

# COME IMPORTARE CUSTOM SPRITES IN DOOM BUILDER



Di cosa avrai bisogno:

- Una copia di DOOM
- Slade ( <http://slade.mancubus.net/index.php?page=downloads> )
- Doom Builder ( <http://www.doombuilder.com/index.php?p=downloads> )

## Passo 1: Installa DOOM

Come prima cosa dobbiamo installare The Ultimate DOOM che si può comprare su Steam. Questo passo ci serve per ottenere il file .wad ( file utilizzato dai giochi DOOM e DOOM II e altri che utilizzano lo stesso motore di gioco di DOOM ) che utilizzeremo per ottenere le risorse del gioco stesso.

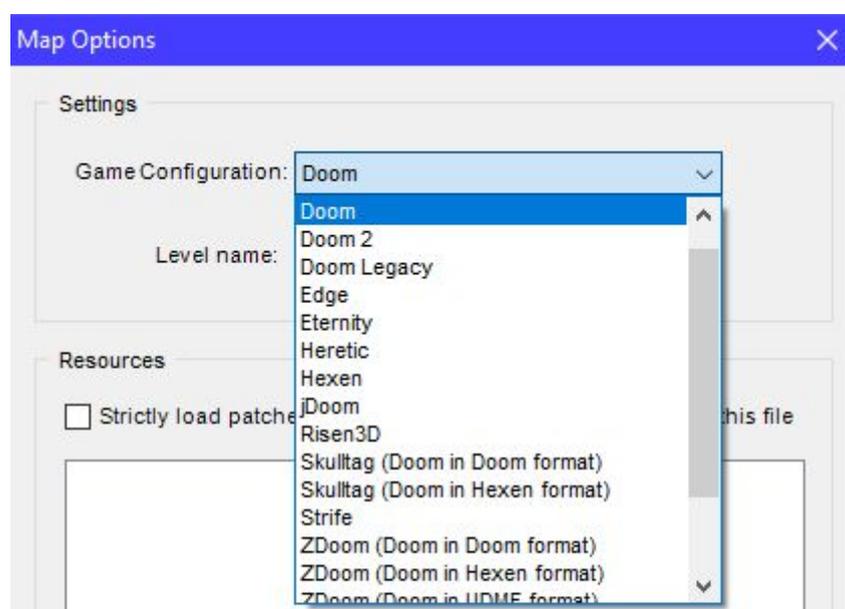
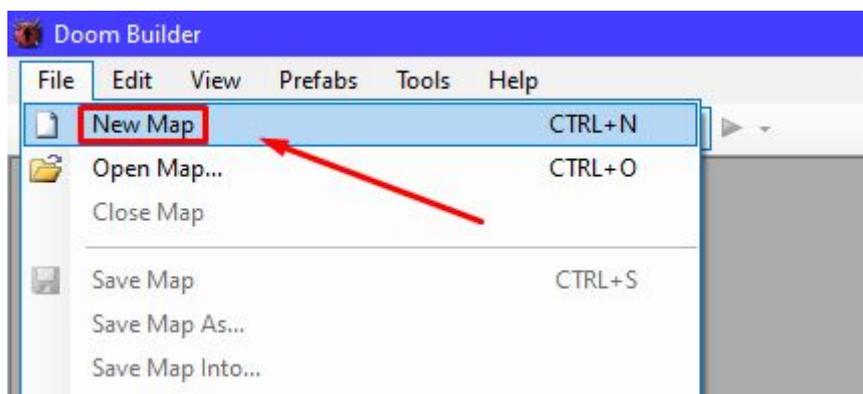
## Passo 2: Installare Doom Builder e Slade

Attraverso l'utilizzo dei link forniti sopra, scaricare i 2 software, aprirli e installarli seguendo le istruzioni.

Questi 2 software ci serviranno per estrarre i file necessari per l'importazione o esportazione delle informazioni dei vari files .wad .

