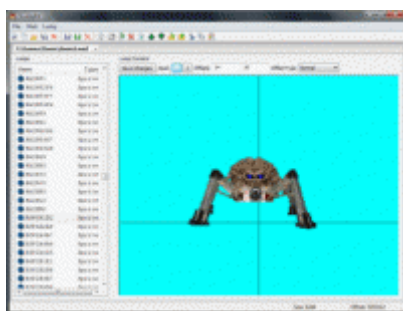


MOD ツールとは

Doom 用 [MOD](#) 作成で使用される主なツールです。

- [Lump マネージャ](#)
- [EXE エディタ \(DeHackEd\)](#)
- [レベルエディタ](#)
- [ノードビルダ](#)
- [レベルマップ・ジェネレータ](#)
- [その他](#)

Lump マネージャ



レベルマップ、テクスチャ、効果音、音楽等の WAD に含まれる全 [lump](#) データを閲覧・編集をするために使用します。

以前は WinTex という有名なエディタが存在しましたが、古い VB のランタイムが必要なことや日本語やスペースを含むフォルダでは使えない制限がある上、使い勝手の点で他に劣るため現在ではあまり使われていません。

他のゲームの素材の抜き出し等に対応しているのは下記のものがあります。

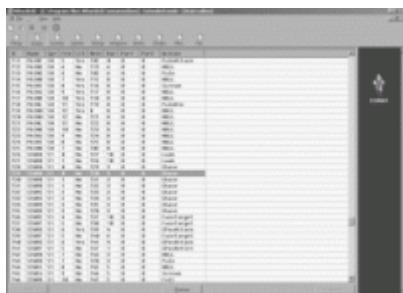
代表的なツール

[SLADE v3.0 beta](#)

[WinTex v4.3](#) (VBRUN300.DLL を同一フォルダにコピー)

[XWE 1.16](#)

EXE エディタ (DeHackEd)



このツールは本来は DOOM.EXE や DOOM2.EXE の解析を行い、DEH という拡張子のついたスクリ

プトパッチを吐き出し、EXEファイル自体にパッチを当てゲーム規格を変更する為のものでした。

効能は武器の改造、オブジェクトの特性変更、モンスターの体力・スピード・特性の変更、プレイヤーの体力・スピード・武器の弾薬の上限の変更等、多岐にわたります。

しかし、WIN32環境にOSが移行された現在ではあまり意味の無いものとなりました。現在では、DEHのスク립トは基本的にテキストなのでDeePsea等を使えばDEHスク립トの内容をWAD自体に内包させることが可能です。

また、単体のDEHファイルの起動に関してもZDOOM等の改造エンジンでは-DEHスイッチにてパッチ内容を反映させることが可能な為、EXEファイルに直接パッチを当てる必要はなくなりました。

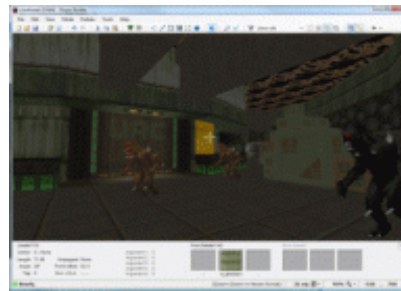
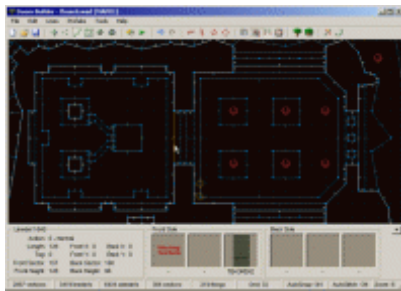
現在ではDEHスク립トを編集、作成する為に使用されています。

代表的なツール

[DeHackEd 3.1 \(DOS 用\)](#)

[WhackEd 2 0.60.214 \(Win32用\)](#)

レベルエディタ



これはDOOMのレベル（マップ）データを構築するツールです。

建築業などで使われているCADに似た構成ですが、DOOMのWAD自体には高さの概念がない2次元マップである為、階層構造を構築することは基本的にできません。

またシークレット探しや攻略を目的としたWAD構造の研究のためにWADビューアとして使われています。

代表的なツール

[DeePsea 12.15 \(シェアウェア\)](#)

[Doom Builder 2](#)

[SLADE v2.0 beta](#)

ノードビルダ



レベルエディターによっては作成したWADがミラー現象などの不具合を起こす場合があります。

ノードビルダーではWADを再構築してこれらの現象を解消してくれます。

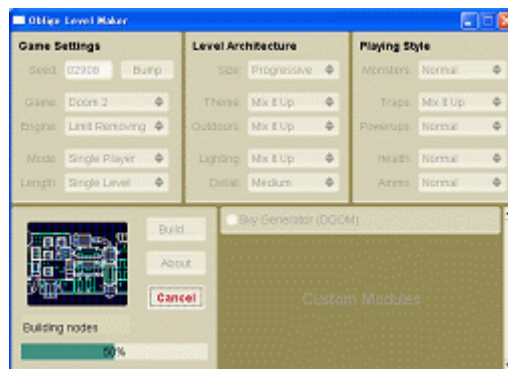
代表的なツール

[NodeBuilder](#)

[ZDBSP](#)

[Zennode](#)

レベルマップ・ジェネレータ



モードや難易度など、簡単な設定をすればWADを作成してくれます。

代表的なツール

[OBLIGE Level Maker](#)

[Slige](#)

その他

国産WAD編集ツール

[ZETA'S LAB](#)