

CLUB

DOOM

ANO 1 - Nº 1

A revista da comunidade doomer



Infernal War

DooManiac Voltou!

Legacy Of Suffering

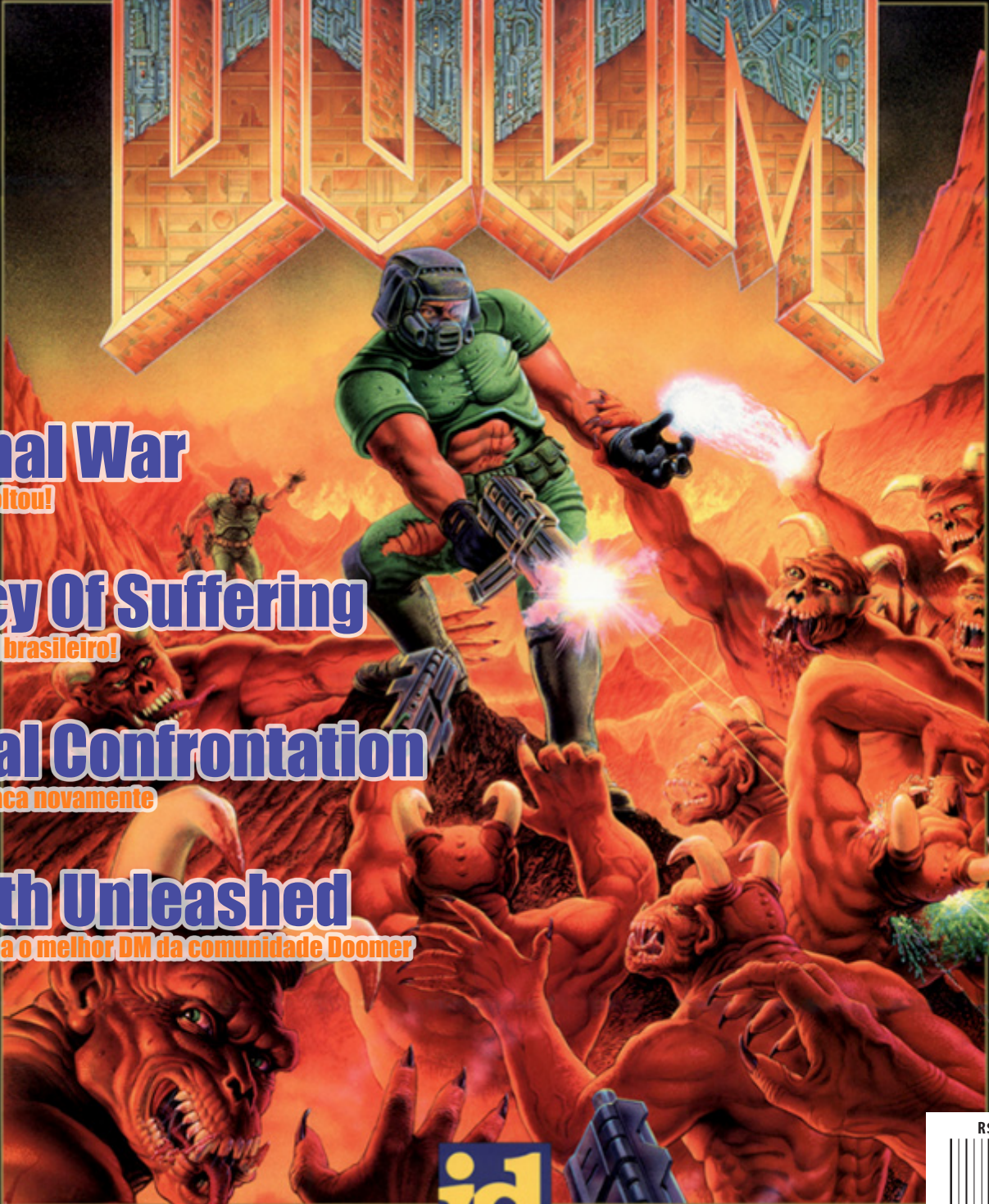
O melhor mod brasileiro!

Eternal Confrontation

Lord DOOM ataca novamente

Rebirth Unleashed

DooMAGE lança o melhor DM da comunidade Doomer



21 Fevereiro 2010

Editorial

REVISTA CLUB DOOM ???

A muito tempo atrás (2007), eu lancei a primeira edição da revista Club Doom Magazine feita com os mais poderosos e modernos softwares do mundo.... Scribus (excelente!) e o Paint (isso mesmo, aquele programinha do Windows...). Tenho que confessar que a revista ficou com uma aparência horrível, afinal, eu não tinha nenhuma experiência em produzir revistas digitais.

Agora em 2010 (quatro anos depois), estudei bastante sobre criação de impressos digitais (ainda tenho muito o que aprender...), e posso dizer que o resultado desse aprendizado ficou excelente! Você poderão ver e conferir isso através dessa edição de número 1 - isso mesmo a contagem recomeçou!

Espero poder contar com o apoio de todos na criação dessa que deve ser a única revista em língua portuguesa de todo mundo dedicada ao universo Doom. Devo ressaltar que essa revista não é exclusiva de nenhuma comunidade, é uma revista feita por um doomer para todos os doomers. ;-)

Aqueles que acompanharam a antiga edição da revista Club Doom terão uma grata surpresa com essa nova revista. Mais bonita, elegante e mais doomer que nunca!

Serão abordados temas do universo Doom através de lançamentos, reviews, previews, dicas, tutoriais, entrevistas, e-mails e quem sabe promoções e detonados...

Laete Meireles
Editor chefe

EQUIPE RESPONSÁVEL

EDITOR CHEFE

Drak[X] (Laete Meireles)

REVISOR CHEFE

Pyrö

REDATOR - COLABORADOR

Shadow Lord

REDATORA - COLABORADORA

Lilith

DOOM é marca registrada de id Software.
Essa é uma publicação independente, todos os textos e comentários
são de inteira responsabilidade de seus respectivos autores.
Cópia permitida somente com autorização. Todos os direitos reservados.

Sumário

News

As novidades do universo Doom..... 5

Lançamentos

Rebirth Unleashed..... 7

Infernal War..... 8

Thirst for Blood..... 9

Previews

Armagedoom Rebirth..... 11

Eternal Confrontation..... 12

Doomed Urban..... 13

Reviews

Whispers of Satan..... 15

Plutonia 2..... 16

Legacy of Suffering..... 17

Flashes

Micro reviews de wads..... 18

Tutorial

Doom Builder 2..... 19



PARTICIPE!!!

