

スキルレベル

Doomは実力等に合わせ、5つのスキルレベルで構成されている。

I'm too young to die.

敵の数は少なく、E1M1:HANGARで4体。
受けるダメージが半分になり、初期状態で[ドラム缶](#)の爆発を至近距離で受けても死なない。
その上、弾薬の弾数が2倍になる。かなり簡単。

Hey, Not too rough.

敵の数は少なく、E1M1:HANGARで4体。
ただ、弾薬2倍やダメージ半分はここから無くなっており、最初と比べると十分な難易度増加を
図れている。

Hurt me plenty.

敵の数は並で、E1M1:HANGARで6体。
選択肢の位置からも察するとおりDoomの標準難易度となっている。

Ultra-Violence.

敵の数が多く、E1M1:HANGARでは29体。
かなりの数の敵となり、下手をすると弾が無くなる恐れが出てくる上級者向けの難易度。
Doomのゲームバランス調整はこのレベルで初期状態から始めてクリア出来るようにしているら
しい。

Nightmare!

字体が凄い事になっている。
敵の数が多く、E1M1:HANGARでは29体。
敵強化「Fast-Monster」と敵復活「Respawn-Monster」が標準装備。
弾薬は2倍だが、強くなった上にキリのない敵相手では辛いものがある。
極めつけに[チート](#)が殆ど使えなくなるという、まさに悪夢である。

選択すると、次の警告が表示される。
Are you sure? This skill level
isn't even remotely fair.
本当に良いですか？
このレベルには容易さの欠片すらありません。