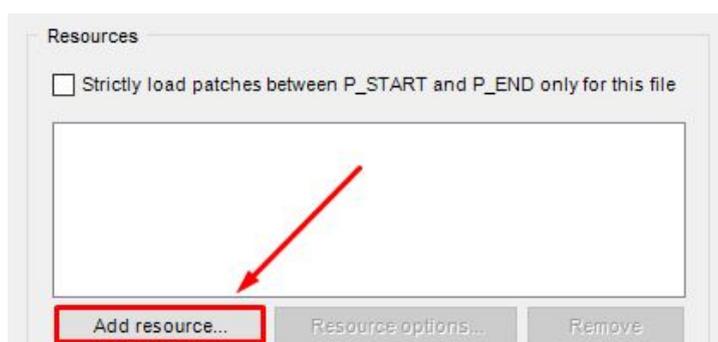
### Passo 3: Creare una mappa provvisoria

Dopo aver fatto ciò avvia Doom Builder crea un nuova mappa



Puoi scegliere tra molti tipi di versioni, in questo caso sceglieremo Doom.

Ora dobbiamo scegliere la risorsa da utilizzare per ottenere tutte le texture e gli sprite base di Doom.

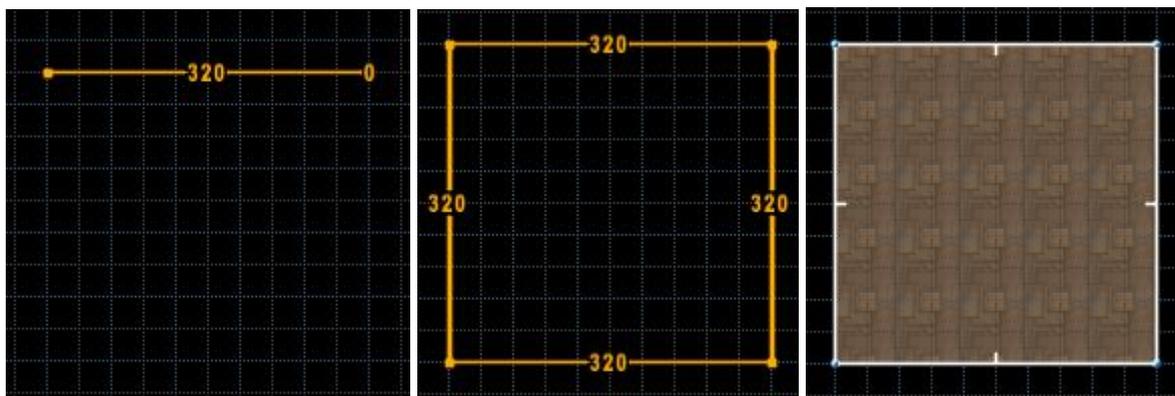




Ora scegli il file DOOM.wad così da ottenere tutte le risorse necessarie per creare la mappa



Dopo aver confermato le scelte crea un quadrato sulla griglia ( servirà per non avere errori successivamente) tramite la funzione Linedefs ( Shortcut = L ). Per creare queste Sezioni, basta cliccare col tasto destro per creare la linea e poi continuare a cliccare con il tasto sinistro finchè non si torna alla posizione di partenza.



