

COME CREARE UNA MAPPA SINGLEPLAYER SU DOOM

Doom è un videogioco creato nel 1993 ed è uno degli esempi più note nel genere FPS (first person shooter).

Essendo un gioco semplice ma molto veloce e con un elevato tasso di violenza è diventato subito popolare tanto che per diversi anni questo genere di giochi veniva comunemente chiamato “alla Doom”.

Nel 1997 è stato stimato che la versione shareware (primo dei tre episodi) sia stata giocata da almeno 15 milioni di persone.

Di cosa hai bisogno

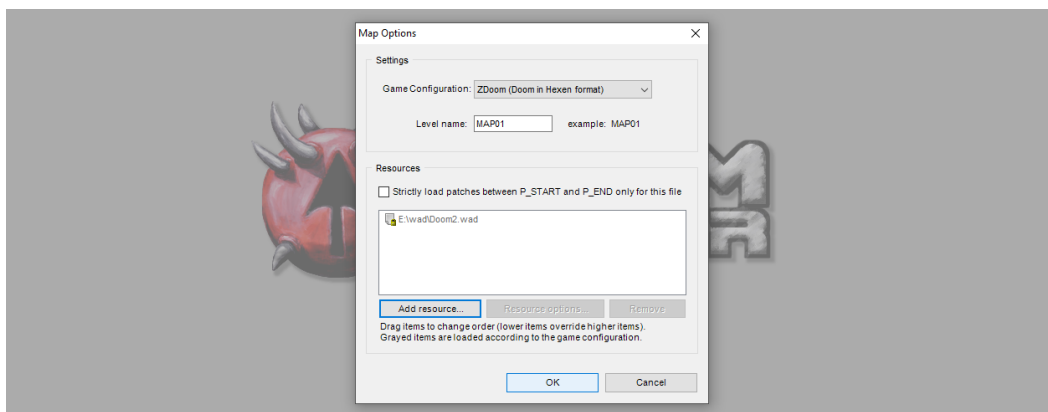
- Un computer in grado di eseguire tutti i programmi di cui andremo a parlare
- Doom builder_
Programma vero e proprio per la creazione della mappa
<http://www.doombuilder.com/index.php?p=downloads> versione 2.1.2.1553
- zDoom_
Programma che funge da simulatore per provare la mappa in via di sviluppo direttamente da Doom builder
<https://zdoom.org/downloads> versione GZDoom v4.5.0
- Doom.wad_
File di gioco contenente texture, sprite, informazioni di livello e varie modifiche al gioco
<https://pc-freak.net/blog/doom-1-doom-2-doom-3-game-wad-files-for-download-playing-doom-on-debian-linux-via-freedoom-open-source-doom-engine/> versione Doom2.wad
- Connessione a internet sicura

Basi per iniziare

Per prima cosa ovviamente scarichiamo tutti file richiesti e installiamo DoomBuilder.

È sempre consigliato scaricare tutto in un'unica cartella per non andare poi a cercare i file all'interno del pc.

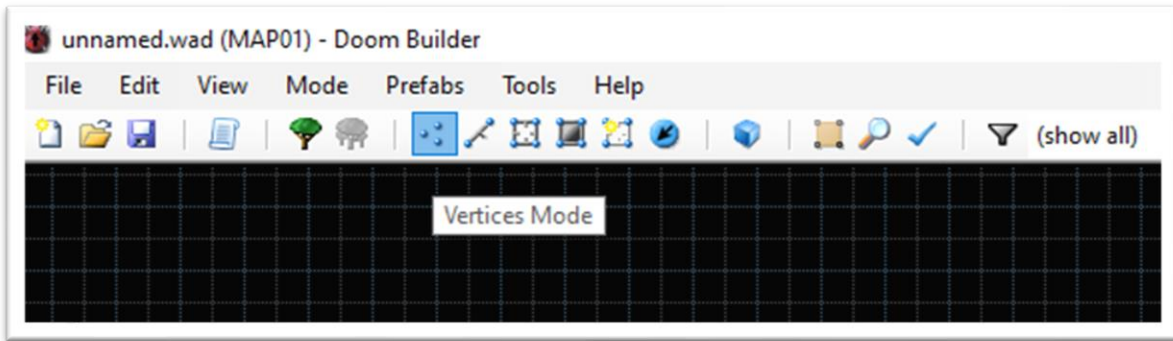
All'avvio nel programma andiamo a creare un nuovo progetto con **CNTRL + N** e sulla voce Game Configuration andiamo a selezionare “ZDoom (Doom in Hexen format)” che è la versione che ci permetterà di usare il file.wad scaricato in precedenza che visualizzeremo poi sotto.



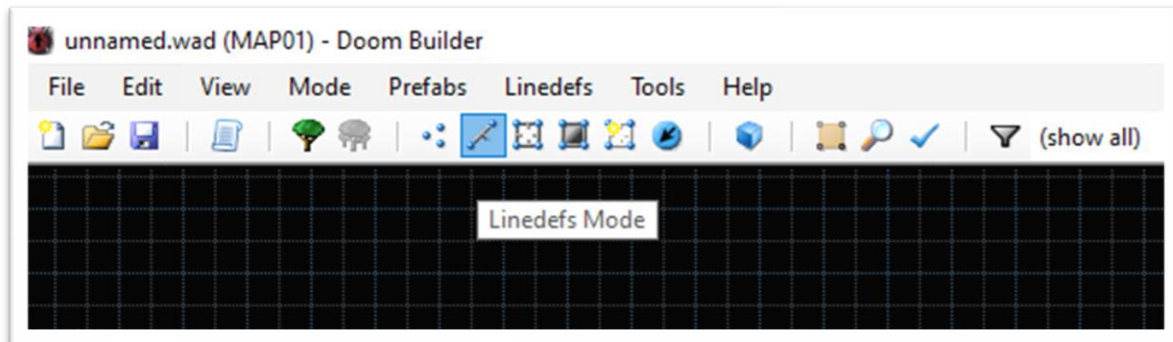
Premiamo OK e andremo subito sulla pagina iniziale del builder.