**Esse espaço é seu, envie
as suas dúvidas, críticas,
sugestões...**

**Enfim, faça valer a
sua voz!
(ou o poder da sua BFG)**

e-mail: laetemn@gmail.com



Doomed Force

Uma nova comunidade de fãs e jogadores de Doom surge para ajudar a comunidade doomer brasileira a crescer. Trata-se da Doomed Force, reunindo fãs de Doom como Pyro, DooMAGE, Shadow Lord, essa comunidade será o lar dos projetos criados por esses e outros membros de peso. Visite: [Doomed Force](#)



Doom Builder 2

A última versão SVN deste poderoso editor encontra-se disponível para download nos servidores da BRDOOM. Tire um melhor proveito da edição de mapas com o que á de melhor nessa área!
Download: [DoomBuilder 2 rev1246](#)



LOS

Os novos fãs de Doom que quiserem jogar o Legacy of Suffering (LOS) e estiverem com dificuldade em instalar o mod, agora podem contar com uma grande ajuda. Sairam os instaladores do LOS para Windows! Downloads:
[GZDoom Version](#)
[Skulltag Version](#)



Level Master

Cuttman está empenhado em finalizar o Level Master que atualmente encontra-se no BETA 2, e há indícios de uma possível versão para Hexen ou Heretic. O fórum oficial está fervendo com as novidades...
Visite: [CutStuff](#)



Paranoid

Paranoid é um conjunto de 7 mapas (até o momento...) para o port GZDoom. É um mod de Half-Life para Doom com novos gráficos, menus, inimigos, novas armas. Um mapa 8 está em fase de desenvolvimento e pode ser incluído se ele for terminado à tempo, antes do lançamento oficial.



BrDOOM

A comunidade BrDOOM em breve irá ganhar uma nova seção especializada em Reviews, Previews, Lançamentos e talvez uma seção para uploads de mod's feitos por fãs de Doom (similar ao WadHost). Será algo dinâmico permitindo a participação dos fãs do nosso FPS preferido. Aguardem! ;-)

Wads In Progress



Esse é sem dúvida alguma um dos melhores sites sobre Doom. Com centenas, talvez milhares de mapas listados, esse site permite que os fãs de Doom possam acompanhar o desenvolvimento de projetos (mod's) para Doom, Doom2, Doom3, Hexen, Heretic e outros games que usem a engine de Doom.

É com muita autoridade um site respeitado por todos que se consideram verdadeiramente fãs do nosso querido FPS. Altamente recomendado! ;-)

Visite: [Wads In Progress](#)

DOOM



Rebirth Unleashed

por ShadowLord

Para todos aqueles que quiserem jogar, basta configurar um servidor Skulltag/ZDaemon com as seguintes opções:

Modalidade: FFA

MAPLIST : 01 – 23

FRAGLIMIT 20

PLAYERS: 12

DMFLAGS: 564151300

DMFLAGS2: 576

DICA: Apenas os DMFLAGS são obrigatórios para o WAD funcionar corretamente. As outras opções são apenas sugestivas.

DooMAGE lança o melhor DeathMatch brasileiro!

Dia 11/02/2010 às 15:34 da tarde, o mundo teve a oportunidade de ver o lançamento da versão final de Rebirth Unleashed, um megawad contendo 23 mapas Oldschool (e Newschool, segundo a minha experiência) para partidas no clássico Deathmatch e suas variações.

Esse projeto foi desenvolvido para os ports Skulltag e ZDaemon com a participação de vários membros das comunidades BRDOOM e Doomed Force.

Confira os créditos do WAD para ver em detalhes de

quem fez o quê. ;-)

Agora vocês podem detonar os seus "amigos" em cenários onde o sangue deve jorrar em litros!

Divirta-se e boa matança! ;-)

Não... não é Doom 3... ;-)

Publisher	Dommed Force (com participação de players da BRDOOM)
Plataforma	Doom 2
Source Port	Skulltag/ZDaemon
Categoria	DeathMatch
Design	10
Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	10
Dificuldade	-
Média	10

Não perca tempo, faça o download desse mod e detone as hordas do inferno! ;-)

Infernal War

por Drak[X]

DooManiac lança um mod cheio de ação!

Depois de algum tempo sem lançar um mapa, DooManiac retorna com uma sequência de mapas denominada Infernal War. São seis mapas que seguem o estilo oldschool com algumas pitadas de newschool. Você começa numa pequena área em frente a uma porta lacrada pela chave azul. E só pra te deixar irritado, a saída está exatamente atrás dessa porta!

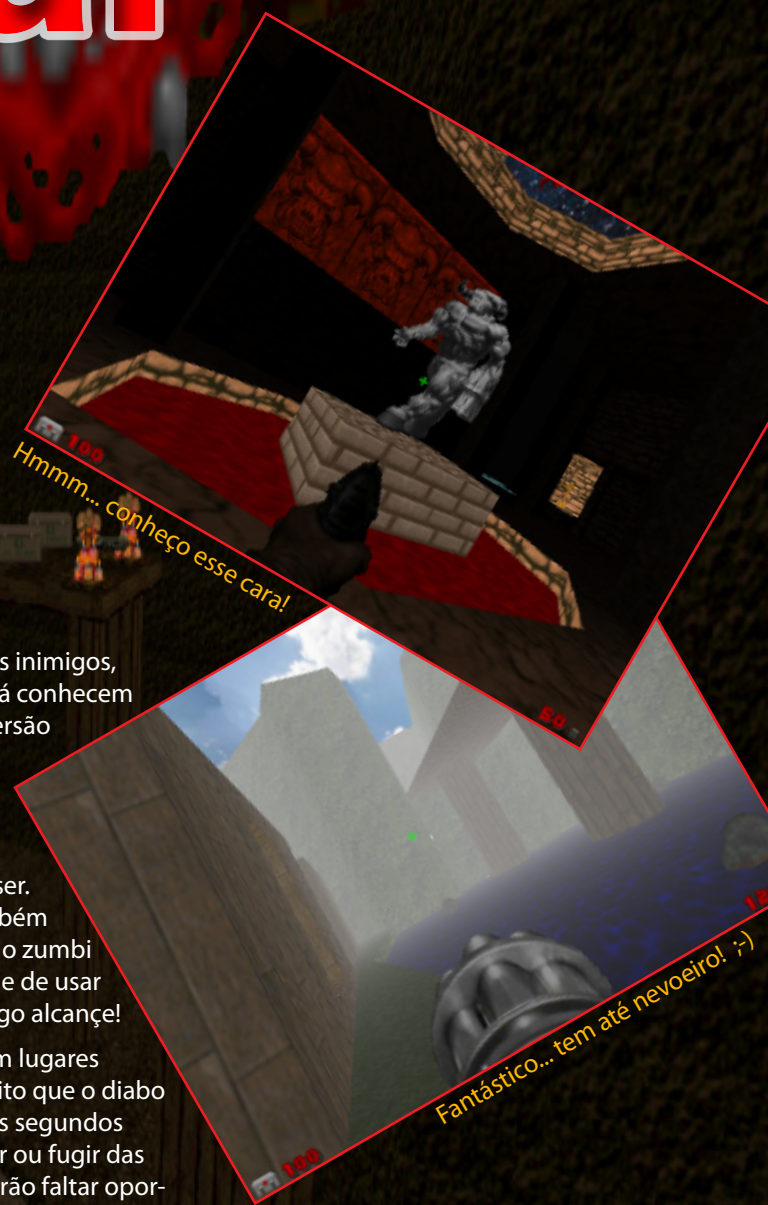
Obviamente o seu objetivo é encontrar a chave azul e sair desse inferno (olha o trocadilho...), para isso você deverá enfrentar os inimigos que aparecem em seu caminho querendo arrancar um pedaço seu... alias, todos os pedaços!

