

Nicolò Foti 5B INF.

Relazione su map building di doom e applicazione di sprites

OBBIETTIVO :

- creare una mappa per doom;
- applicare delle custom skin su doom;

STRUMENTI :

computer con requisiti minimi:

- 2.4 GHz CPU (multicore raccomandato);
- Windows XP o superiore;
- Il sistema deve essere aggiornato;
- Graphics card con Pixel Shader modello 2.0 ;

connessione a internet;

applicazione doom builder 2 ;

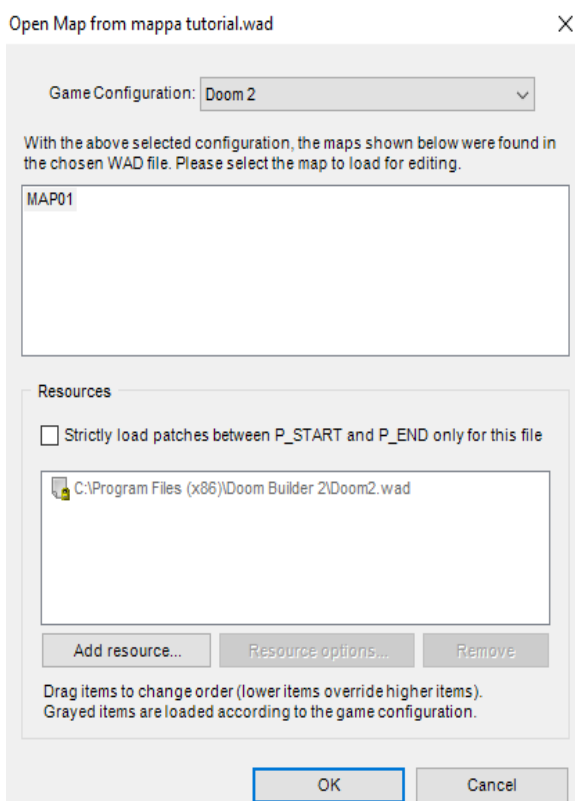
file doom.WAD o doom 2.WAD ;

SLIDE3 (applicazione per sprites);

WHACKED (applicazione per modificare i contenuti di doom);

doom(vanilla o altre source port come Zdoom) ;

PROCEDIMENTO:

