

---

## Come creare una mappa di Doom

---

Per iniziare, avremo bisogno di:

- un computer
- Doom Builder 2
- il file della versione di Doom che hai intenzione di utilizzare, in formato WAD
- GZDoom

Doom Builder: <http://www.doombuilder.com/>

GZDoom: <https://zdoom.org/downloads>

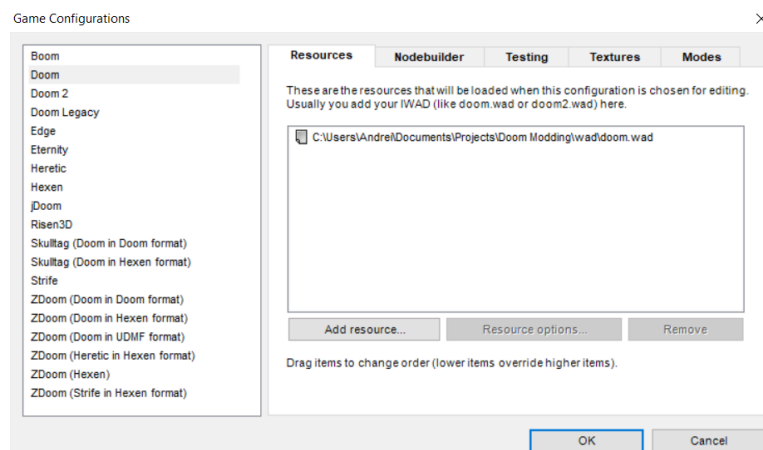
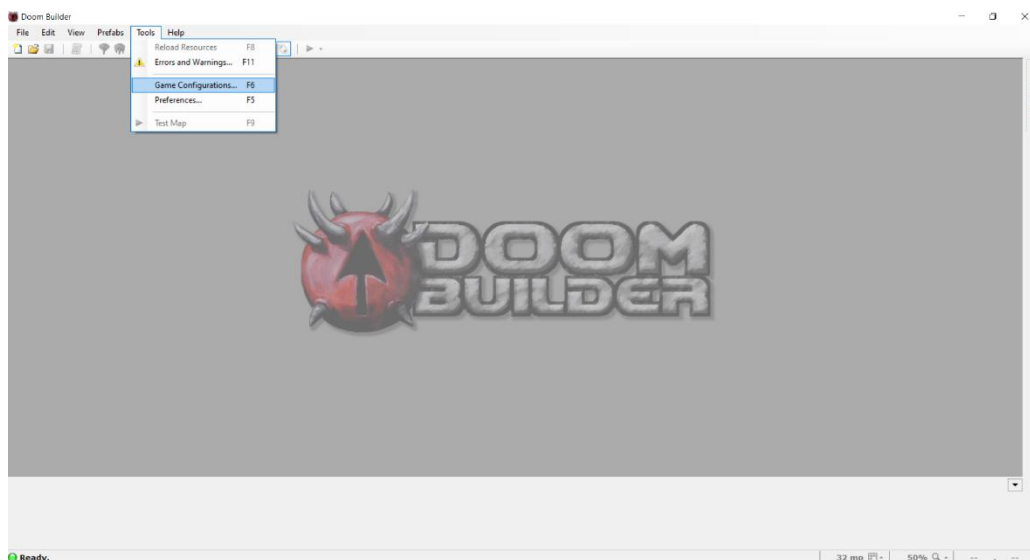
---

### Configurare Doom Builder

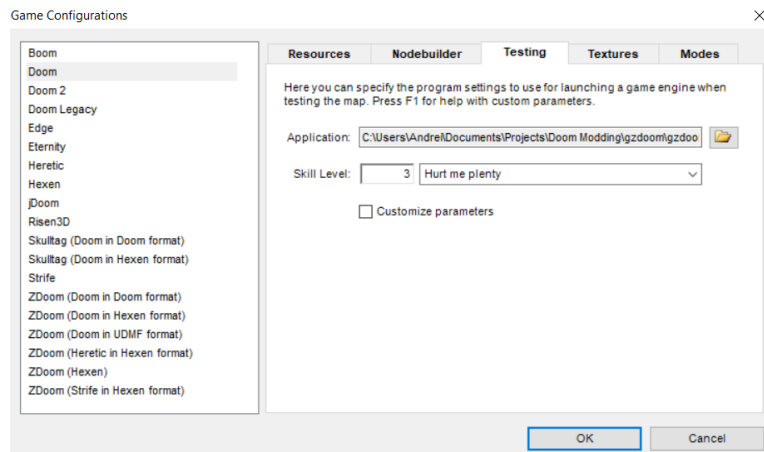
---

Per prima cosa, una volta avviato Doom Builder, dobbiamo configurare le risorse che verranno utilizzate.

Procediamo dunque con: **Tools > Game Configurations...**



Ci ritroveremo dunque di fronte a questa schermata, nella quale possiamo importare i file WAD della versione di Doom selezionata, tramite il pulsante **Add resource...** e selezionandone il percorso.



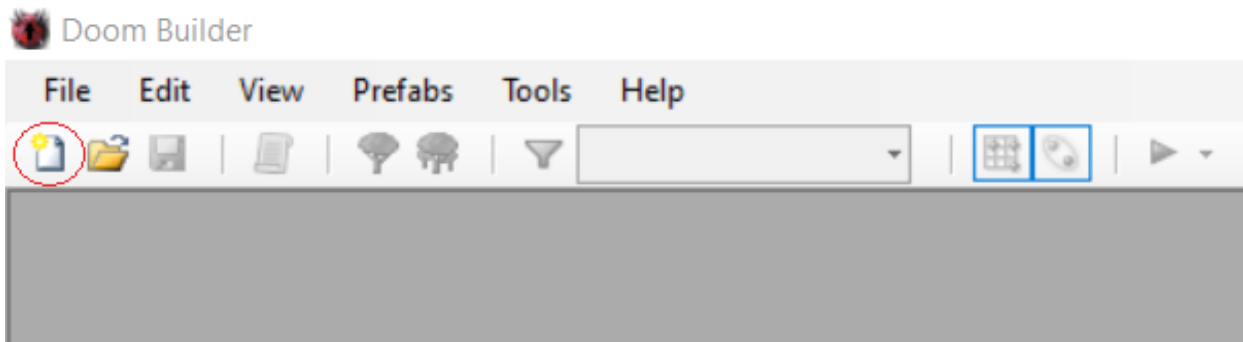
Andiamo ora nella scheda **Testing** e selezioniamo il file eseguibile di GZDoom, nella sezione **Application**.