Uma das partes mais interessantes do

Infernal War, são os novos inimigos, com toda certeza vocês já conhecem os demons rosas e sua versão invisível, neste wad você encontrará uma nova versão do demon rosa que pode ficar invisível ou não quando bem quiser. Além desse inimigo, também surge uma nova versão do zumbi sargent com a capacidade de usar um lança-chamas de longo alcance!

Os inimigos aparecem em lugares escuros e estreitos (do jeito que o diabo gosta!) dando-lhe poucos segundos para reagir e tentar matar ou fugir das guarras da morte. E não irão faltar oportunidades de encarar a morte bem de perto.

Possuindo cenários simples, mas bem construídos, Infernal War fará você lembrar a época de ouro dos mapas oldschool. Todos os seus monstros preferidos (...você adora monstros!?) estão presentes nessa guerra, isso sem contar os novos inimigos, e você poderá matar a saudade de uma boa partida oldschool.



Publisher	DooManiac
Plataforma	Doom 2
Source Port	GZDoom
Categoria	SinglePlayer
Design	8
Gráficos	8
Som	8
Jogabilidade	9
Dificuldade	9
Média	8.4

Só pra irritar... a saída!

Thrifth for Blood

por Drak[X]

Um deathmatch simples e divertido

Para aqueles que não sabem, esse é o meu primeiro mapa estilo deathmatch (oldschool com alguns itens newschool) feito para o port Skulltag.

É um mapa simples, que mescla algumas partes em estilo COOP com outras em estilo DM, dando um diferencial em relação aos demais mapas existentes.

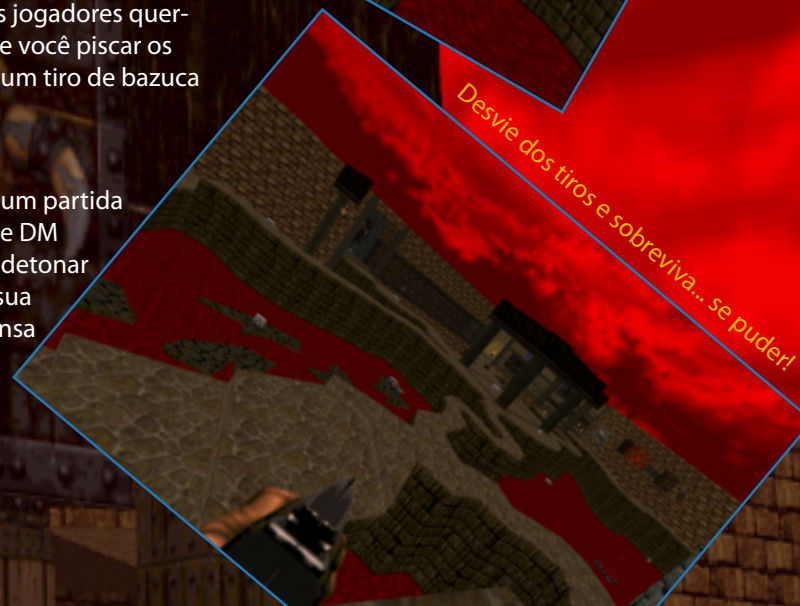
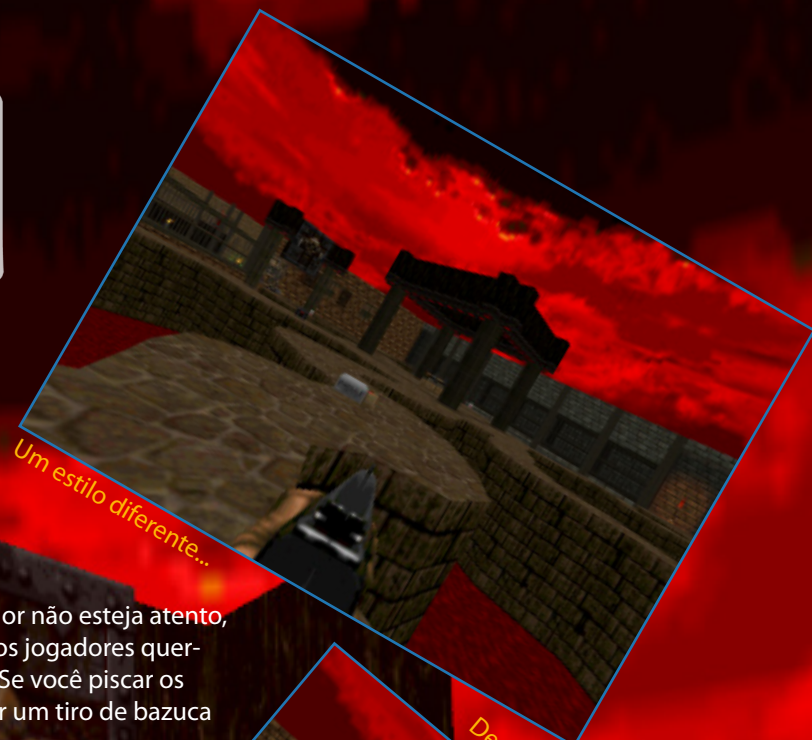
Uma das partes mais interessantes deste mapa, é o precipício onde estão localizados os itens mais interessantes do mapa que são a BFG, o Resistance e o Random Powerup.

