



# High - Voltage

## Tvorba mapy pro DOOM II

by Doomtrooper



Zde zasílám svůj výtvar a příspěvek do soutěže na High-Voltage.cz

### Disclaimer:

Celé mapy byly navrženy a vytvořeny mnou samým od prvního do posledního vertexu.

Nebyl použit ani předešle vytvořený či publikovaný materiál.

Nebyl zkopírován žádný ze sektorů jež záměrně připomínají známé lokace z několika her, vše poctivě nakresleno ručně. Vytvořeno v posledních pár týdnech. 6,7. 2018.

Pro tvorbu byl použit GZDoom Builder v.2.3.0.2787

Ovšem testováno a tvořeno pouze za pomoci Zdoom engine. Jsem v zahraničí a k práci mi po večerech sloužil pracovní 15" laptop, jehož integrovaná grafika samozřejmě neumí OpenGL. Nicméně by to mělo být plně kompatibilní. Nepoužíval jsem žádné vychytávky jako kolmé stěny či underwater.

Prostě jde o klasický Old School kdy pouze design a stínování hraje roli atmosféry.

Všechny textury sedí, nic nechybí a error log je čistý.

### Úvod:

Zadání znělo jasně, DOOM II Wad, Tudíž jsem použil pouze textury, zvuky a monstra z originálního Wadu. Ani vlastní skybox jsem si neudělal. Což je značně limitující. Ale jelikož je tato soutěž o tvorbě mapy a nikoliv konverze či přehlídka graficky orgasmických vychytávek, soustředil jsem se na samotný level design a ukázku toho že i s 20 let starými sprity a texturami se dá udělat level jež pobaví.

Přemýšlel jsem o stylu a rozhodl jsem se nevázat se na jeden ale plynule přecházet hned v několik. Soustředil jsem se proto udělat nejprve level čistě Deathmatchový. Soutěž nespecifikovala že to musí být single player mapa. Nicméně po shlédnutí komentářů a odhalení plánu spatlat Megawad z doručených map jsem přehodnotil a celou mapu rozvedl do single player modu. Nazval jsem ji „Po Stopách id.“

Posílám proto mapy obě, HVArena a POSTid

Obě mapy byly navrženy pro tato základní nastavení:

**ALWAYS MOUSELOOK : YES**  
**ALLOW CROSSHAIR : YES**  
**AUTOAIM : NO**  
**JUMPING : YES (No Double Jump)**  
**RESPAWN ITEMS : NO**  
**RESPAWN MONSTERS : NO**  
**WEAPON STAY : NO**



**BRIGHTNESS / GAMMA : 1.8** (Samozřejmě záleží na nastavení jasnosti monitoru, ať si každý doladí dle chuti, nicméně bych to nepřepaloval, okradete se o atmosféru ☺)

**OSTATNI NASTAVENI : SINGLE PLAYER CLASSIC.**

# High - Voltage Arena

HVArena.wad

Doporučuji jako první kouknout na tuto Deathmatch mapu, je podstatně kratší ☺ a dává prostor k rozlišení bez neustálého obtěžování démony. Otestováno v multiplayeru, 4 players. Mapa je prostorná a nabízí lokace přímo určené k lovu. Mapa nemá žádné vyložené camping spoty a z každé lokace vede několikero východů. Stejně tak minimum schovek a ty co tam jsou se stanou stejně rychle smrtící pastí když jste v nich přistiženi. Oběhnout celou mapu zabere jen několik vteřin tudíž by nemělo docházet k dlouhému hledání ani při hře dvou hráčů. Naopak více jak 5 je zřejmě masakr.

Vyvážená co se respawn pointů týče, zbraně a munice akorát. Armor a lékárny taktéž. K dosažení jediného Soulsphere je třeba rocket jump, takže takové Pyrhovo vítězství. Sorry, NO BFG.

S mouselookem je pak po hře když si to dáváte před sebe do země.

Hodil jsem tam hrstku monster ať to nezeje naprostou prázdnotou, která je ovšem bleskově eliminována v případě Deathmatche a nehraje velkou roli v samotném zápase.

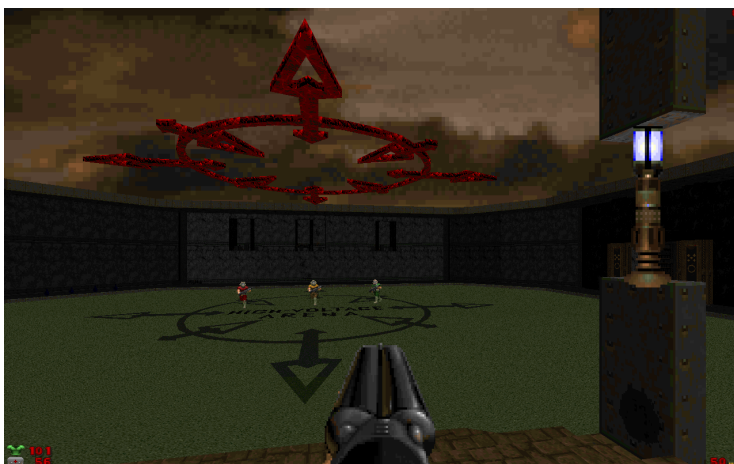


**TAK A TED NA TO HLAVNI...**

**NIZ...**

**JESTE NIZ...**

**YAY !**





# Po STOPACH ID

POSTID.WAD

Nejprve, tahle mapa není pro totální nováčky, odhaduji že všichni už jsou ostřílení veteráni kterým je bitevní pohyb kolem monster vlastní. Jelikož základem tohoto levelu byla původní Deathmatchová mapa, dávají její rozlehlé sektory práci hned z počátku kdy se započnou stahovat nepřátelé z okolních lokací. Tudíž doporučuji nezůstat stát ale rozjet tanec se smrtí v otevřených prostorách.

Pro všechny lokace platí že až je vyčistíte vezměte si pár vteřin na porozhlédnutí kolem, určitě najdete pár zajímavých architektonických detailů. Konec konců jsem je tam tvořil pro vás hráče a celkovou atmosféru. ID Tech1 pořád dokáže pobavit i bez extra moderních výtchů.

Během hry pochopíte proč se level jmenuje Po Stopach id a opravdu doporučuji si udělat občasný F6.

Nejsou tam žádná vyložená svinstva až na možná jedna Arena kde to není úplně férovka... Je zde jedna lokace při níž jsem si neodpustil poradit hru uložit, tudíž až uvidíte nepřehlédnutelný nápis SAVE tak bych doporučil uposlechnout. Přeci to není o frustraci ale o zábavě.. a ta snad bude.

Jsou tam pouze dvě opravdu malá místa kam se dá pouze vlastní blbostí spadnout a zahynout rozleptán kyselinou, všechna ostatní mají cestu ven. Pokud někdo takhle skončí, tak si to prostě zasloužil... nemůžu cpát ty teleporty úplně všude.

Průměrná hrací doba s vyčištěním monster na Hurt Me Plenty: 50 minut.

Pro ty co chtějí nějakou výzvu:

**CLIX CLAX CHALLENGE: SG, SSG** (Kur evsky Hard)

**BOOM CHALLENGE : SG, SSG, RL.** (Tohl e j sem dal )

**POWER CHALLENGE : NO PR, NO BFG.** (Cajk.)

Time to Beat !!

**PAR: 04:39**

Tak do Toho! - Doomtrooper.