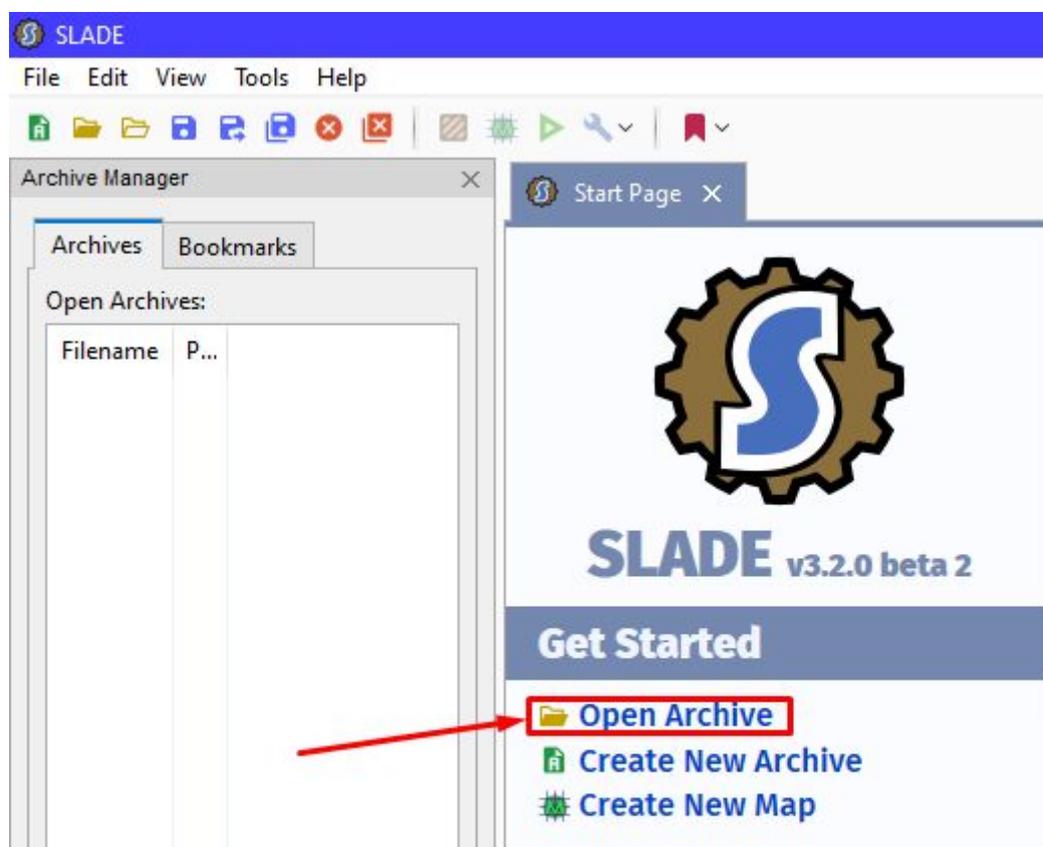
#### Passo 4: Scaricare i files .wad

Ora per continuare la nostra esperienza dobbiamo munirci dei file .wad contenenti i nostri sprite, textures, armi, ecc...

Un sito web che consiglio è [www.realm667.com](http://www.realm667.com) .

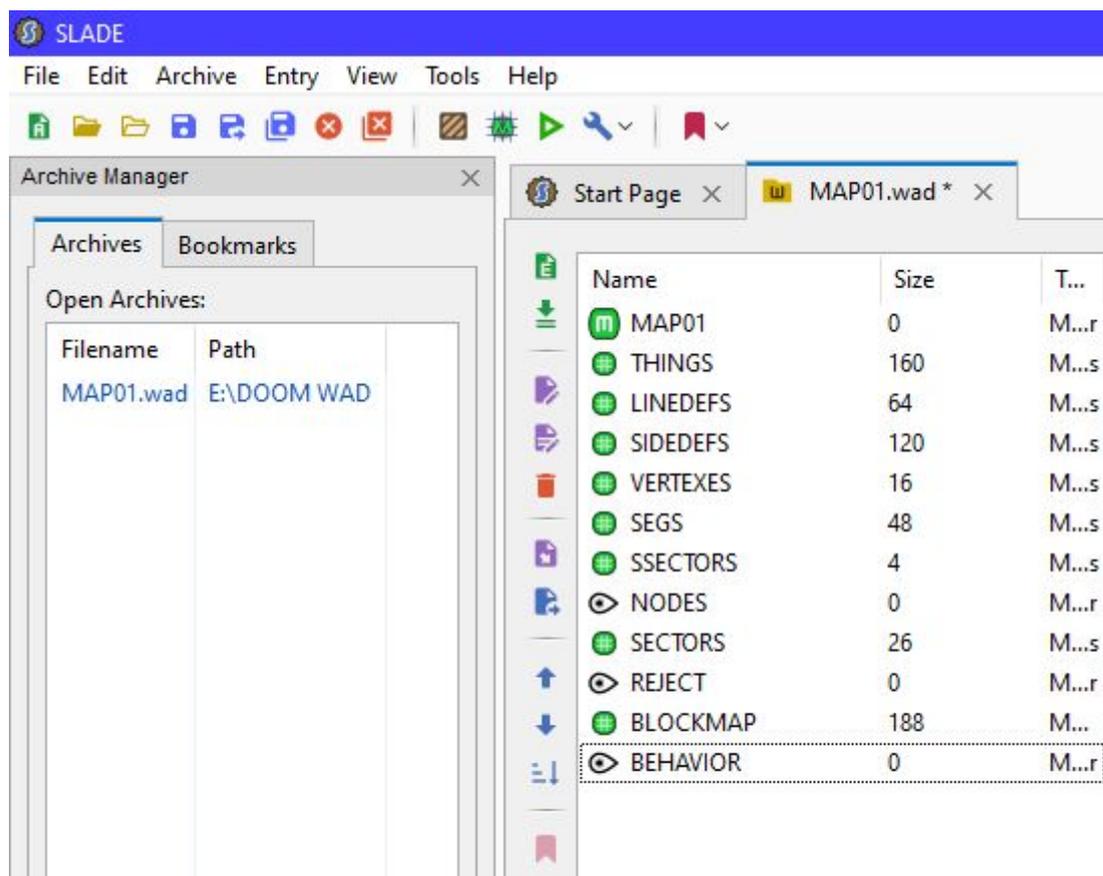
Una volta che hai tutti i .wad che ti servono si può cominciare ad importare.