Alcançar esses itens pode significar a

morte, caso o jogador não esteja atento, afinal, existem outros jogadores querendo a sua cabeça. Se você piscar os olhos, poderá tomar um tiro de bazuca bem nas costas!

E isso deve doer...

Aqueles que curtem um partida simples e divertida de DM podem aproveitar e detonar seus "amigos"... ou a sua namorada que só pensa em novela... :-)



Publisher	Drak[X]
Plataforma	Doom 2
Source Port	Skulltag 0.98a +
Categoria	DeathMatch
Design	8
Gráficos	8
Som	7
Jogabilidade	8
Dificuldade	-
Média	7.8



BRDOOM

**Mais que uma
comunidade...
um legado!**

<http://www.brdoom.com>

Armagedoom Rebirth

ESPECTATIVA

6

por Drak[X]

O pequeno conjunto de 4 mapas voltou...

É isso mesmo, o conjunto de quatro mapas que o Executor[X], (ORB)-Otto e eu (Drak[X] ;-) fizemos está passando por uma revisão.

Os mapas terão várias partes refeitas e ficarão mais bonitos, já que também terão um detalhamento melhor.

Eles continuam sendo mapas oldschool (o que é bom deve continuar...), porém,



Como é bom voltar pra casa...

também terão algumas partes com efeitos newschool.

Aqueles que gostam do bom bom e velho estilo oldschool podem ter a certeza de eu irei procurar trazer de volta toda a nostalgia do passado... ;-)



Oppssss.....



O bom e velho oldschool... ;-)

Eternal Confrontation

por Drak[X]



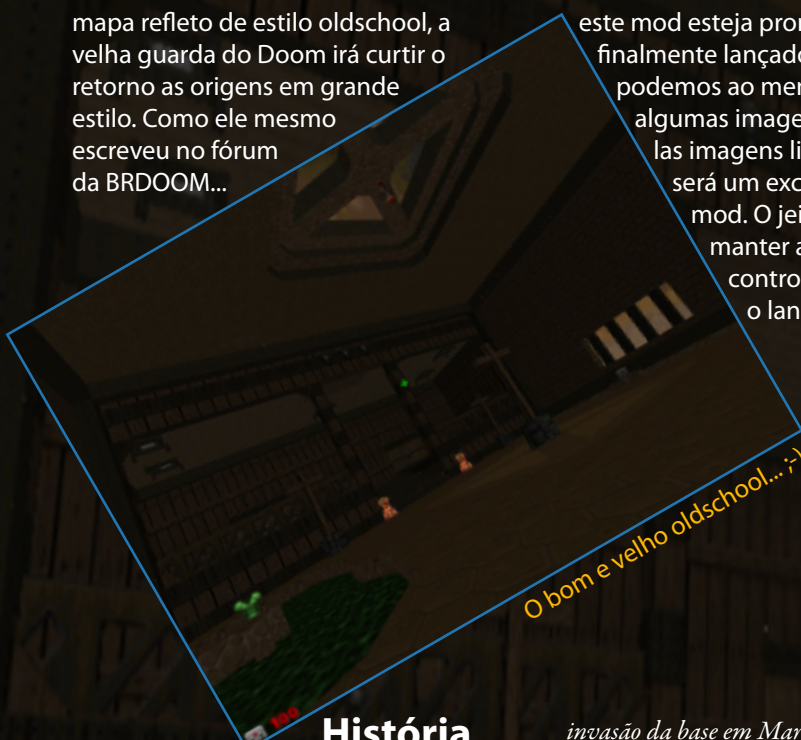
Lord DooM retorna as origens

Lord DooM1.666 retorna com um novo mapa refeito de estilo oldschool, a velha guarda do Doom irá curtir o retorno as origens em grande estilo. Como ele mesmo escreveu no fórum da BRDOOM...

Ainda vai demorar até que este mod esteja pronto e seja finalmente lançado, porém, podemos ao menos curtir algumas imagens. E pelas imagens liberadas, será um excelente mod. O jeito é manter a expectativa sobre controle e aguardarmos o lançamento...



Isso emociona um velho doomer...



O bom e velho oldschool... :-)



Oldschool com Newschool... :-)

História

"Anos depois da última invasão noticiada na Terra, as autoridades mundiais proibiram o uso ou estudo da fantástica (mas perigosa) tecnologia de teletransporte. A terra está quase toda reconstruída e as autoridades agora só pensam na segurança mundial. Tudo que possa abrir uma brecha para uma nova invasão está sendo destruído. O mundo não aguentaria uma nova invasão nas mesmas proporções do Hell on Earth..."

Horas antes da perda total de contato com Phobos, o satélite responsável pelo mapeamento dessa lua parou misteriosamente de funcionar. Porém com todos os problemas causados pela

invasão da base em Marte, e seguidamente da Terra, o envio de um novo satélite ficou em último plano. Atualmente, um novo satélite foi enviado. Esse satélite será de grande importância, pois o mesmo irá indicar se ainda há sinais de vida alienígena em Phobos. O plano é "limpar" todas as áreas que possam, de alguma forma, ter ligação com a inexplicável causa da invasão na Terra, algo que até hoje não foi desvendado."

A Missão...

"O satélite localizou um tipo de "colônia" alienígena em Phobos. Pelas imagens, tipos de templos estão localizados em certos pontos da lua. Você faz parte da WPU (World Protec-

tion Unit), um exército de soldados veteranos selecionados de todo o mundo. A tropa mais forte já criada. Você terá que aniquilar os seres sem deixar chance de repovoação.

A ordem é clara: Matar todos!

O nosso satélite irá ajudar a rastrear os monstros (com o infra-vermelho) dentro de cada local explorado.

Acabe com a raça dos alienígenas demônios e mostre que a Terra não se renderá facilmente!"

Doomed Urban

ESPECTATIVA
10

por Drak[X]

MAGE propõe um desafio... vai encarar?

O objetivo desse projeto é criar mapas com ambientação urbana/industrial para mod's de armas modernos, como o Real Guns Advanced 2. (Counter Strike)

Ele pretende tornar esse mod compatível com varios modos de jogo, como TLMS, DM, TDM, CTF e Domination.