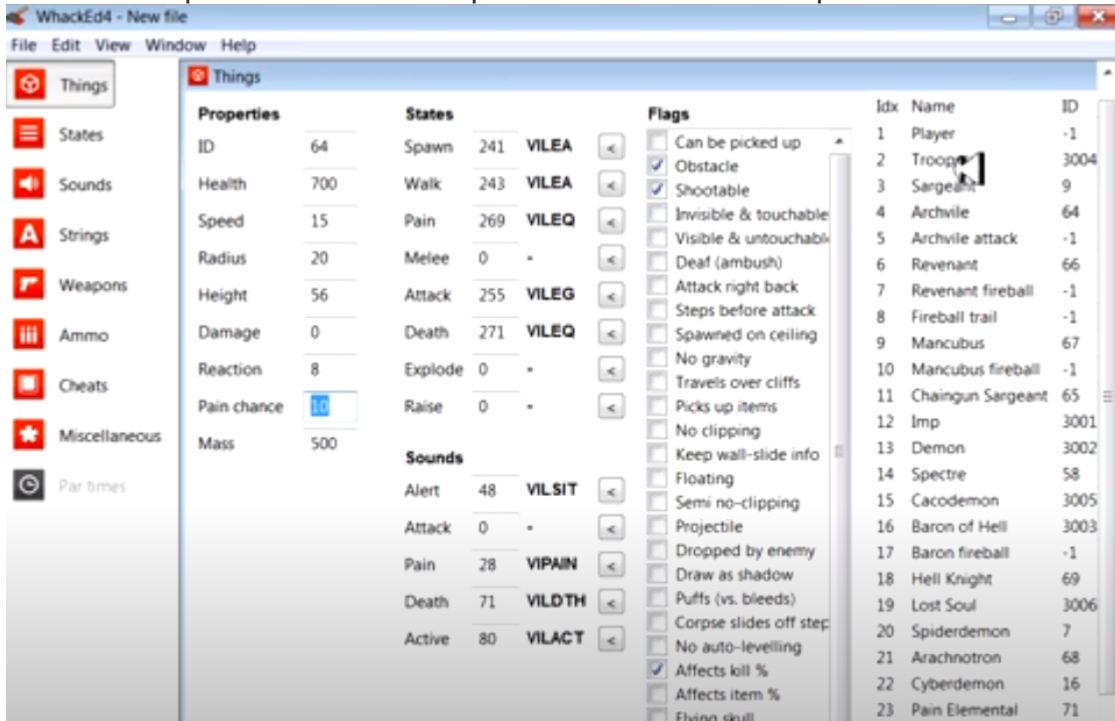


Per iniziare a creare la mappa di doom bisogna installare doom builder 2 e scaricare il file .WAD del doom sulla quale si vuole lavorare(il file .wad contiene tutte le texture del gioco).
ctrl+n per creare una nuova mappa e inserire nelle risorse il file WAD .

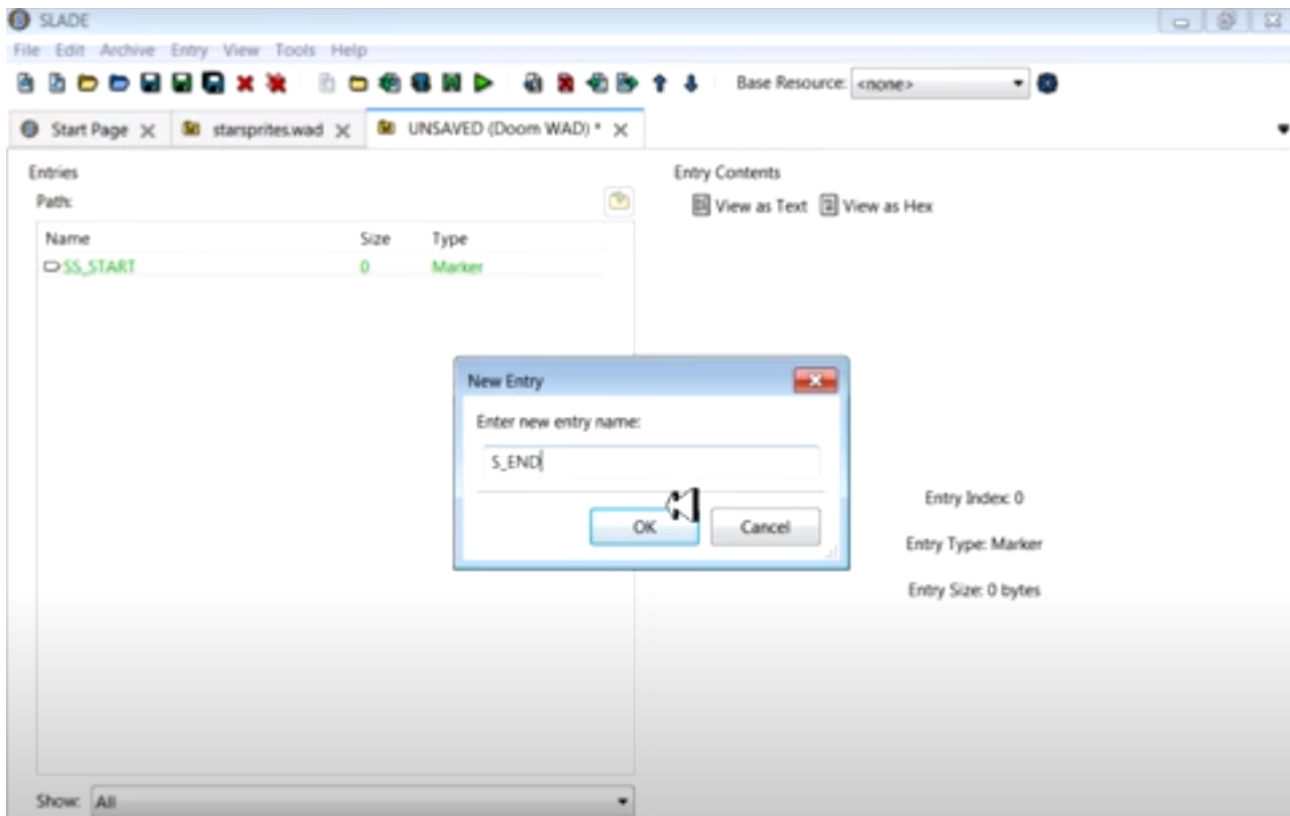
Ho iniziato a delineare i confini della mappa e a creare le intersezioni e gli spazi interni voluti(questo perché ogni riquadro funziona da blocco assestante quindi lo puoi spostare per fare pulsanti o porte come ho fatto io).

