно перепасть от Мастермайнда. Имея столь огромный мозг, этот кибернетический паук заслужил право иметь лучшую скорость реакции, чем у нас... ►

◄ Финальный уровень скорее разочаровывал, нежели интриговал. Во всяком случае, в сравнении с предыдущим шикарным, атмосферным "Limbo" он однозначно проигрывает.

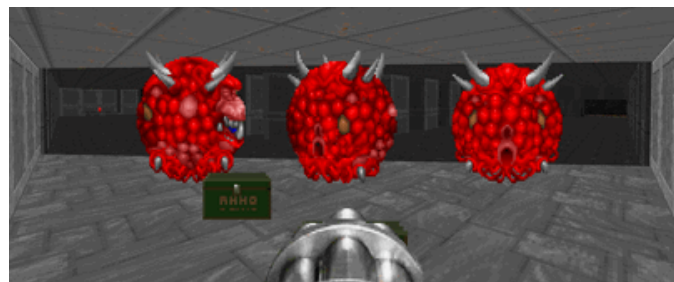


е3m9 "Warrens"



Залп из BFG – самый эффективный ответ группам лост-соулов, однако пользоваться BFG в таких ситуациях всегда "жаба давила". ►

◄ Являясь почти полной копией уровня е3m1, "Warrens" все же имеет существенные отличия. Одно из них – арена с кибердемоном, открывающаяся при попытке зайти в ложный Exit. Драться тут было просто – обилие укрытий и целый склад ракет...



◄ Неожиданная телепортация в самое сердце засады...

Минуло 20 лет с тех пор, как Doom
произвел термоядерный фурор в игровом мире.
Вместо уныния и опасений за его будущее,
лучше задумайтесь над тем фактом,
что с течением времени легендарность Дума
будет только *возрастать...*

© Автор: VladGuardian (5-11.12.2013)

© Верстка: Хрюк Злюком (10.12.2013)

© IDDQD.ru