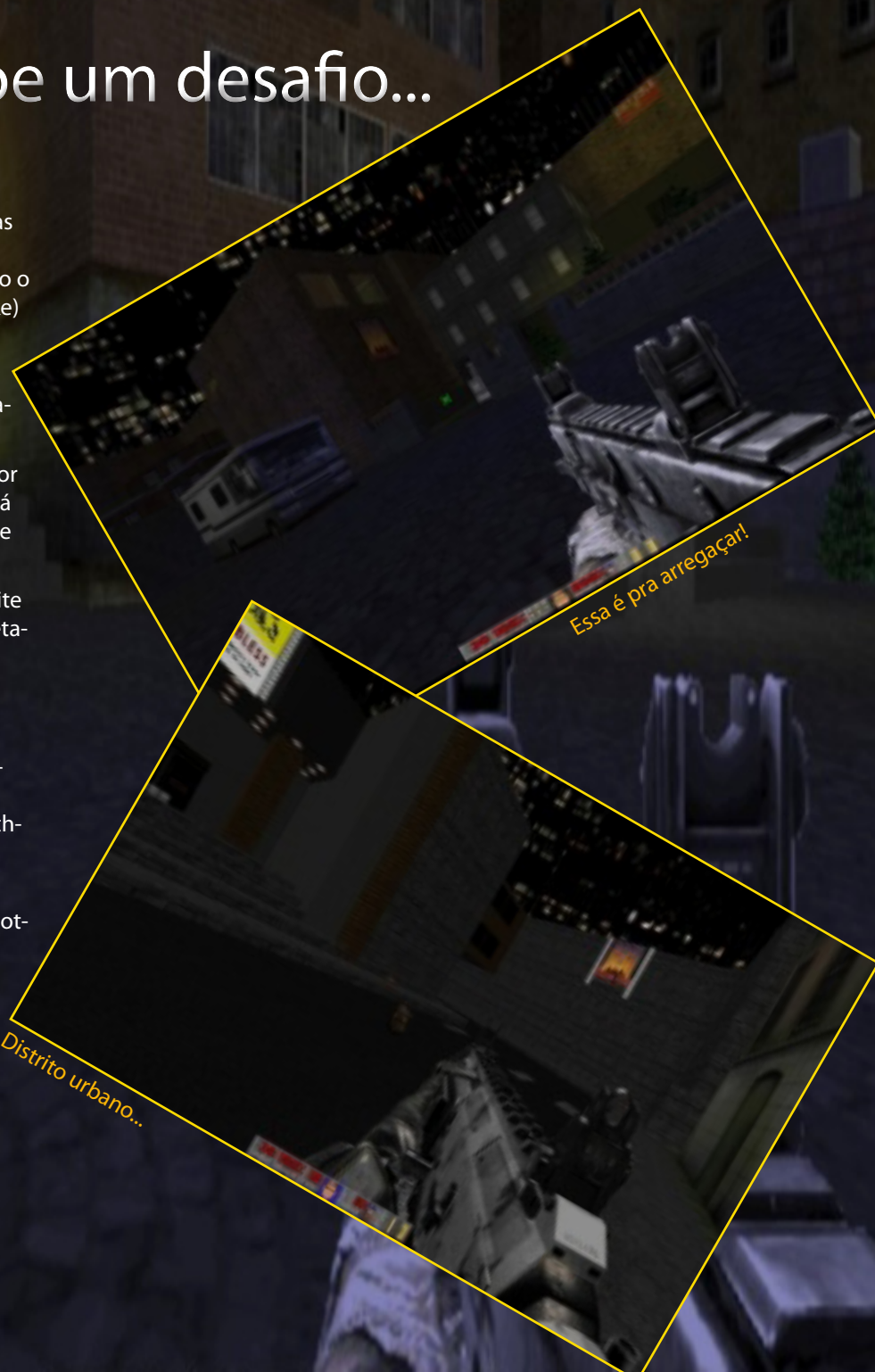
É um projeto extremamente promissor e bem arrojado. Mo momento ele está finalizando alguns mapas e o resource pack.

No momento o servidor criado permite a entrada apenas dos envolvidos diretamente no desenvolvimento. :-(

Porém, isso não impede de mostrar algumas telas detes fantástico mod.

MAGE promete um controle de qualidade extremamente rígido, então, podemos esperar por um futuro deathmatch urbano com armas, cenários e efeitos realistas.

Bom, vamos esperar... e manter as shotguns carregadas! ;-)



Essa é pra arregaçar!

Distrito urbano...

**Você nunca estará
sozinho...**



Doomed Force

A força doomer brasileira!

<http://doomedforce.forumeiros.com>

Whispers of Satan

por Drak[X]

Um clássico megawad dos infernos!

É muito bom ver uma boa variedade de mod's para Doom, e é muito prazeroso ver projetos modernos cativando por sua criatividade e apelo visual, mas eu ainda amo uma boa mapa em estilo clássico. Whispers of Satan é um grande megawad clássico, e pela receptividade da comunidade doomer mundial, posso afirmar que ele agradou bastante.

Whispers começa bem devagar, mas não desista, os mapas iniciais não são maus. Enquanto você pro-

(isso no nível mais fácil!).

Há alguns desafios difíceis com uma dificuldade pouco maior, mas com uma

com um

boa jogabilidade.

Este é realmente um excelente mod para partidas cooperativas, proporcionando uma excelente experiência. Os autores parecem ser mais criativos quando se trata de temas infernais com arquiteturas enormes,

mesmo nos tempos atuais quando é possível mapear e criar cenários através do ACS e 3D Floors, sempre haverá espaço para um megawad clássico. ;-)

ma- mais criativos e visualmente atraentes. Corfatis e Aro fizeram um trabalho muito bom balanceando a dificuldade do jogo. Com certeza é muito bom fazer um jogo casual e perceber que as pessoas gostaram do resultado, sem se preocuparem em entrar numa sala e serem cercados por centenas de chaingunners e demônios

O clássico detalhamento...