Per sostituire gli sprites su doom (per sprite si intende una texture presente nel gioco) ho utilizzato

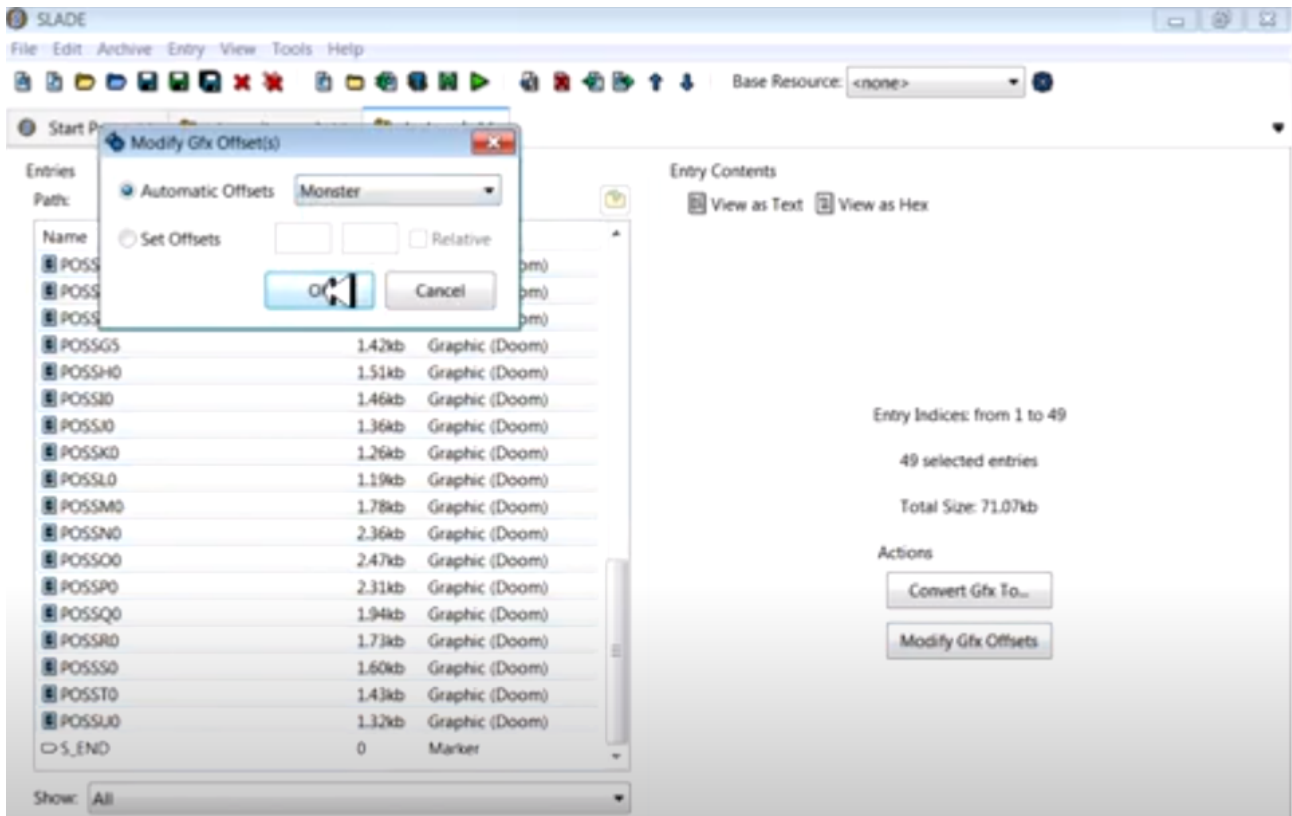
SLIDE3 e degli sprite alternativi (più precisamente dello stormtrooper di Star Wars) per il soldato normale e, dopo aver inserito tutte le immagini dentro le entrate SS_START e S_END (sono da creare obbligatoriamente se volete installarle su doom vanilla), ho aperto Whacked per inserire i nuovi sprites sostituendoli con quelli di default.