## Passo 5: Importare i files



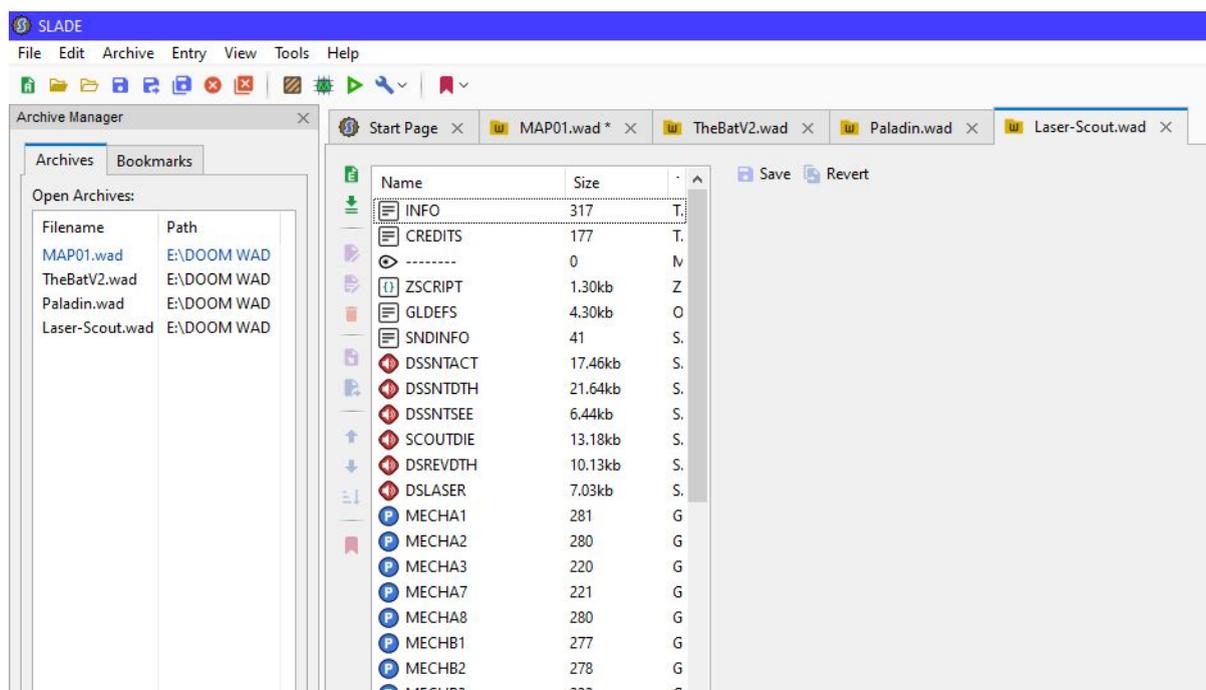
Nome	Ultima modifica	Tipo
scuola.wad	08/12/2020 18:43	File WAD
MAP01.wad	07/12/2020 12:36	File WAD
<del>MAP02.wad</del>	07/12/2020 12:25	File WAD
<del>MAP03.wad</del>	07/12/2020 12:16	File WAD
<del>MAP04.wad</del>	07/12/2020 11:42	File WAD
<del>MAP05.wad</del>	07/12/2020 11:25	File WAD
<del>MAP06.wad</del>	07/12/2020 11:25	File WAD
<del>MAP07.wad</del>	07/12/2020 11:25	File WAD
<del>MAP08.wad</del>	11/05/2011 05:10	File WAD
<del>MAP09.wad</del>	11/05/2011 04:55	File WAD
<del>MAP10.wad</del>	11/05/2011 03:32	File WAD
<del>MAP11.wad</del>	10/05/2011 21:46	File WAD
<del>MAP12.wad</del>	10/05/2011 21:40	File WAD
<del>MAP13.wad</del>	21/11/1996 15:58	File WAD
<del>MAP14.wad</del>	15/04/1996 16:49	File WAD

Aperto Slade si seleziona Open Archives e apriamo il file interessato.