Publisher	Corfatis e Aro
Plataforma	Doom 2
Source Port	ZDoom
Categoria	SP/Coop
Design	8
Gráficos	9
Som	8
Jogabilidade	9
Dificuldade	8
Média	8.4

Plutonia 2

por Drak[X]



A continuação de um dos melhores mod's de Doom

Exite alguém aí que não conheça The Plutonia Experiment? A única maneira que você poderia ter perdido o lançamento desta sequência de 32 mapas é ter sido abduzido! Criado por uma impressionante equipe de mappers, modders e músicos, este wad não só faz jus às

jogador mais casual, desde que você jogue em uma configuração de baixa dificuldade. Também ao contrário do seu antecessor, Plutonia 2 contém alguns mapas de grandes dimensões que pode demorar um pouco para terminar. No final de tudo isso está uma das mais épicas e memoráveis lutas que já tenha acontecido em qualquer megawad. Além disso, Plutonia 2 também mantém a qualidade estética de seu pai ao mesmo tempo, felizmente, ao mesmo tempo, dá ao jogador um ambiente mais detalhado, proporcionando uma atmosfera rica que amplia a experiência de jogo. Existe alguma maneira de alguém não adorar este wad?

pec- estabele- anteces- estética mas também consegue superá-los. ex- tativas cidas pelo seu sor, tanto na parte quanto na jogabilidade,

Sendo extremamente fiel ao seu antecessor, Plutonia 2 é um wad significativo para os jogadores de Doom que estão interessados em um wad com um bom desafio. No entanto, ao contrário do original Plutonia Experiment, Plutonia 2 é também muito agradável para o

Oldschool... fez e ainda faz escola! ;-)

Como é lindo o inferno!

Publisher	Plutonia 2 Team
Plataforma	Doom 2
Source Port	Qualquer Port ;-)
Categoria	SP/Coop
Design	10
Gráficos	9
Som	8
Jogabilidade	9
Dificuldade	9
Média	9

LEGACY OF SUFFERING

por Lilith

Logan mostra ao mundo o poder dos mod's brazucas!

Em 2 de abril de 2006 vimos uma frase "Durante anos tive muitas idéias sobre WADs realísticos que representassem uma verdadeira base UAC e que coloca-se medo real nos jogadores. Bem, DOOM 3 já saiu e já fez isso muito bem. Porém, nós, Daniel (MODs) e eu (Mapper) vamos fazer isso no DOOM clássico utilizando o Doom Legacy." – by Logan MTM, e uma pequena prévia do que estava por vir...

O tempo foi passando e a curiosidade de nós doomers foi aumentando! Desde o começo, LOS já prometia ser um sucesso, falou-se dele por dias, semanas,

LOS (para os mais íntimos...), foi finalmente lançado!

A história do LOS se passa em 15 de novembro de 2145, numa base remota localizada na lua (UAC) que realiza experimentos secretos para os militares quando uma força misteriosa é libertada de sua prisão. John Logan, um dos 4 super soldados, se vê obrigado a travar uma batalha contra o inferno em buscas de respostas! Uma aventura com nove mapas total-

mente novos, novas armas, monstros espertos, gráficos altamente detalhados, muita ação, suspense e o detalhe especial que não podia faltar... muito DOOM!

Não é pra menos que após o lançamento, LOS recebeu várias indicações para o premio Cacoward, e no aniversário de 16 anos de

Doom, quem ganhou o presente foi LOS! (Seria estranho se não ganhasse, né?). Legacy of Suffering revolucionou a edição de mapas... aguardem porque em breve teremos a continuação com mais chuva de balas!

Fica aí a dica! ;-)

Publisher	Logan MTM
Plataforma	Doom 2
Source Port	Skulltag/GZDoom
Categoria	SP/Coop
Design	10
Gráficos	10
Som	10
Jogabilidade	10
Dificuldade	10
Média	10



O começo de tudo... ;-)

meses, anos!

Até que o papai Noel resolveu chegar adiantado no ano de 2009 e no dia 26 de novembro, toda a galera doomer recebeu o presente mais esperado, o tão aguardado Legacy of Suffering, ou simplesmente



Atmosfera macabra...





102

Um dos primeiros projetos feitos pelo mapper Logan MTM, este mapa é a sequência do 101 (porque esse nome!?). Em estilo oldschool, este mapa possui um elevado grau de dificuldade. Aqueles que gostam de mapas hardcore irão se deliciar ao jogar esse mapa no modo Ultra-Violence.



Armageddom 2

Uma sequência infernal de hordas demoníacas cai sobre você neste excelente mapa estilo Invasion. Detone as ondas de inimigos que querem destroçar você em pedaços tão pequenos que caberiam, numa caixa de fósforos! Será que você tem estomago pra encarar esse desafio!?



Space DM

As partidas deathmatch foram pro espaço, literalmente! Neste pacote de mapas bem elaborados e detalhados, você poderá detonar seus adversários em grande estilo. Cenários lindos e bem estruturados, com várias opções de lugares para emboscadas... sinta o gosto de sangue!



Console Doom 64

Esse é um daqueles projetos impossíveis de serem esquecidos. Console Doom 64 reúne uma bela quantidade de mapas em estilo deathmatch e cooperativo. Trata-se de uma "conversão" de mapas do Doom 64 (lançado para Nintendo 64) com mapas que não são desse console mas mesclam atributos do mesmo. com muita ação, monstros extremamente ágeis (cuidado com osimps) e adrenalina que deixará você com ódio dos seus inimigos (mais ódio que de costume!). Esse é obrigatório em sua coleção de mod's para Doom! :-)



Delta

Outro excelente mapa estilo Invasion. Delta fará você suar pra conseguir superar todas as hordas de invasores que surgem por todos os lados. Os mapas são bem detalhados e proporcionam uma agradável experiência em termos de jogabilidade. Esse eu recomendo... ;-)



Alien Vendetta

Um dos mod's mais jogados de Doom, Alien Vendetta consegue atrair o jogador com cenários bem construídos que mostram a preocupação do autor em criar uma atmosfera de imersão, fazendo com que o jogador queira prosseguir adiante e ver o que o espera atrás da próxima porta. Recomendado!



Doom Barracks

Amantes do modo cooperativo ficarão felizes ao jogar esse mod, muita ação, inimigos saindo de tudo que é lado, mapas enormes e muita adrenalina. Reuna os amigos e saia a luta, você poderá sentir na pele o bafo dos seus inimigos sedentos por sangue. Muito recomendado... ;-)



DOOM BUILDER

por Drak[X]

Parte 1

Aprenda a usar esse incrível editor de mapas!

Doom tornou-se incrivelmente popular não apenas por seu alto nível de violência, mas também por permitir que pessoas comuns (os jogadores) possam criar os seus próprios níveis para o jogo.

Foram criados centenas, senão milhares de programas que facilitam a vida dos jogadores que resolvem se aventurar pelo universo da criação e modificação de mapas para Doom. Posso citar por exemplo, Yadex (para Linux), WadAuthor, DeepSea e Doom Builder (esses três para Windows) e muitos outros que fizeram sucesso em suas respectivas épocas.

Atualmente o editor de mapas mais utilizado é o Doom Builder (no nosso caso Doom Builder 2). Nessa primeira parte deste guia, você conhecerá a criar um mapa para Doom. Não perca as futuras edições dessa revista, pois ao final desse curso básico, você terá criado um mapa completo com várias salas, janelas, portas, áreas com céu, ácido, lava, pontes, elevadores e muito mais!