Notiamo in alto a destra un menù rapido, ora vi spiegheremo le modalità che andremo ad usare noi.

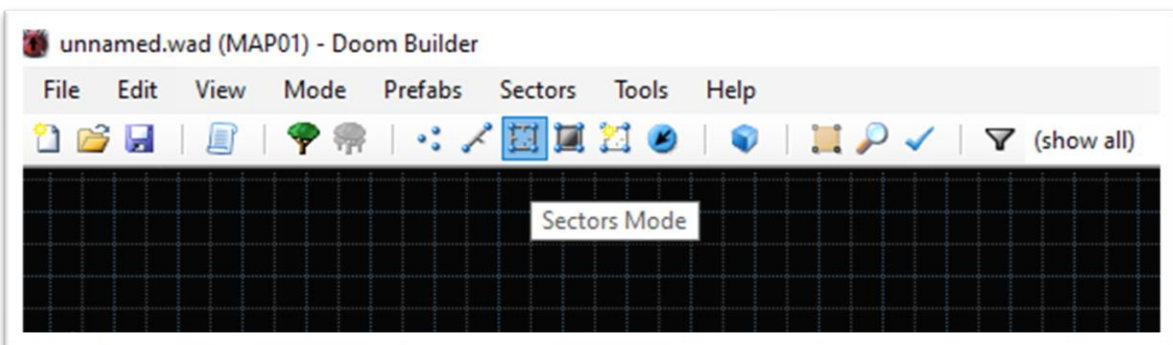
VERTICES MOD modalità che ci permette di andare ad interagire con gli spigoli delle figure creeremo.



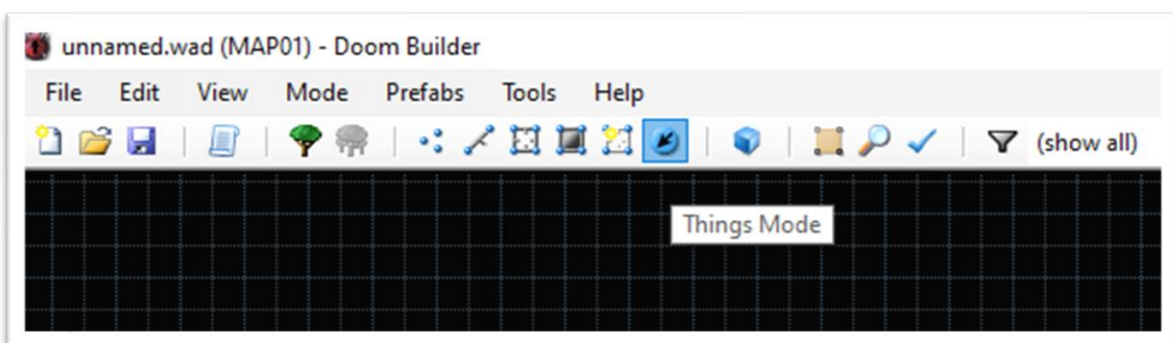
LINEDEFS MODE modalità che ci permette di interagire con gli angoli e lati delle figure che andremo a creare.



SELECTORS MODE modalità che ci permette di interagire con le figure create.



THINGS MODE modalità che ci permette di creare e interagire con le entità nel livello:
giocatori, nemici, armi, chiavi, ecc...



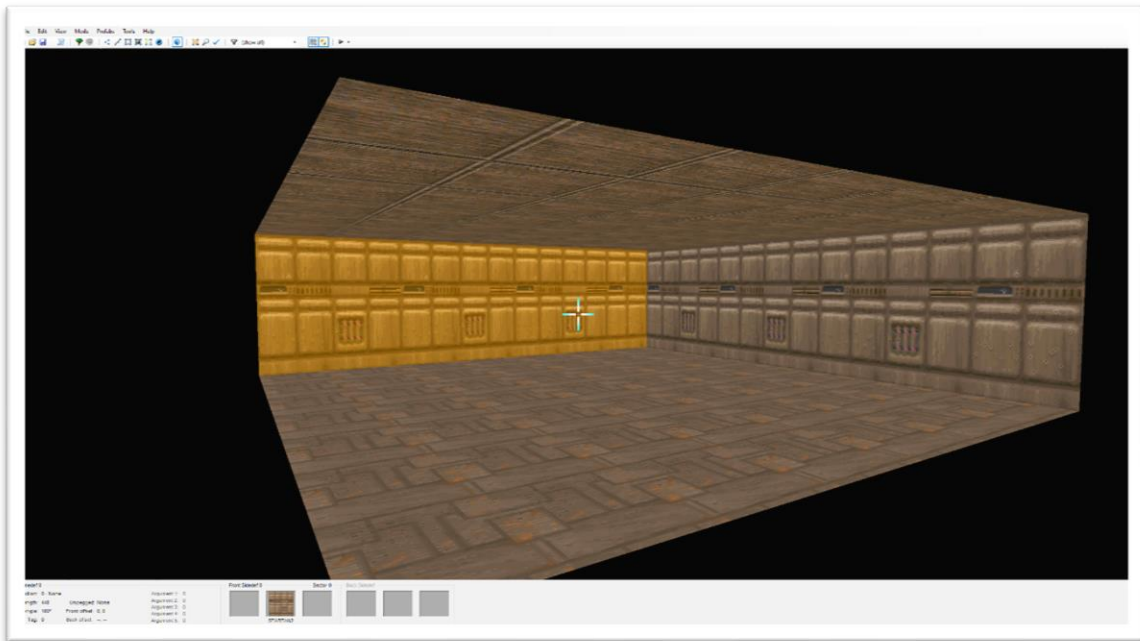
Passiamo alla creazione della mappa_

CREAZIONE DI UNA STANZA_

Per prima cosa con il tasto destro del mouse andiamo a creare un puntino giallo/arancione che sarà il primo vertice della nostra stanza, con il tasto sinistro poi andiamo a creare gli altri fino a ricongiungerci con il primo per andare a creare la nostra prima stanza (i questo caso quadrata) grande a piacimento.