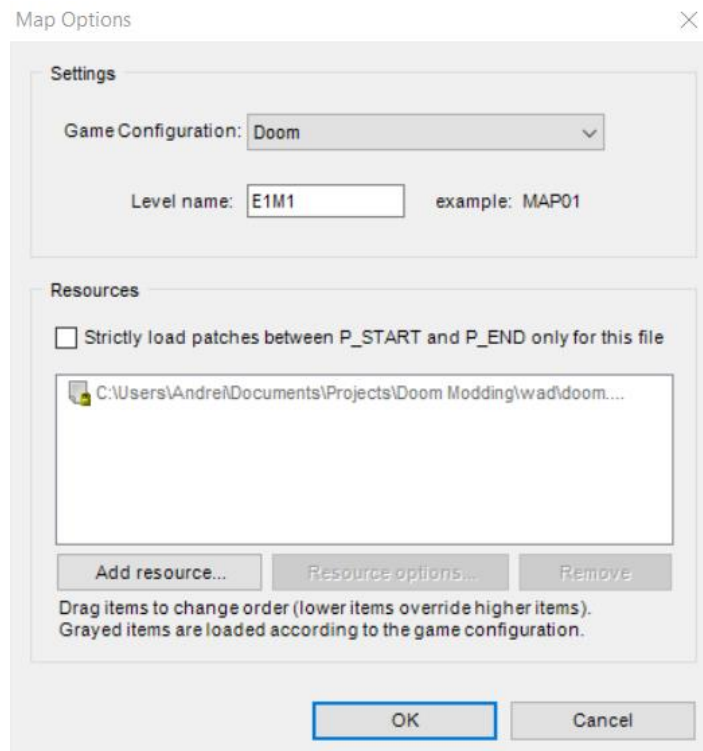
---

*Inizia a creare la tua prima mappa*

---

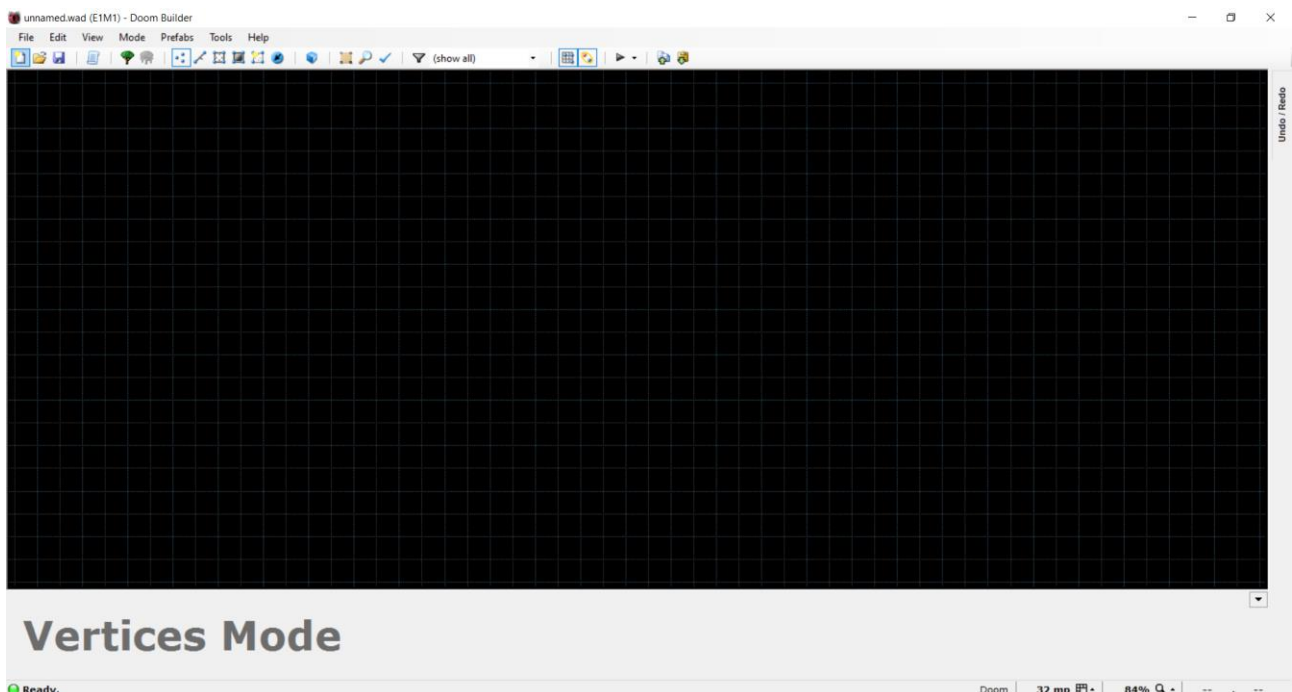
Clicca qui per iniziare a creare una nuova mappa:



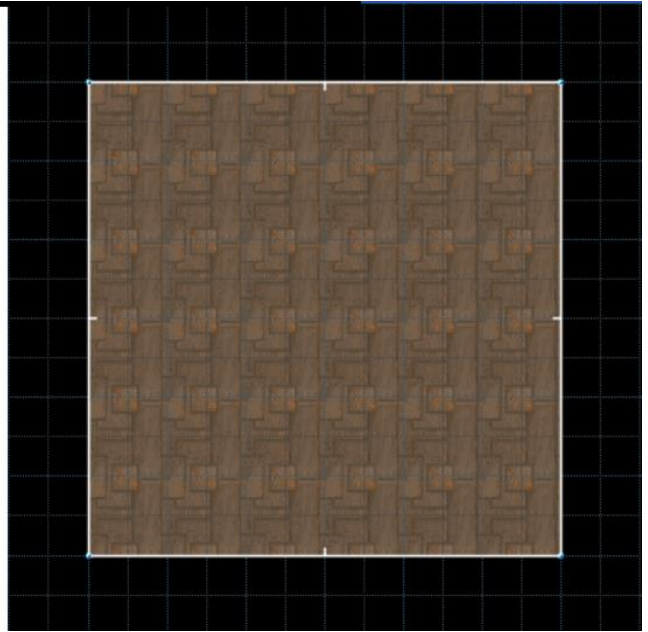
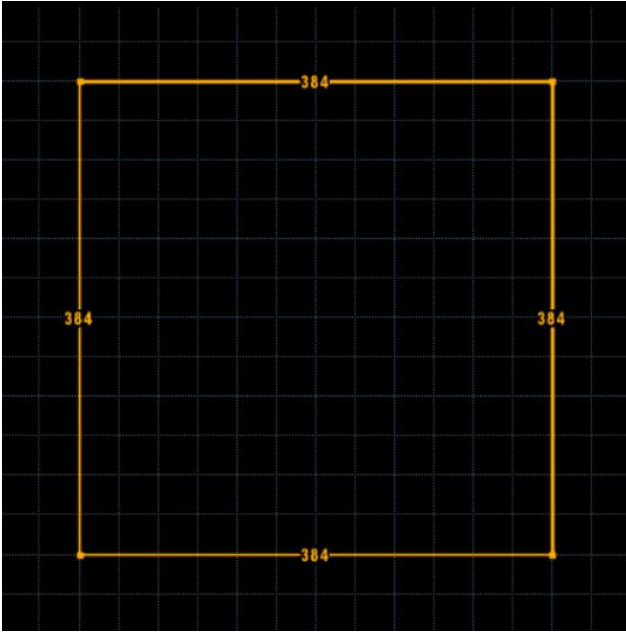


Una volta selezionata la versione di Doom che andremo ad utilizzare in **Game Configuration**, e indicato il nome del livello, clicca su **OK** e verrà creato un nuovo piano lavorativo.

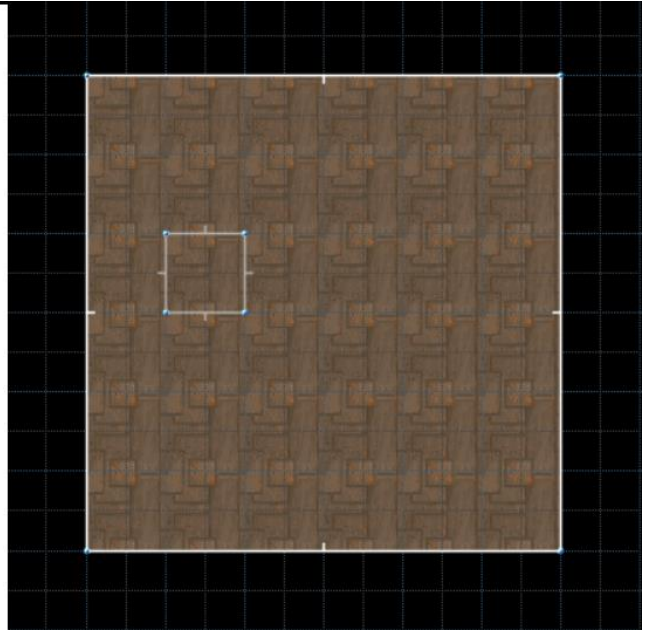
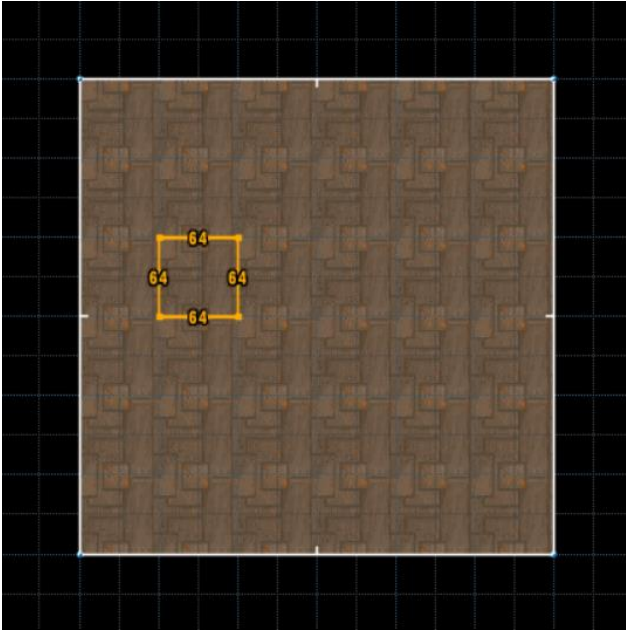
*Nota: in questo caso ho scelto E1M1 come nome del livello, perché andrà a sostituire la prima mappa presente in Doom.*



Come possiamo vedere dalla scritta in basso, ci troviamo nella **Vertices Mode**. Questa modalità ci permette di creare vertici ed unirli tramite segmenti. Per creare il nostro primo spazio di gioco, possiamo cliccare con il tasto destro in un punto qualsiasi della mappa, per creare un primo vertice, e con il tasto sinistro creare i seguenti.