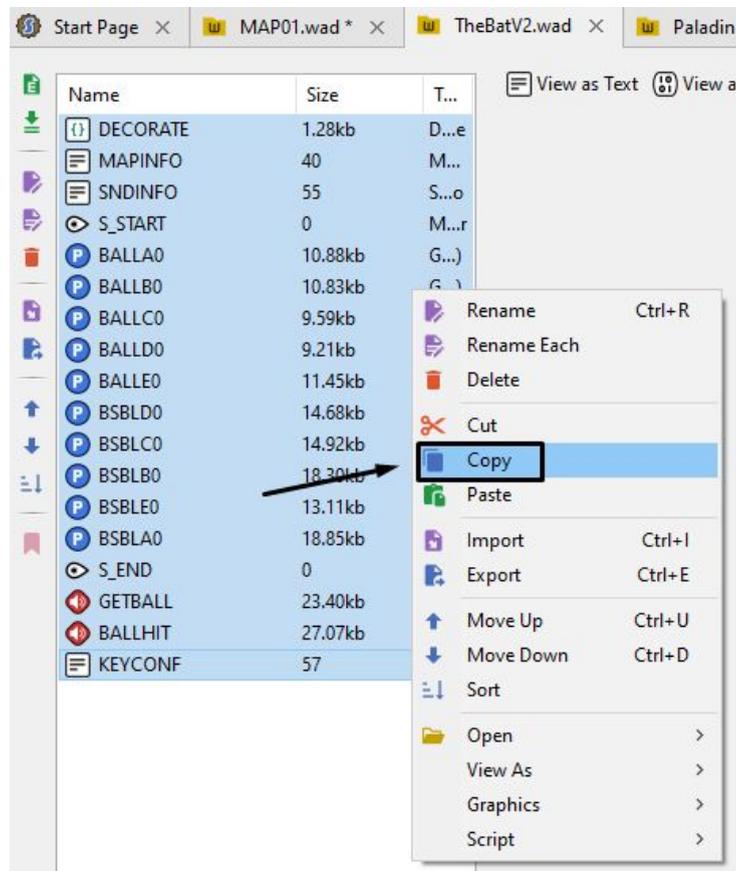


E inseriamo trasciniamo all'interno della colonna a sinistra tutti i file .wad precedentemente scaricati.

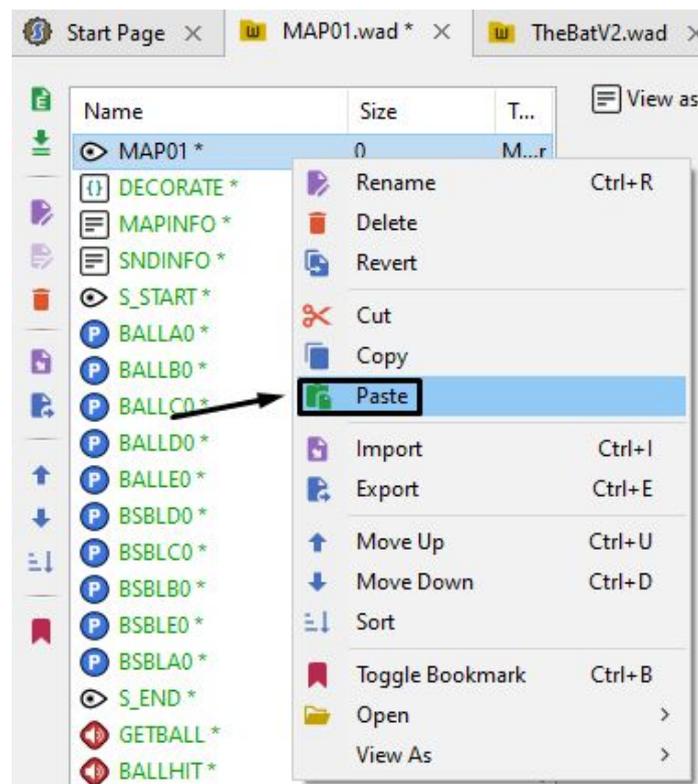
Otterremo una situazione del genere.