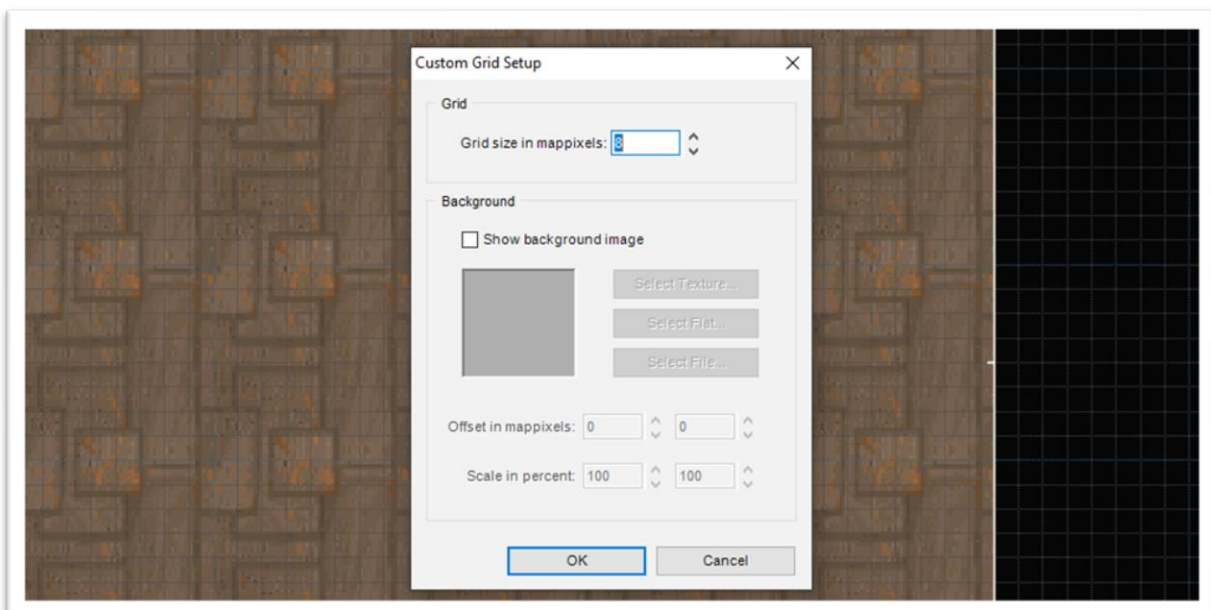
Qui possiamo premere il tasto W che ci porterà in un'altra modalità

VISUAL MODE entreremo in modalità spettatore all'interno della nostra mappa per modificare texture modificare pavimenti, muri, livelli e tanto altro.



In **VISUAL MODE** con il tasto sinistro del mouse selezioniamo il soffitto della stanza (o pavimento o entrambi) e con l'aiuto della rotellina del mouse possiamo alzare o abbassare il piano a nostro piacimento.

Usciamo dalla visual mode per vedere una features molto interessante dal menù selezioniamo: Edit > Grid Setup



in questo modo ci si aprirà una paginetta sulla quale andando a modificare il valore “Grid size in mappixels” andiamo a rimpicciolire la distanza tra i quadratini nella griglia di creazione quindi a farcene stare di più, in questo modo possiamo creare forme sempre più piccole e precise.

CREAZIONE DI UNA SEZIONE_

Usiamo lo stesso metodo con il quale abbiamo creato una stanza, e lo utilizziamo dentro la stanza stessa, appena creata la forma geometrica che vogliamo entriamo in VISUAL MODE e notiamo di avere sezionato il pavimento e il soffitto con la nostra sezione che ovviamente andandola a selezionare, con l’aiuto della rotellina del mouse possiamo abbassarle e alzarle per creare pilastri, sbarre ecc...