Possiamo anche creare più piani sovrapposti uno sopra l'altro, come in questo caso:

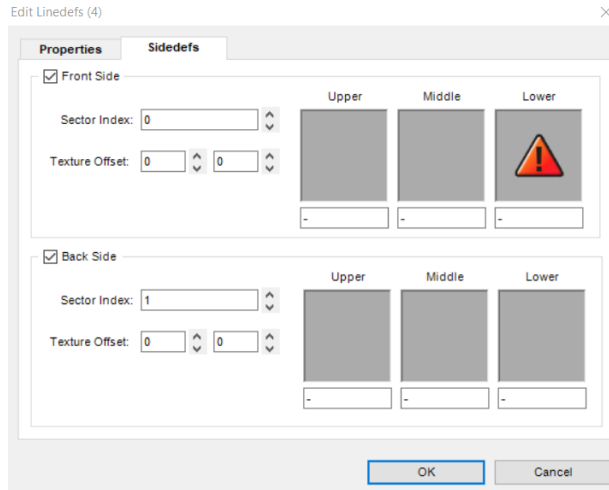


Premendo il tasto **W** possiamo entrare nella visualizzazione 3D della mappa. Per muoverci vengono utilizzati i tasti **E-S-D-F** e il puntatore del mouse come visuale.

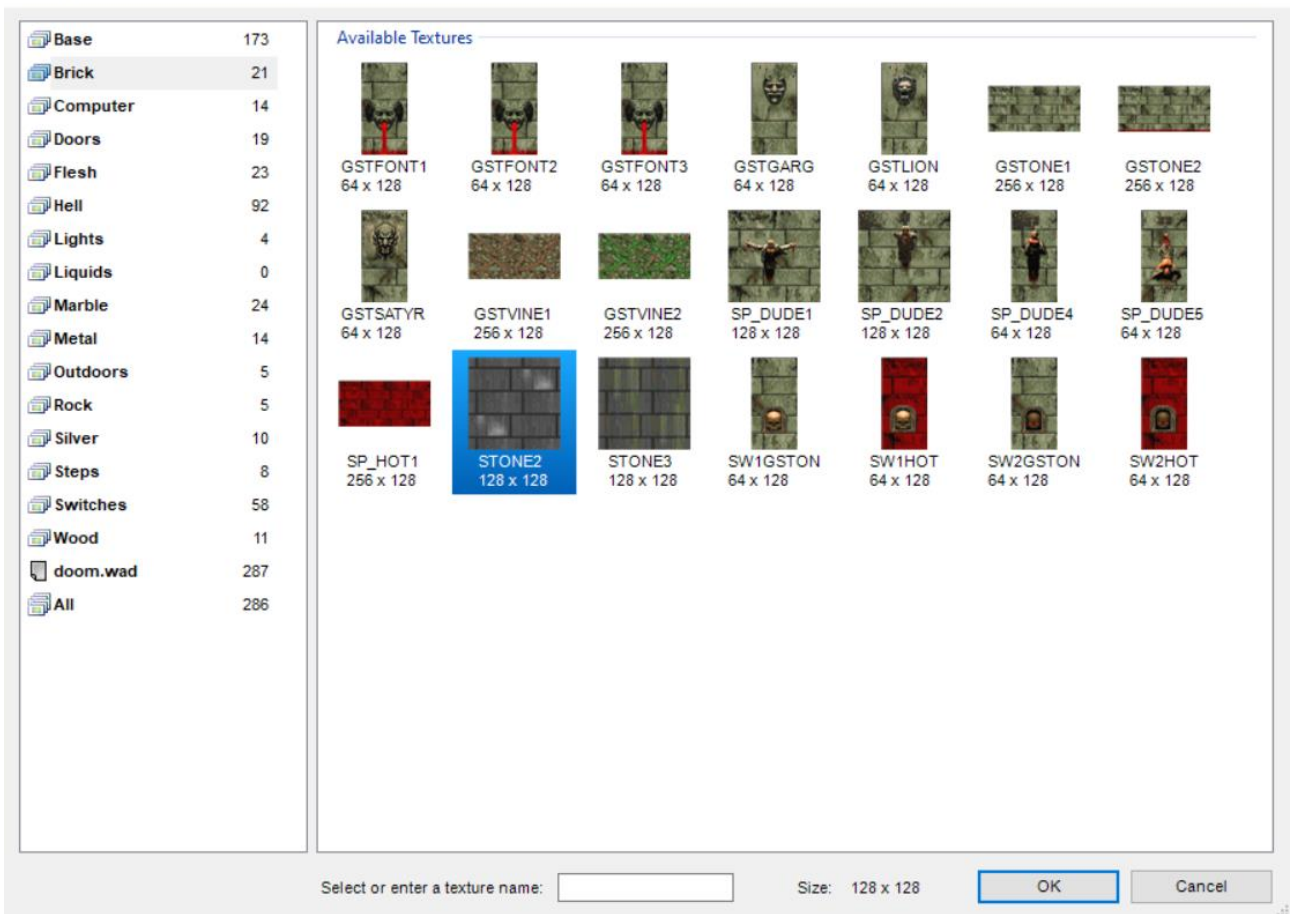


In questo punto abbiamo la superficie che abbiamo sovrapposto precedentemente. Possiamo selezionarlo con il tasto sinistro del mouse, e tramite la rotellina possiamo scegliere se rialzarlo o abbassarlo.

Come possiamo notare, abbiamo però dei punti esclamativi ai lati di questo “blocco” che stanno ad indicare la mancanza di una texture. Selezionando dunque con il tasto sinistro le 4 superfici, e cliccando con il tasto destro, siamo in grado di impostarle.



Browse Textures



Apriamo dunque l'elenco delle textures, cliccando nel riquadro **Lower** della scheda **Sidedefs**.