Além desse curso básico sobre edição de mapas, você também terá a oportunidade de aprender o básico sobre ACS Script, uma poderosa linguagem de programação baseada em C voltada a criação de incríveis efeitos no Doom.

Bom, vamos ao que interessa, a edição de mapas!

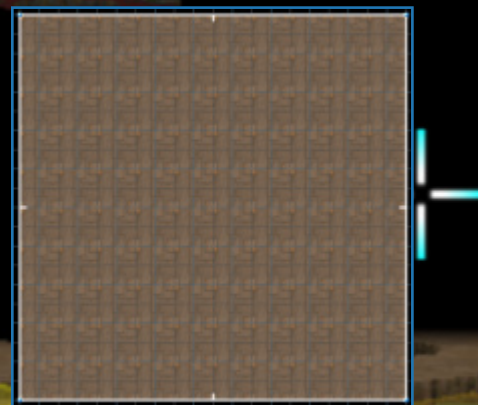
Após instalar o Doom Builder 2 abra o editor e clique em *Tools > Game Configurations*. Na janela que apareceu, configure as opções corretamente, no nosso caso, clique em *Skulltag (Doom in Hexen format)*, em *Resources* clique em *Add Resource* e indique o caminho até o arquivo DOOM2.WAD, em *Testing* indique o arquivo Skulltag.exe, as outras opções podem ficar como estão mesmo.

Agora que estamos com tudo configurado, vamos criar o nosso primeiro mapa. Clique em *File > New Map*, na janela que apareceu escolha *Skulltag (Doom in Hexen format)* e dê OK. Você verá que a área de trabalho do programa mudou, apresentando um fundo preto com vários quadrados. Esse é o que chamamos Grade (Grid em inglês). É nessa área que você irá projetar a maior parte do seu mapa.

Para começar, no meu superior clique em *Mode > Vertices Mode*. Na área de trabalho clique com o botão direito do mouse e arraste a seta até outro ponto, vamos criar uma sala retangular com as dimensões 640x640, basta arrastar o mouse e olhar o valor que aparece junto a linha.

Para fixar a linha num determinado ponto, clique com o botão esquerdo.

Sua sala deverá ser parecida com a da imagem abaixo.

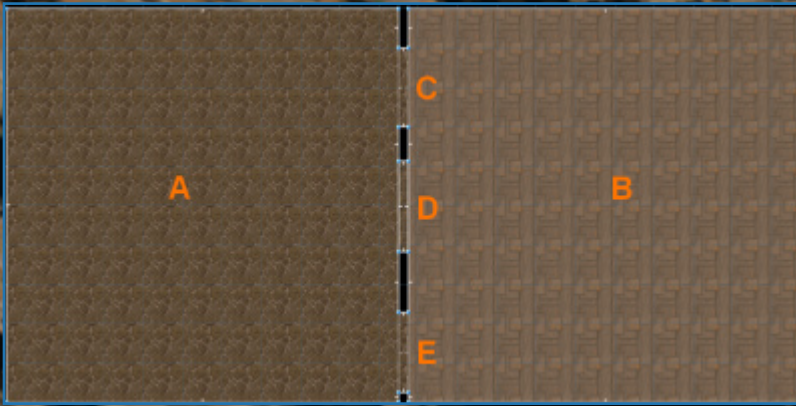


Agora, crie outra sala ao lado igual a primeira, deixando um espaço entre elas. Agora vamos criar uma passagem livre, uma porta e uma janela.

Primeiro clique numa área vazia entre as duas salas, arraste o mouse para cima de uma das linhas das salas. Quando estiver com o cursor do mouse sobre uma linha clique com o botão esquerdo para travar um ponto nessa linha, cada ponto criado é chamado de vértice. São esses vértices que permitem ligar uma linha na outra.

O seu mapa deve estar parecido com a imagem da próxima página.

Agora vamos entrar no modo de edição de setores. No menu superior clique em *Mode > Sectors Mode*. Cada área criada (quadrados, retângulos, círculos, etc...) é um setor. Na imagem da próxima página temos 5 setores (2 quadrados e 3 retângulos).



Clique com o botão direito do mouse dentro do segundo retângulo (D) no centro do mapa.

A janela que apareceu é chamada *Edit Sector*, nessa janela você poderá configurar várias opções de efeitos e texturas para o setor escolhido. Vamos mudar as texturas de chão (Floor) e teto (Ceiling). Clique sobre a imagem referente a textura do chão e escolha RROCK11, na textura do teto coloque RROCK09. Em Ceiling Height coloque 104, em Floor Height coloque 32, o resto deixe como está mesmo.

Agora no menu superior escolha *Mode > Linedefs Mode*, clique com o botão esquerdo nas duas linhas mais claras que formam o setor que acabamos de alterar, perceba que as linhas ficaram vermelhas. Isso significa que qualquer alteração efetuada numa das linhas irá refletir na outra, ou seja, será copiado automaticamente pra outra linha.

Com as linhas selecionadas clique com o botão direito numa das linhas vermelhas e o menu *Edit Linedefs* irá aparecer.

Como você deve ter notado, existem várias opções nessa janela, no momento selecione apenas as opções *Impassable* e *Block Monster*.

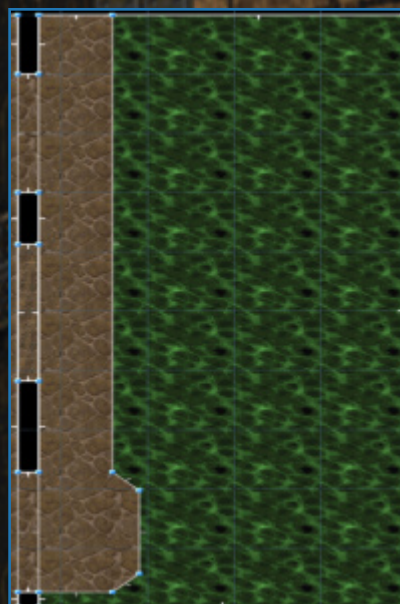
Clique novamente nas duas linhas para cancelar a seleção, perceba que elas ficaram brancas devido ao uso da opção *Impassable*. Agora vamos para o modo 3D, no menu superior clique *Mode > Visual Mode*. Fica aqui uma advertência, o modo 3D só irá funcionar se você possuir uma boa placa de vídeo 3D compatível.