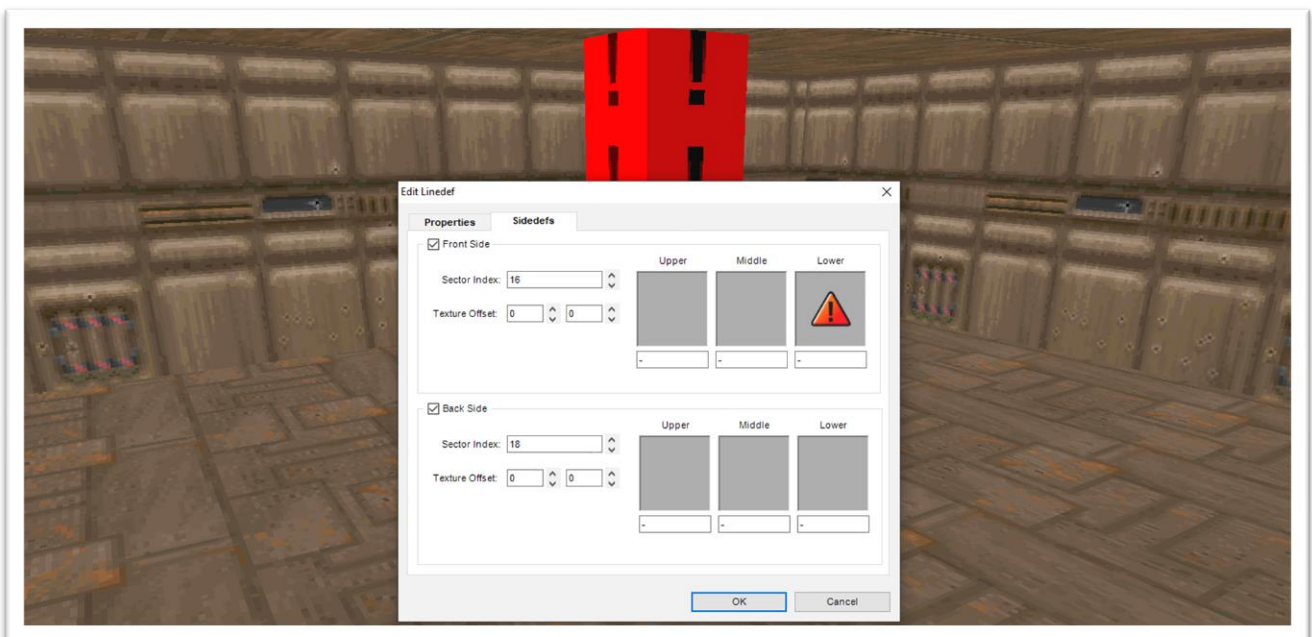
CAMBIO TEXTURE_

Come possiamo benissimo notare allo spostamento verticale di una sezione ci comparirà una texture di errore, nessun problema, VISUAL MODE > tasto sinistro per selezionare tutti i lati sul quale vogliamo cambiare la texture e poi tasto sinistro.

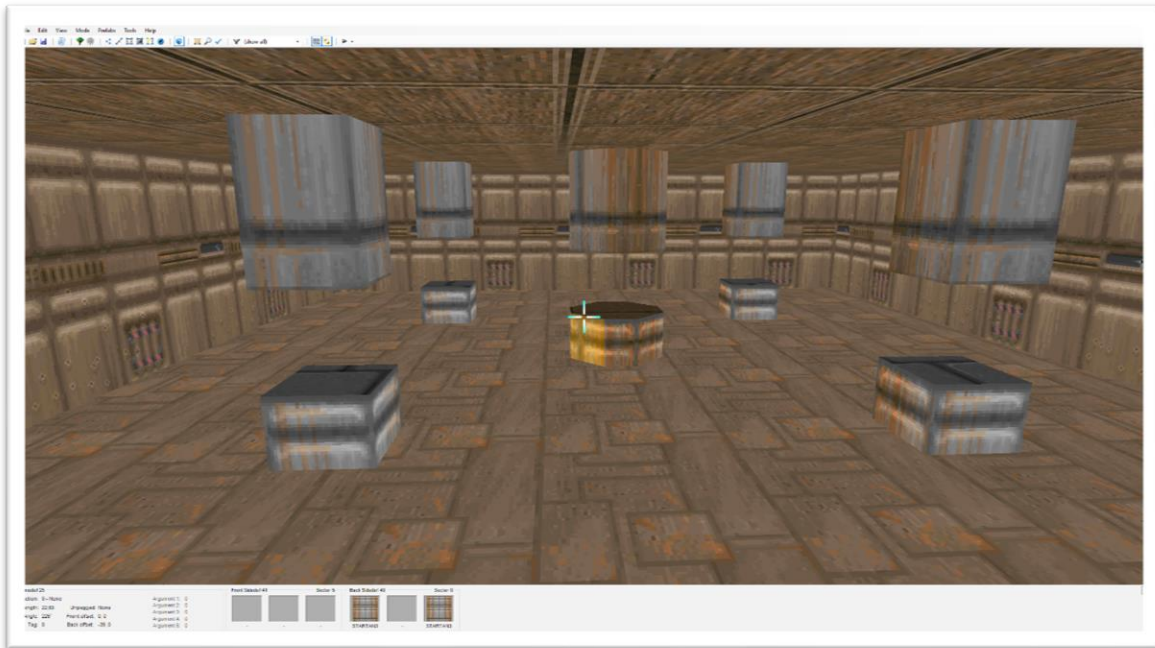
Ci comparirà un altro menù “Edit Linedef” menù che possiamo utilizzare anche con la LINEDEF MODE ma nella VISUAL MODE abbiamo una visuale molto più chiara delle texture che stiamo andando a modificare

In questo menù nella sezione “Sidedefs” notiamo lo stesso triangolo della texture di errore e sarà proprio quello che andremo a cambiare con un’altra delle 271 texture proposte dal nostro file.wad

Ovviamente questo procedimento non vale solo per le texture di errore ma anche con tutte le altre.



Quindi dopo avere smanettato un po' con le sezioni e le texture il mio primo risultato è questo. Per spostare una texture non dobbiamo fare altro che selezionarla nella VISUAL MODE usare le freccette



INSERIMENTO DI ENTITA'

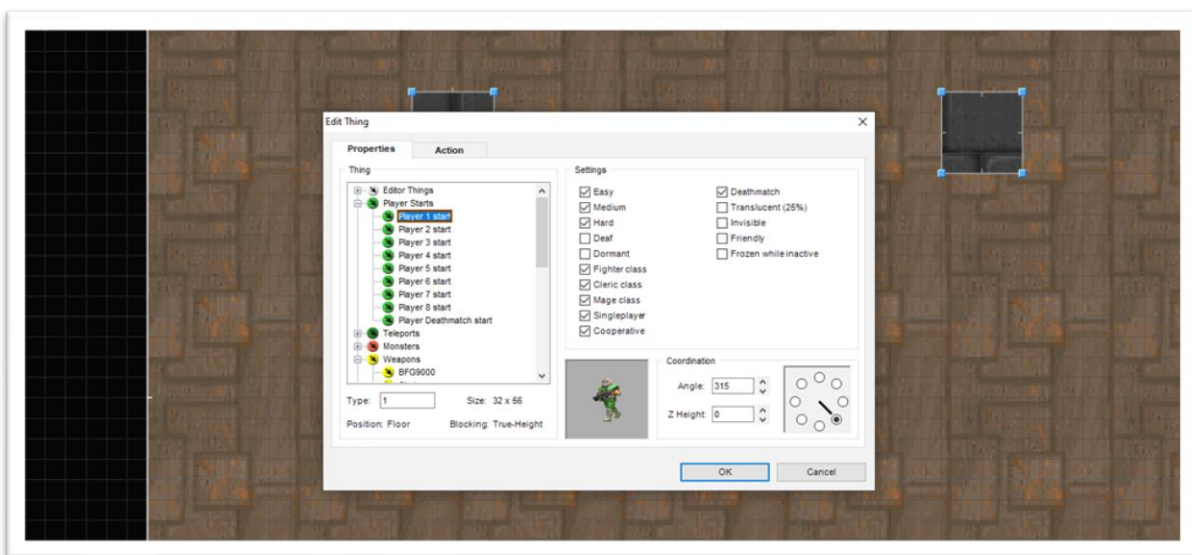
Questo è uno dei passaggi più semplici in assoluto.