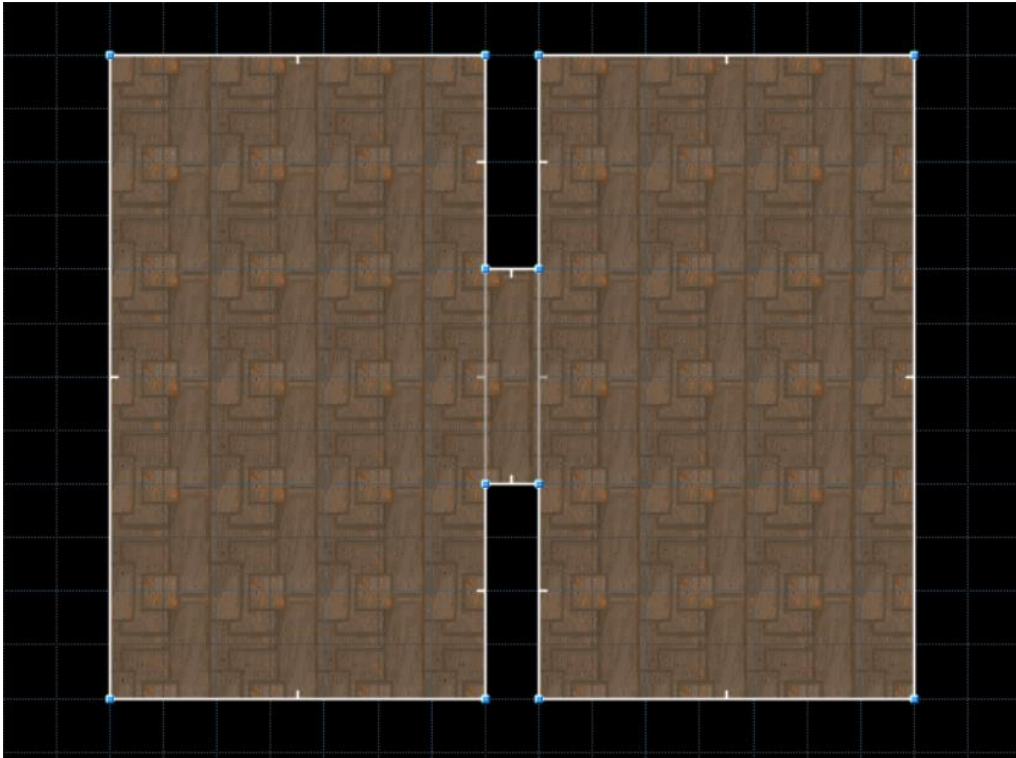


---

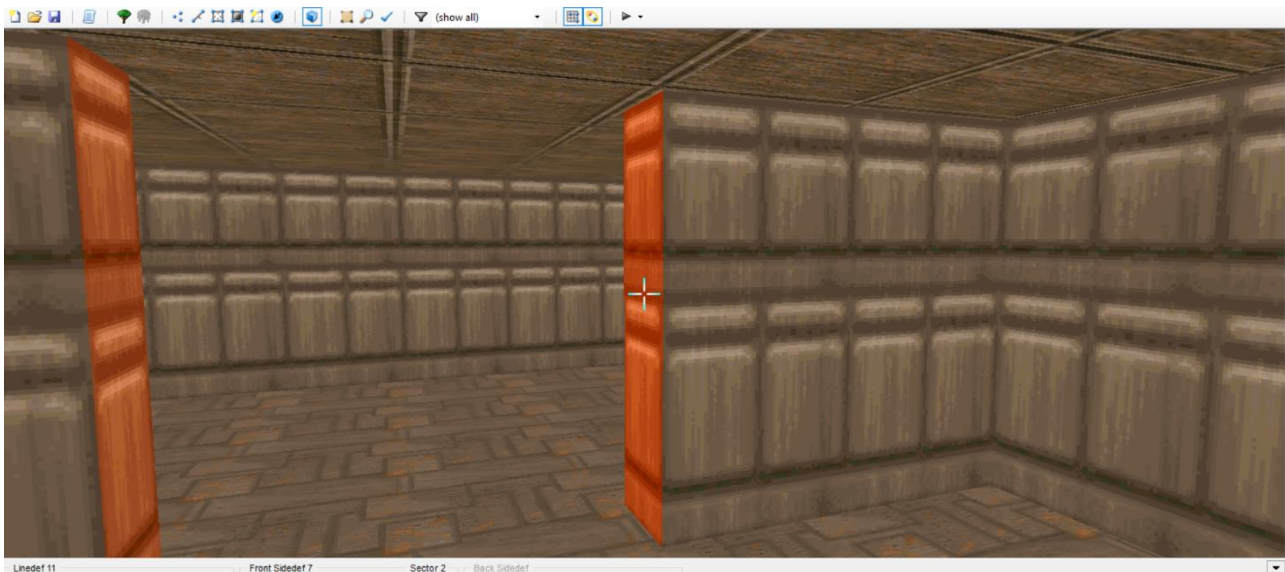
## Come creare le porte

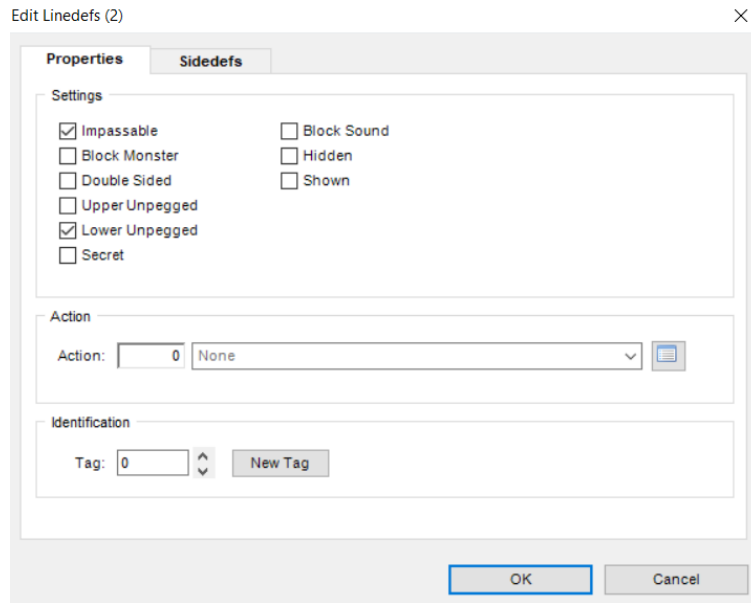
---

Per creare una porta che ci faccia passare da un piano all'altro è necessario creare un piano, più piccolo, tra i due, in questo modo:



Entriamo ora nella modalità di visualizzazione 3D con il tasto W e selezioniamo i “lati” della porta e apriamone le proprietà con il tasto destro.