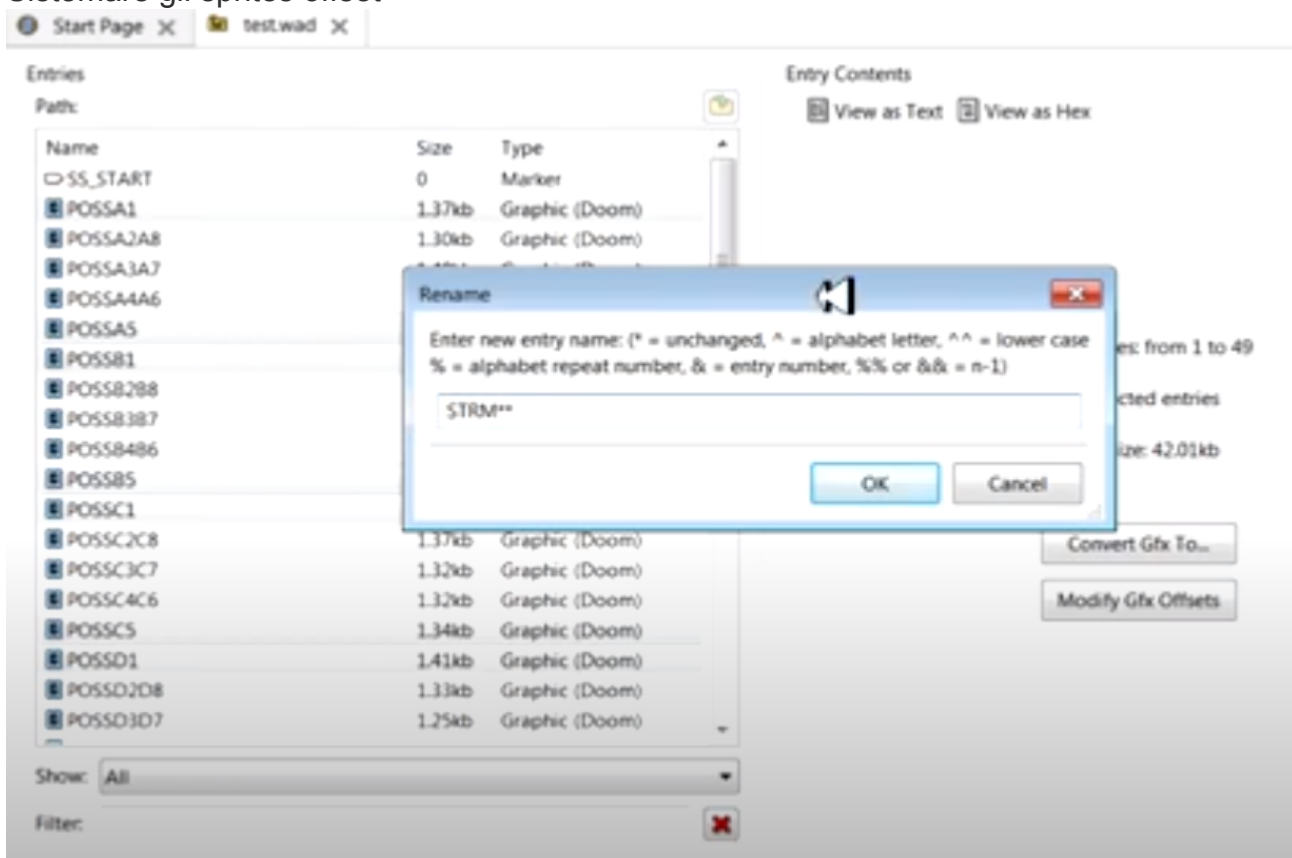
(schermata principale di whacked)