Non dobbiamo fare altro che entrare della THINGS MODE e cliccare su un punto qualsiasi della nostra mappa con il tasto destro.

Qui si aprirà un nuovo menù che ci mostrerà tutte le entità che possiamo inserire

Per prima cosa e anche più importante inserire l'entità "Player Starts", non è nient'altro che il nostro spawn iniziale, ne inseriamo uno per una mappa singleplayer come in questo caso o più per una mappa multiplayer.

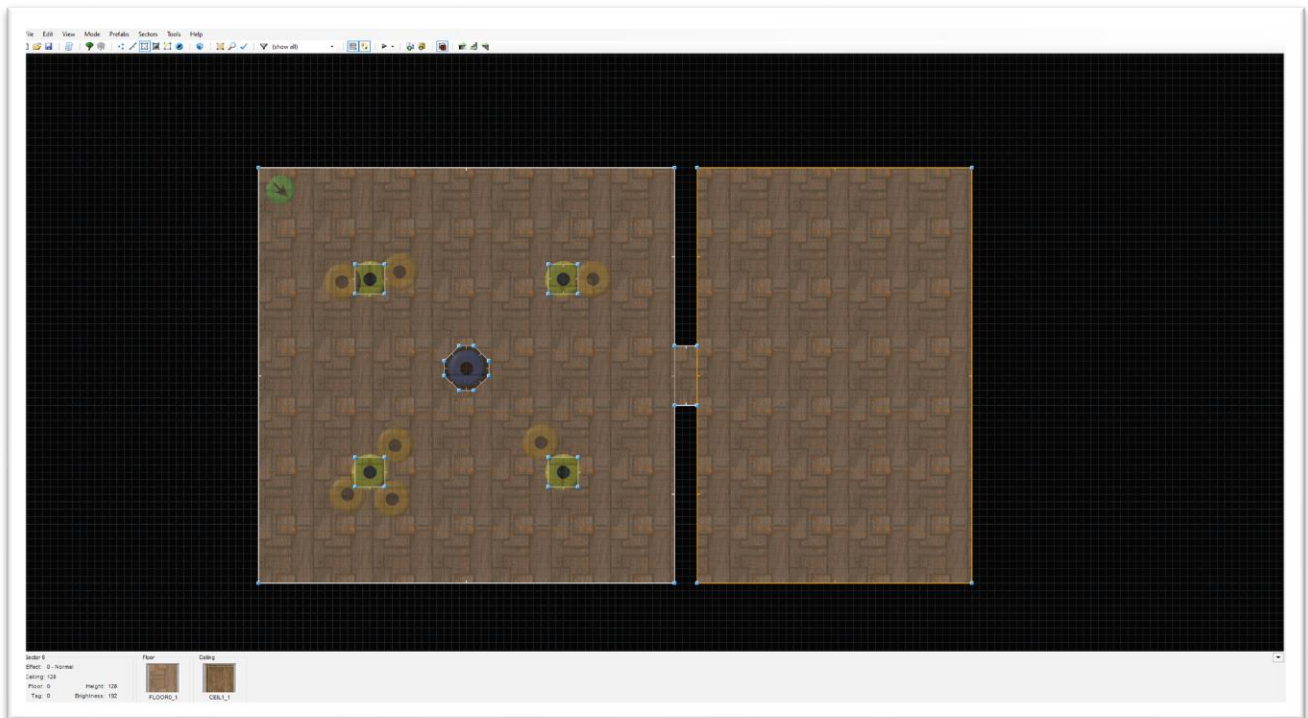
stai molto attento a girare player e nemici dalla parte giusta!



Ora non dobbiamo fare altro che divertirci con le entità quindi aggiungere armi munizioni, armature, ecc...

CREAZIONE DI UNA PORTA CON APERTURA MANUALE_

Il primo passo per creare una porta è quello di creare la stanza nella quale andremo e un'altra "stanzetta" più piccola che sarà appunto la nostra porta come in questo caso.

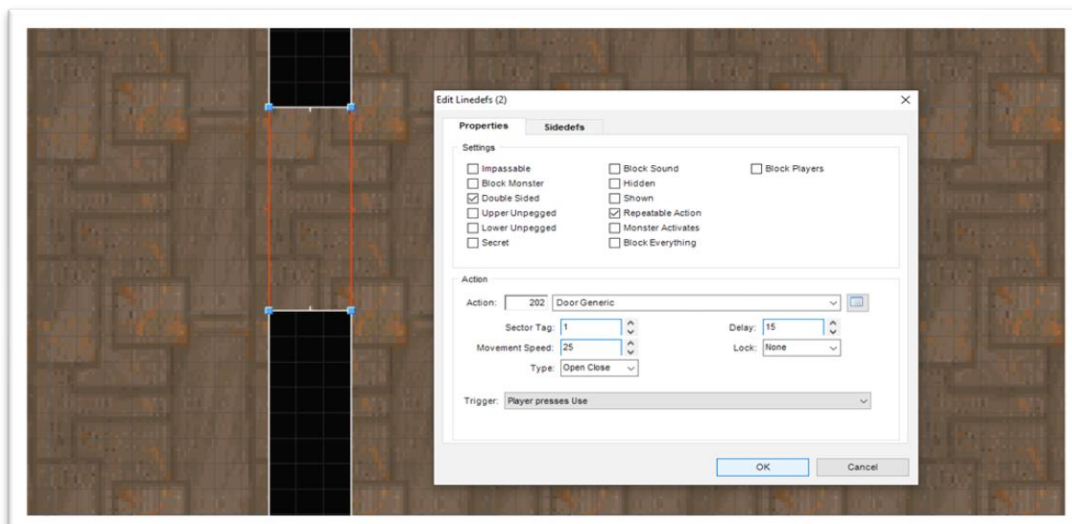


Torniamo in VISUAL MODE selezioniamo il "soffitto" della nostra porta e con la rotella del mouse lo abbassiamo completamente e cambiamo le texture necessarie.