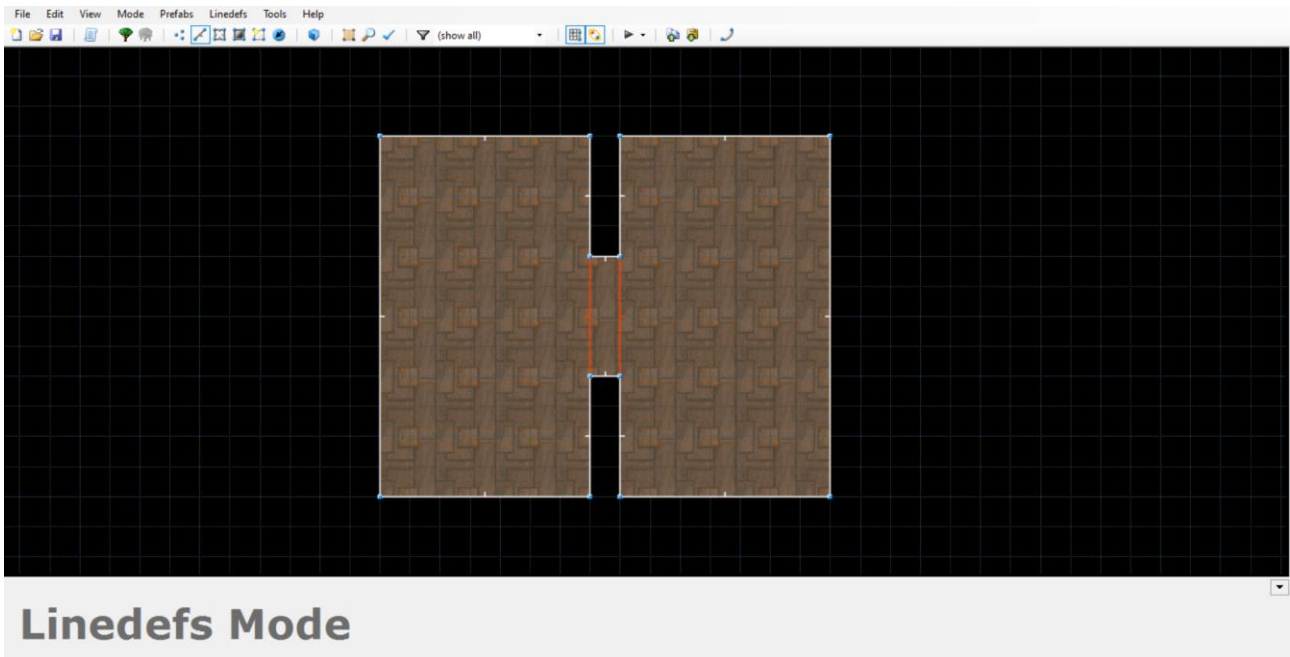
E selezioniamo dunque la voce **Lower Unpegged**, per poi cliccare su **OK**.

Annulliamo ora dalla selezione premendo C, selezioniamo il piano superiore, e facciamolo scendere con la rotellina del mouse.

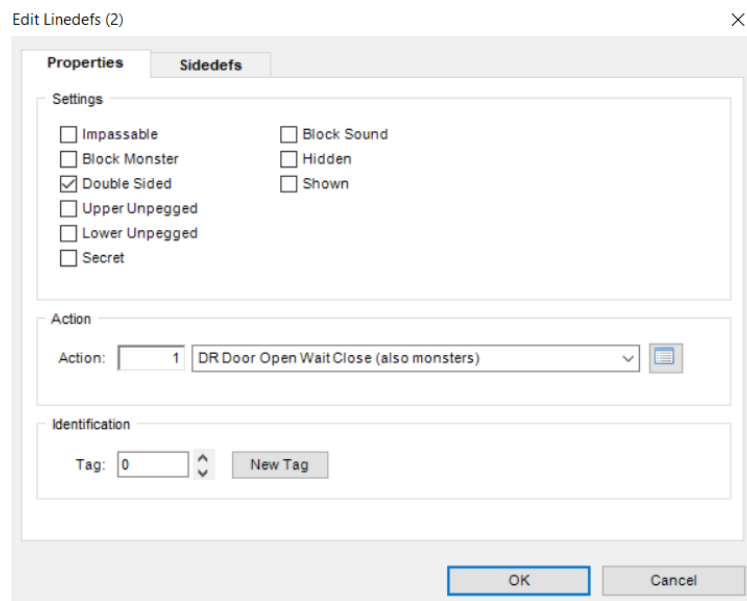


Impostiamo ora le textures, in modo analogo a prima, ed usciamo dalla modalità di visualizzazione 3D.





Entriamo ora nella **Linedefs Mode** cliccando sulla sua icona in alto, oppure premendo il tasto **L**, e selezioniamo i due segmenti della nostra porta, premiamo dunque il tasto destro per aprirne le proprietà.



Nella sezione **Action** impostiamo **1**.