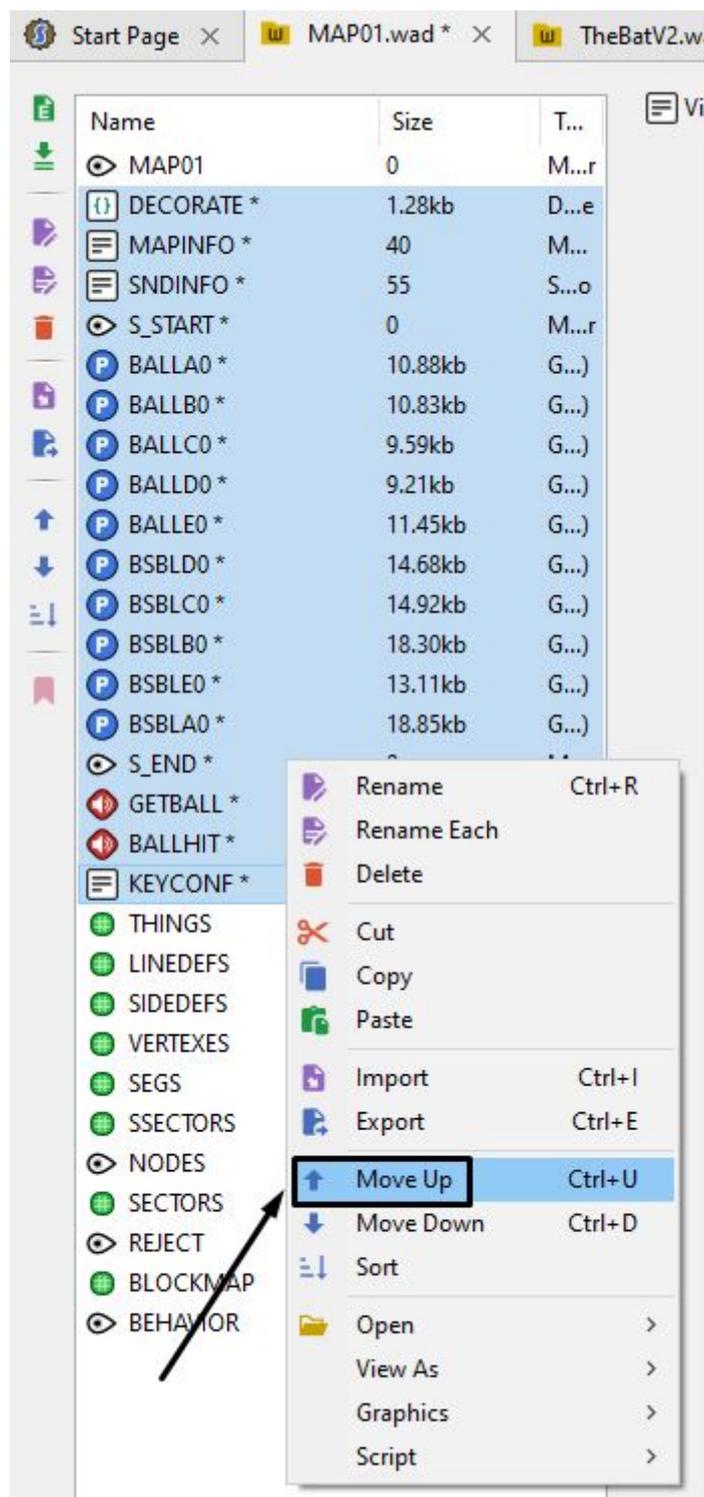


Dopodiché copiamo, uno alla volta, i file del primo .wad che vogliamo implementare nel gioco.



*Incolliamo in MAP01.wad*





Questo procedimento è molto importante. Bisogna fare in modo che i file che incollate nel -wad principale siano sempre mossi sopra tutto il resto. (Consiglio di salvare di volta in volta che incollate dei nuovi files). Ripetiamo questi passaggi con tutti gli altri file .wad e salvate.

## Passo 6: Finito!

Ora potete andare nel vostro Doom Builder e troverete tutti gli sprite, texture e armi che avete importato. Fate attenzione ad un ultima cosa: se non riuscite a trovare i vostri oggetti all'interno del Builder è dato dal fatto che chi ha creato gli sprites, ecc... non ha messo il numero dell' ACTOR nel file DECORATE dei vostri oggetti. Potete metterne uno a caso basta che non sia uguali agli altri già presenti e che non superi il numero 32.000.

Detto questo, buon divertimento!!