In questo caso stiamo creando una porta che si apre (alza) grazie ad un comando del player per poi richiudersi dopo un tot di tempo.

IMPORTANTE con la SELECTORS MODE selezioniamo la porta e con il tasto destro nella voce "tag" andiamo a mettere 1.

Dopodiché andiamo a selezionare le due pareti interagentibili della porta e aprendo il menù mettiamo queste impostazioni:



Cosa significano queste impostazioni?

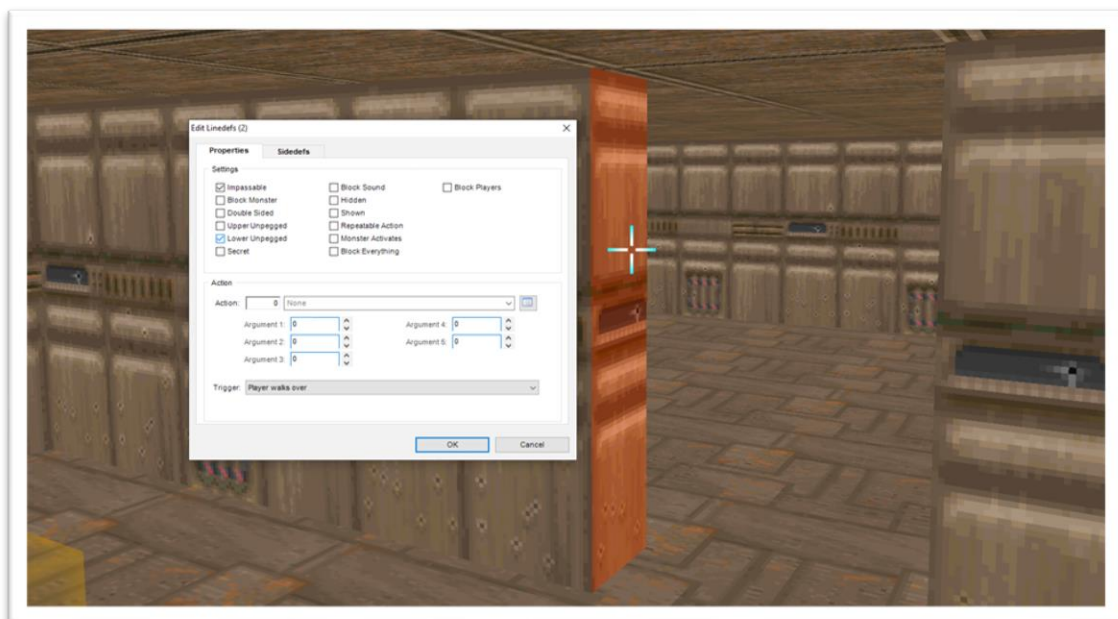
andiamo a selezionare l'azione *202 DOOR GENERIC* di tipo *OPEN CLOSE* che quindi una volta cliccato con il tasto E (tasto interazione del player, *PLAYER PRESSES USE*) si aprirà con una velocità di 25 e dopo 15 *TICK* si richiederà autonomamente.

l'azione non ha nessun tipo di bloccaggio.

COME SELECTOR TAG ANDIAMO A METTERE IL TAG DELLA PORTA CON LA QUALE VOGLIAMO FARE INTERAGIRE QUESTA AZIONE QUINDI IL TAG 1

IMPORTANTE come possiamo notare nel mezzo di ogni segmento c'è un trattino, questo indica il lato interagibile della parete, se è al contrario basta solo selezionarlo con la LINEDefs MODE e premere il tasto F

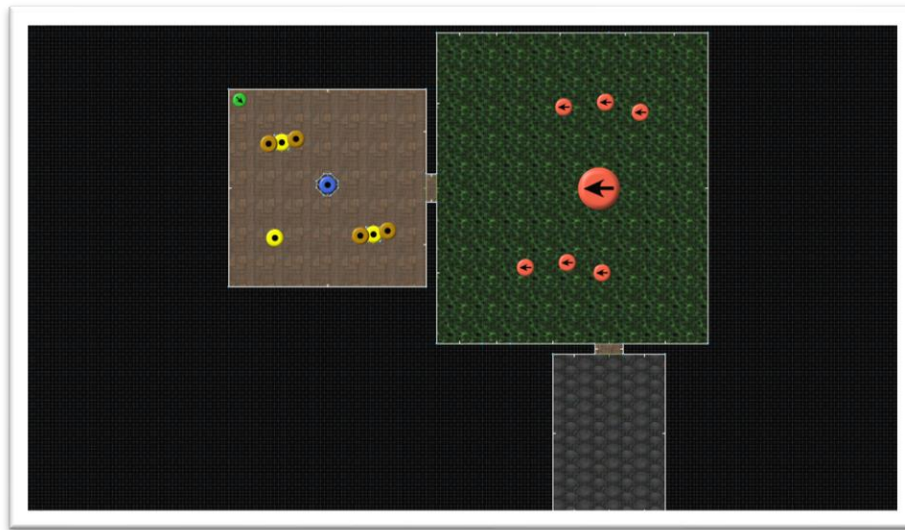
Come possiamo vedere quando una porta si apre e si chiude le texture delle pareti che toccano la porta seguono il movimento della porta stessa, per ovviare a questo problema visivo selezioniamo le due texture che vogliamo bloccare e nel menù spuntiamo la casella "Lower Unpegged"