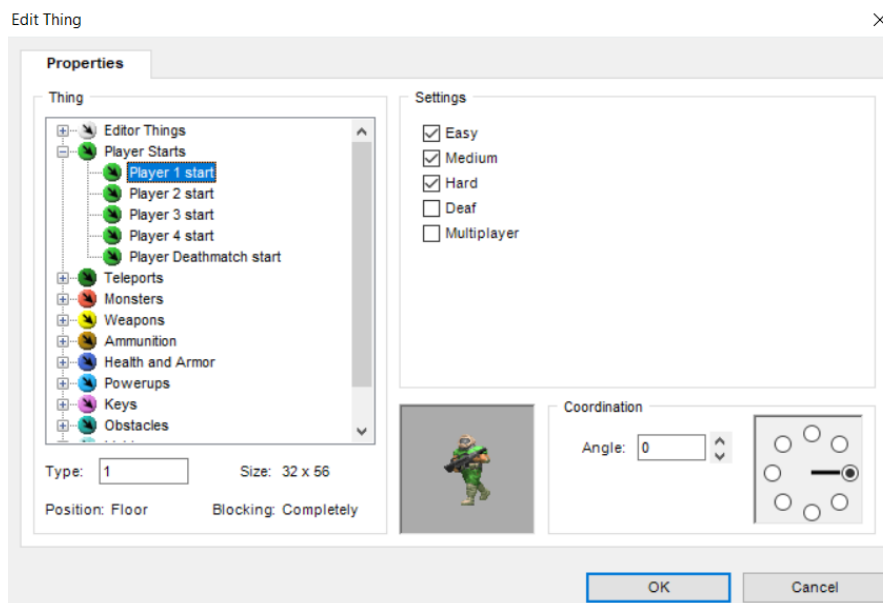
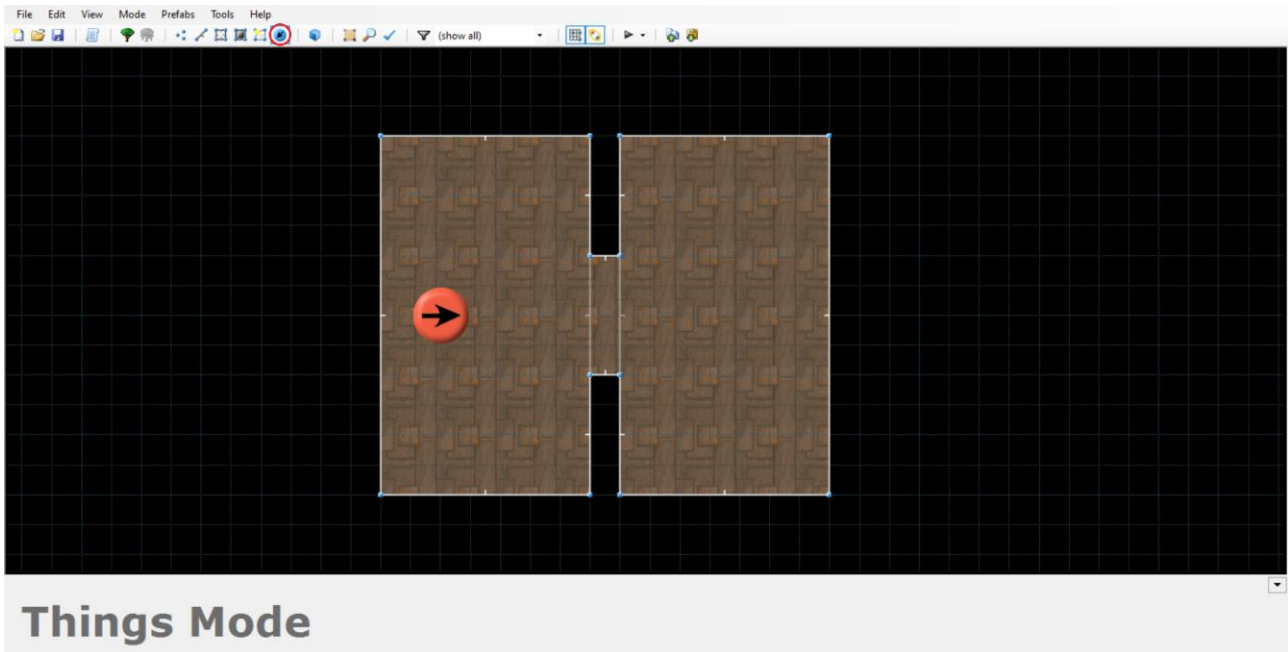
Ben fatto! Hai creato la tua prima porta.

---

## Come aggiungere elementi alla tua mappa

---

Aggiungere elementi alla nostra mappa è molto semplice. Ci basterà infatti selezionare la **Things Mode** dalla sua icona in alto (o premere il tasto **T**) e successivamente fare clic con il tasto destro del mouse nel punto della mappa in cui vogliamo mettere il nostro elemento.



Ci ritroveremo ora di fronte a questa finestra, grazie alla quale possiamo posizionare qualsiasi tipo di elemento, come punti di spawn, chiavi, armi e nemici. Siamo anche in grado di selezionare l'angolo verso il quale saranno puntati grazie all'pannello in basso a destra.

Una volta fatto ciò possiamo visualizzare gli elementi che abbiamo piazzato nella modalità di visualizzazione 3D.



Ecco alcuni esempi.