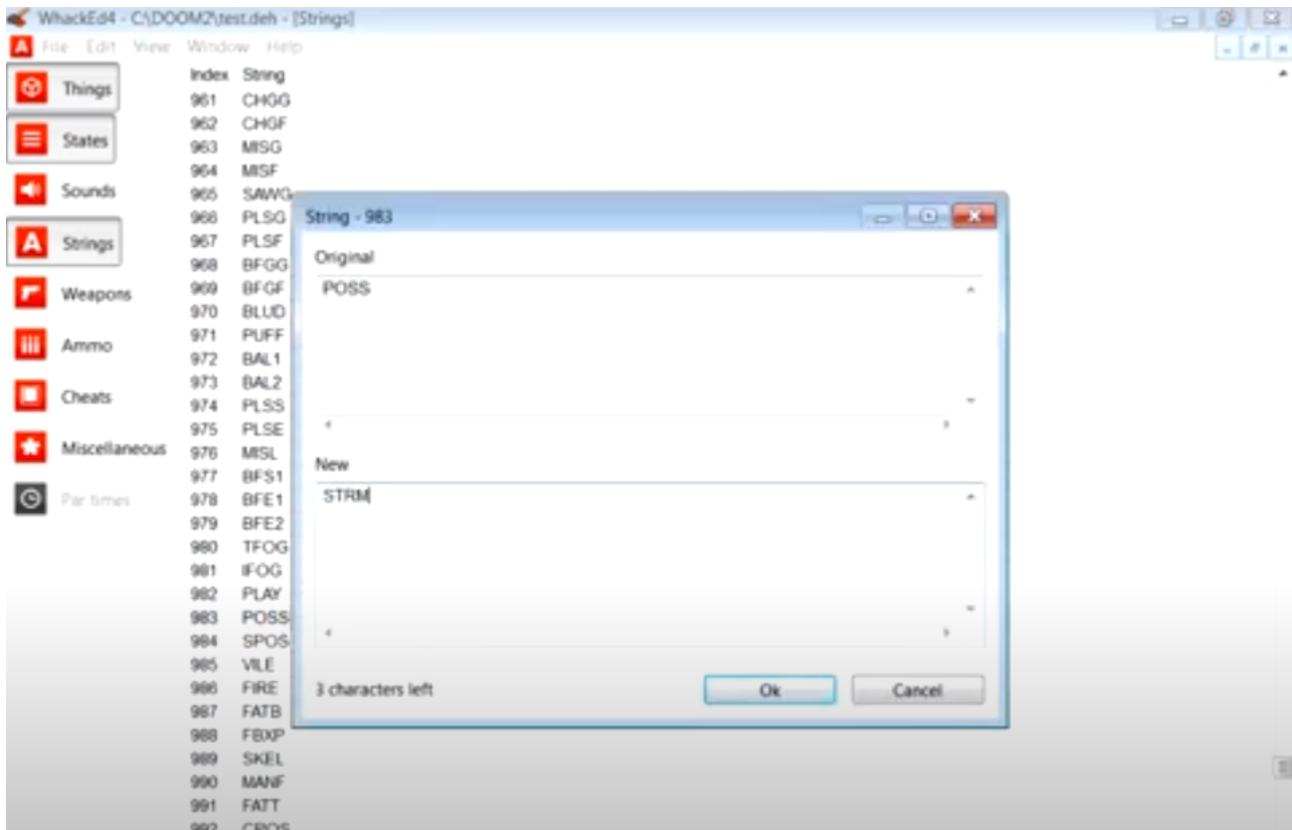
inserire SS_START e S_END



Sistemare gli sprites offset



modificare i nomi degli sprites



in fine rimpiazzare il nome di ciò che volete sostituire con il nome che avete dato su slide

COMANDI UTILI:

doom builder 2:

tasto destro mouse per iniziare una linea e sinistro per terminare;

W per passare a visuale in 3D;

E,S,D,F per muoverti con la visuale 3D;

tasto destro e sinistro del mouse per cambiare parametri dei muri e degli oggetti/nemici posizionati;

C per deselezionare tutto;

Ctrl+rotella del mouse per alzare o abbassare la luminosità della zona evidenziata;

molte funzioni possono essere eseguite dai menù apribili col tasto destro del mouse quando clicchi su un oggetto o superficie;

CONCLUSIONI:

Creare una prima mappa per un videogioco è stata un'esperienza nuova e interessante conclusa con successo, permettendomi di approfondire i primi sistemi di level desing in doom. Sono riuscito anche a inserire una custom skin modificando le texture presenti nel gioco di base (più precisamente nel file WAD) sostituendole con altre create dalla community di doom. Per quanto riguarda la mappa ho trovato molto comoda la possibilità di entrare in modalità camera ed editare o modificare il livello su un piano più tridimensionale, oltre alla prospettiva in 2D di default che doom builder offre. Non ho trovato particolari difficoltà nell'utilizzare doom builder 2 o SLADE3 quindi ne consiglieri la prova.

LINK UTILI:

file WAD doom:

<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/>

download doom builder 2: <http://www.doombuilder.com/index.php?p=downloads>

download SLICED 3: <http://slade.mancubus.net/index.php?page=downloads>

download Whacked 4: <https://www.teamhellspawn.com/exl/whacked4/>

forum per i comandi su doom builder 2:

<https://forum.spaziogames.it/threads/old-doom-doom-builder-editor-mini-tutorial.10/>