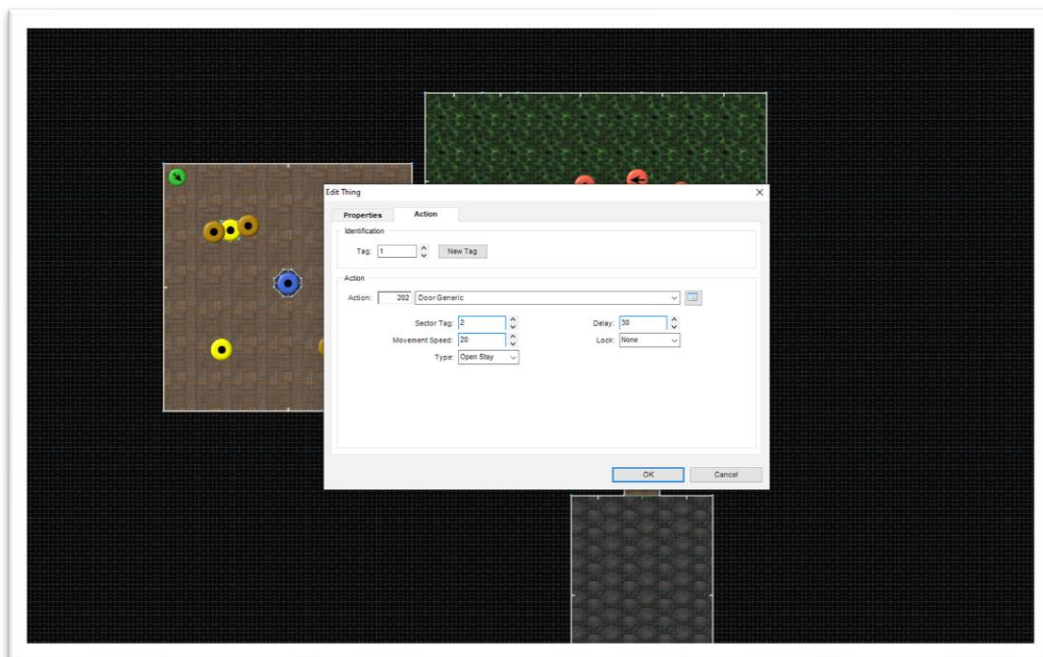
In questa stanza andremo a posizionare qualche mostro
L'occhio fa la sua parte, non dimenticare mai di abbellire con texture varie!!

CREAZIONE DI UNA PORTA APERTA AUTOMATICAMENTE DOPO L'UCCISIONE DI UN MOSTRO_

Innanzitutto creiamo la stanza e la porta come visto in precedenza.



Selezioniamo uno dei mostri a nostra scelta e modifichiamo le impostazioni di esso come prima.



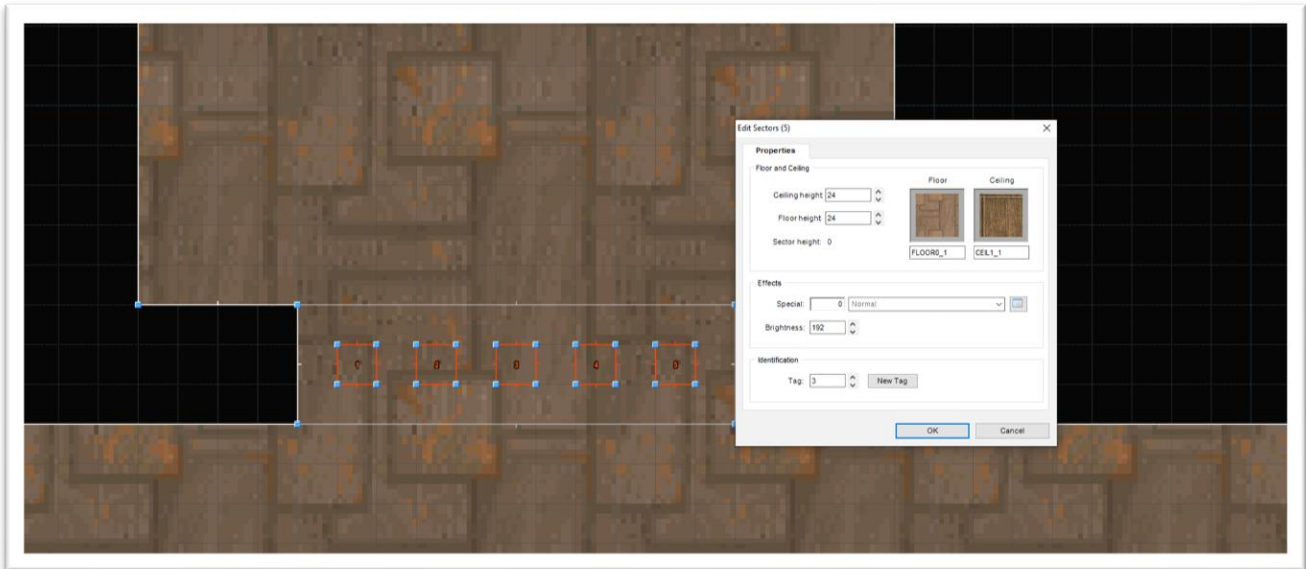
Per un fattore estetico diminuiamo la velocità di apertura della porta in modo da avere il tempo di uccidere il mostro e vedere la porta aprirsi.

IMPORTANTE ricorda che ogni volta che crei una nuova porta devi cambiare tag quindi dalla SELECTOR MODE mettere il tag 2 alla porta e dalla THINGS MODE andare nelle impostazioni del mostro scelto e nella voce "selector tag" mettere il tag della porta che vogliamo aprire in questo caso la porta tag2.