---

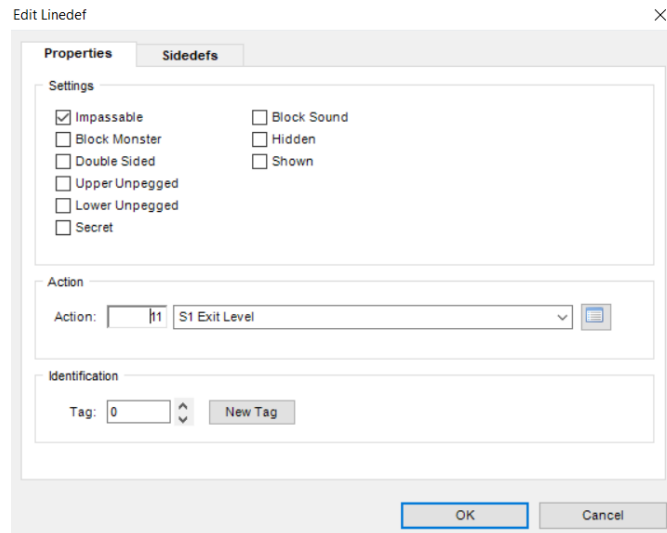
*Come fare terminare un livello*

---

Far terminare un livello è molto semplice, iniziamo con il dividere un segmento di un piano nella **Vertices Mode**, facendo clic con il tasto destro in due punti:



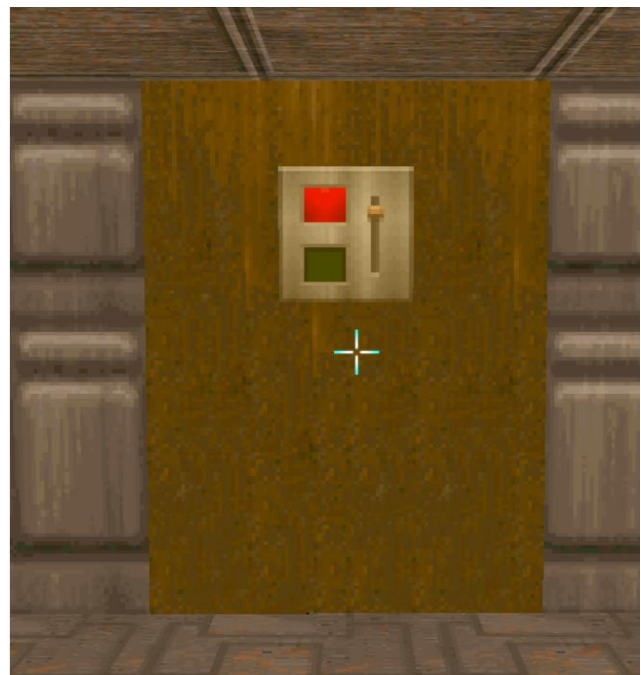
Entriamo ora nella **Linedefs Mode** e selezionando il nuovo segmento, apriamo le sue proprietà con il tasto destro.



Impostiamo ora **11** nella sezione **Action** e facciamo clic su **OK**.

Ben fatto! Ora il tuo punto di uscita del livello verrà attivato non appena il giocatore compierà l'azione con il tasto **E** vicino a quel segmento.

Puoi inoltre modificarne la texture entrando nella modalità di visualizzazione 3D.

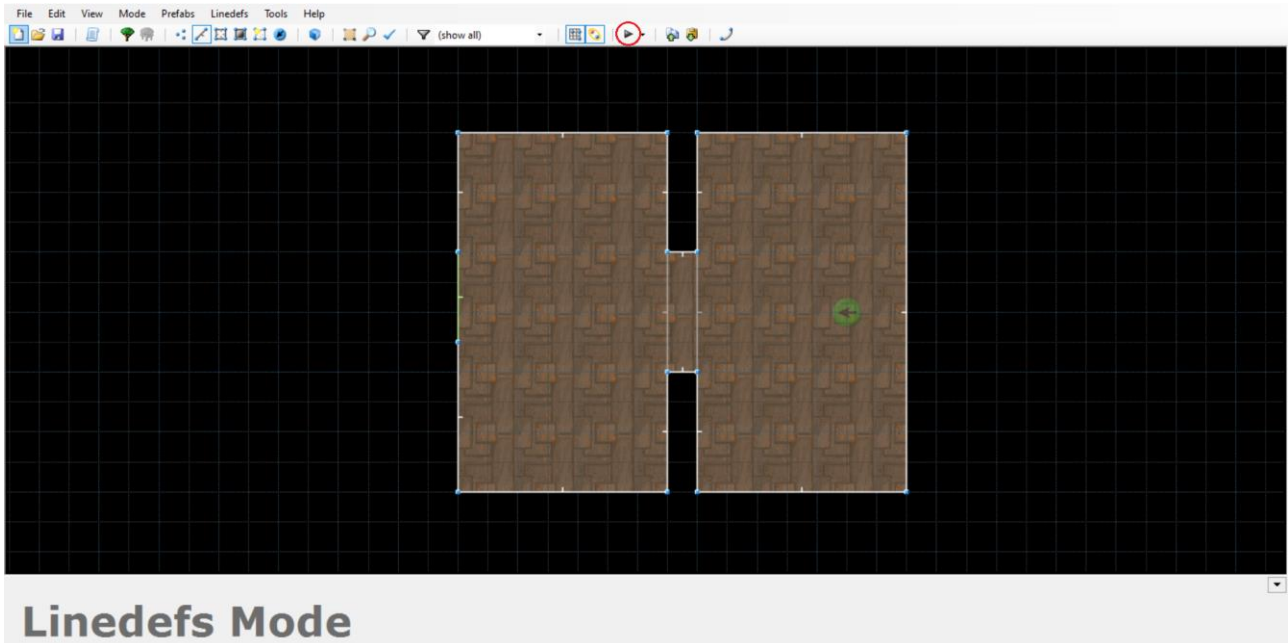


---

## Come avviare la tua mappa nel gioco

---

Per avviare il gioco, ti basterà premere questo pulsante in altro:



Verrai immediatamente catapultato nella tua mappa mediante l'uso di GZDoom e potrai subito provare ciò che hai creato.

Puoi inoltre esportare il tuo livello come file WAD, tramite **File > Save Map As...** e selezionando un percorso.

Ben fatto! La tua mappa è stata ora esportata e potrai condividerla grazie al file WAD con chiunque.