Essa é uma outra forma de trabalhar com edição de texturas.

Agora que estamos no modo 3D vamos mudar as texturas do cenário.

clique com o botão direito do mouse, na janela que abriu clique na aba *Sidedefs* e altere as texturas que estão faltando. Eu usei BRONZE4 nas outras paredes da sala A e BRONZE1 na parede com as 3 passagens, tanto na sala A quanto na sala B. Na sala B usei F_SKY1 no teto.

Na sala B crie um novo setor retangular dentro do setor já existente usando o *Vertices Mode* (tecla V). Insira vários vértices nesse novo setor (use a quantidade de vértices que for necessária) usando o botão direito sobre a linha do lado das passagens. Arraste os vértices desse setor sobre os outros vértices dos setores B, C, D e E ligando-os. Altere as texturas de chão, teto e paredes. A área deverá ficar parecida com a imagem abaixo. Insira o ponto de partida do jogador, para isso clique em *Mode > Things Mode*, agora clique no mapa dentro da área A. A janela *Edit Thing* aparecerá, clique em *Player Starts* e selecione *Player 1 start*. Altere o ângulo de visão do jogador em *Coordination*. As outras opções devem



Primeiro vamos arrumar a falta de textura da janela, clique com o botão direito na linha que fica no lado do setor A. Em *Settings* marque *Repeatable Action*, em *Action* coloque 202 (Door Generic), em *Movement Speed* coloque 25, em *Delay* coloque 15, em *Trigger* selecione *Player Presses Use*, o resto deixe como está. Nas duas linhas laterais da porta coloque *Lower Unpegged*. Entre no modo 3D e altere as texturas da porta. Selecione o setor da porta e altere a altura, coloque 0. Teste o mapa, apertando a tecla F9, e veja o resultado.

ficar como estão mesmo.

Agora vamos criar a porta (E), clique com o botão direito na linha que fica no lado do setor A. Em *Settings* marque *Repeatable Action*, em *Action* coloque 202 (Door Generic), em *Movement Speed* coloque 25, em *Delay* coloque 15, em *Trigger* selecione *Player Presses Use*, o resto deixe como está. Nas duas linhas laterais da porta coloque *Lower Unpegged*. Entre no modo 3D e altere as texturas da porta. Selecione o setor da porta e altere a altura, coloque 0. Teste o mapa, apertando a tecla F9, e veja o resultado.

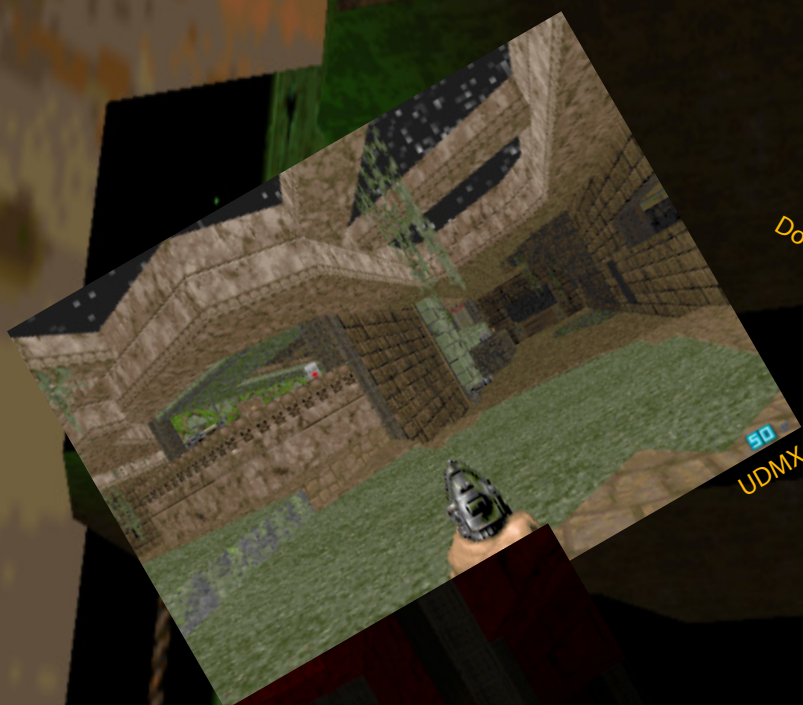
Parabéns! Você acaba de criar duas salas, com uma janela, uma passagem livre e uma porta. Na próxima edição você aprenderá a criar teleportes, elevadores, escadas e portas trancadas com chaves. Até a próxima! ;-)



Laete Meireles 'Drak[X]'

Na próxima edição...

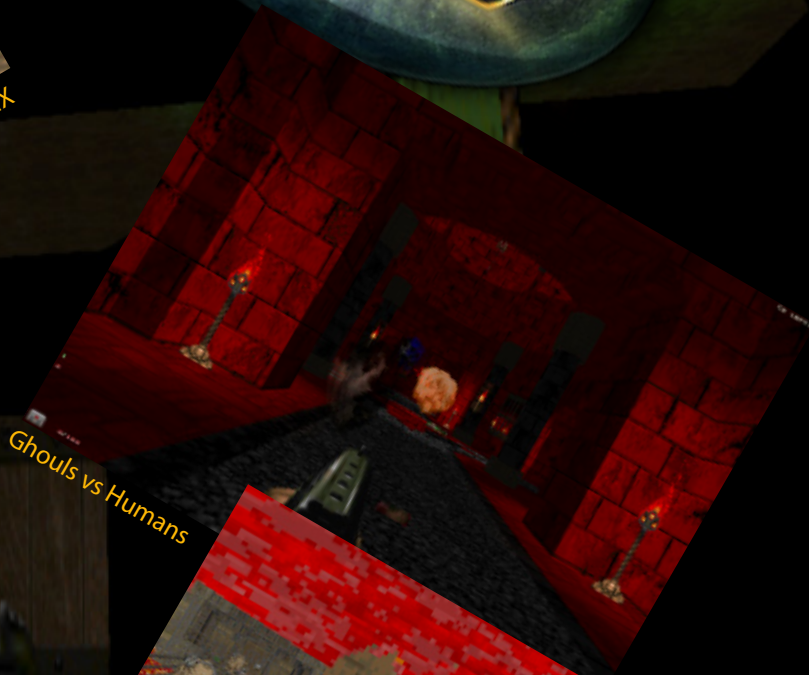
Confira algumas das matérias da próxima edição...



Doomsday Engine



Demos of Problematique II



Ghouls vs Humans



NewDoom Community Project II

Até a próxima! ;-)