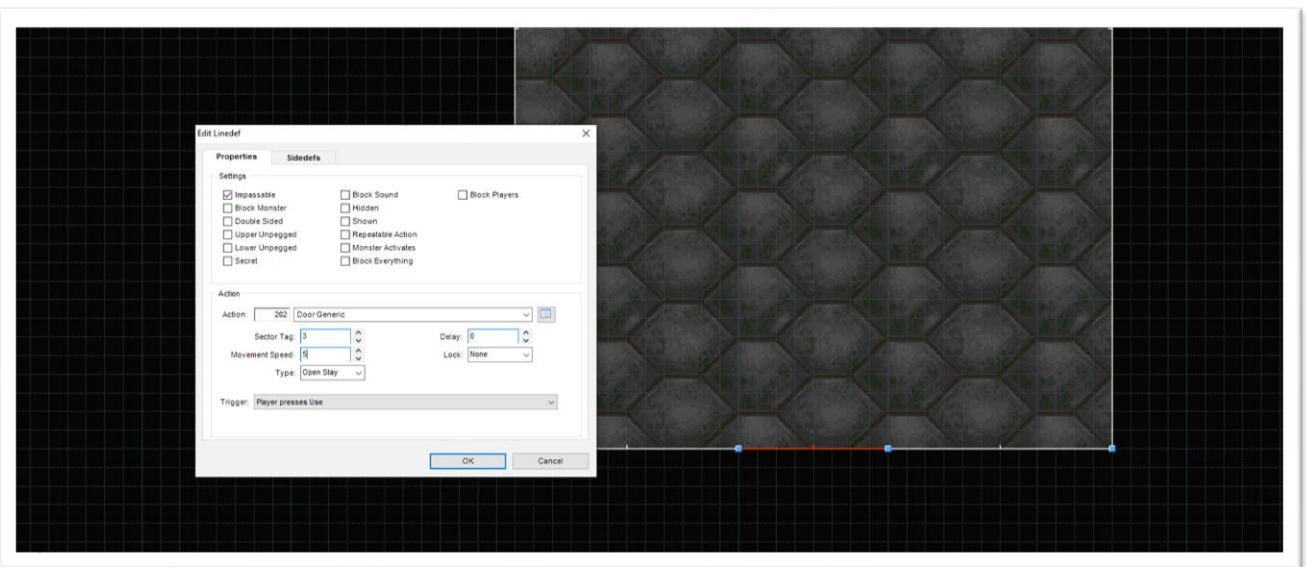
CREAZIONE DI UNA PORTA APERTA DA INTERRUTTORE e PORTE CON FORME DIVERSE_

Ovviamente andiamo a creare un'altra stanza e un'altra porta (io le ho create dalla stanza dello spawn ma è indifferente)

ma questa volta in maniera un po' diversa, formiamo delle piccole mini sezioni di dove si dovrà chiudere la nostra porta e le trattiamo tutte come se fossero la stessa porta quindi stesse impostazioni e stesso tag.



A questo punto possiamo spostarci nella stanza con la porta aperta dal mostro e con la VERTICES MODE andiamo a creare un mini segmento in una delle pareti e con la LINEDEF MODE andiamo a dare le stesse impostazioni precedenti ma con il tag nuovo



Quindi la porta si aprirà non appena cliccheremo con il tasto E sul nostro interruttore

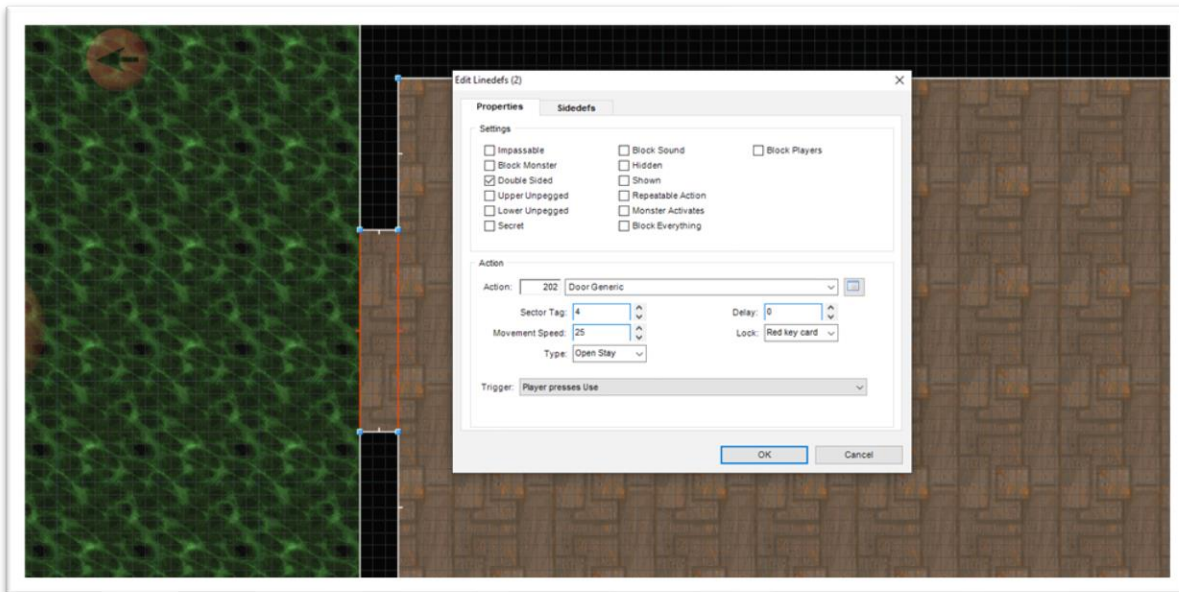
CREAZIONE DI UNA PORTA APERTA SOLO SE SI OTTIENE UN CERTO ITEM_

Nella stanza aperta in precedenza andiamo a inserire grazie alla THINGS MODE una “red keycard”

Andiamo a creare una nuova porta e una nuova stanza e ovviamente nella nuova porta mettiamo il tag 5

Trattiamo questa nuova porta come la prima porta che abbiamo fatto insieme ma con una piccola

differenza, nella sezione “Type” mettiamo *Open Stay* e nella sezione “Lock” mettiamo *Red Key Card*.



In questo modo la porta la apre il player avvicinandosi e premendo il tasto interazione ma deve prima avere raccolto la chiave rossa nell'altra stanza.

l'ultima stanza la abbelliremo come vogliamo aggiungendo decorazioni e cure per il nostro player!