



- [Skulltag とは...](#)
 - [特徴](#)
- [導入方法](#)
 - [インストール](#)
 - [3D モデルの導入例](#)
 - [サーバーの設置](#)
- [新ゲームモード](#)
- [メダル・アイコン](#)

Skulltag とは...

Skulltag is a port for the original Doom and Doom II by id Software. Skulltag brings classic Doom into the 21st century, maintaining the essence of what has made Doom great for so many years and, at the same time, adding new features to modernize it, creating a fresh, fun new experience.

Skulltag (=スカルタグ) は Doom シリーズのポートエンジンです。Skulltag はクラシック Doom に 21 世紀をもたらします。Skulltag は、長い年月の間引き継がれてきた Doom の良さと、ゲームを近代的にする新機能追加で、新鮮で楽しく新しい体験を生み出します。

特徴

- **エクセレントなオンラインプレイ**
 - クライアント/サーバー機能の提供
 - 様々なゲームモード
 - 対戦モード: Team DM, Duel, CTF, Possession, LMS, Terminator, Skulltag
 - 協力モード: Survival, Invasion
 - Instagib, Buckshot という UT の Mutator のような機能にも対応
- **近代的な美しさ**
 - GZDoom の OpenGL レンダラと ZDoom ソフトウェアレンダラに対応
 - コンソールや Quake のようなキーバインド、フリールック、ジャンプ

ZDoom と GZDoom の全機能を内包する互換性

- Heretic, Hexen, Strife への対応に加えて Linux/FreeBSD そして Mac OS X に対応

• 斬新な新コンテンツ

- アナウンサーボイスとスキンを搭載
 - Rune や新武器、新モンスターを追加
 - 50 個の新マップを同封
 - Bot 搭載
-
- ZDaemon を超えるスピードの速さと対戦に特化しています。
 - その速さは、操作の仕方によっては自分の撃ったロケットを追い越す事が可能です。
 - Quaker 御用達ともいえるバニーホップも使用可能です。
 - 新しい武器・ゲームモード・アーティーファクトなどが追加されています。
 - ZDaemon と異なり、アカウント制ではありません。
 - 大量のオリジナルマップに多量のスキンがあります。
 - 独自のアナウンスボイスが出力されます。
 - **Doom 2 に 2 つのシナリオが追加され、シングルプレイでも楽しめます。**
追加シナリオは Doom 2 - New Game から選択できます。

[追加モンスター](#)や[追加武器、アイテム](#)については個別のページがあります。

導入方法

インストール

1. 最新verのスカルタグを[Skulltag](#)からダウンロードします。
2. インストーラーの指示に従いインストールします。
3. スカルタグのフォルダーにdoom.wad,doom2.wadを入れます。
4. skulltagを起動します。
5. DOOOOOOOOOOOM!!

3D モデルの導入例

1. 下記 URL より最新の 3D モデルと高解像度テクスチャのパッケージをダウンロードします。
2. ダウンロードした書庫ファイルから、拡張子が「PK3」のパッケージファイルを展開します。
3. Skulltag 直下にある「skins」ディレクトリか、データディレクトリ (Linux の場合: ~/.skulltag/) 直下に「skins」ディレクトリを作成し、展開したファイルを移動します。
4. Skulltag を起動し、メニューより Options - Set Video Mode - Renderer を OpenGL にします。
5. 続けてメニューより Options - Display Options - OpenGL Options - Texture Options - Enable Hires Textures を Yes にします。
6. モンスター・武器・アイテム等が 3D 化され、壁・床・天井のテクスチャが高解像度になったことが確認できると思います。

- [Skulltag](#) • [View topic - 3D Model Packs for GZDoom and Skulltag](#)
- [Doom Hires Texture Pack \(DHTP\)](#)

サーバーの設置

1. 必要に応じて、[ポートの開放](#)をしておきます。
2. [Internet Doom Explorer \(Idese.exe \)](#) を起動します。
3. Start Serverタブを選択します。
4. 必要に応じてゲームのオプションを設定します。
[詳細な設定はこちらをご覧ください。](#)
5. START SERVERをクリックし、サーバーを起動します。
6. 誰かが入ってくるのを静かに待ちます。
7. DOOOOOOOOOOOM!!

新ゲームモード

Duel

Round制1on1です。

10Point先取でRoundの勝者になり、複数人いれば勝った人は其のまま続行で、他の人が挑戦者として戦います。

One Flag CTF

マップ中央に置いてある一本の旗を奪い合うCTF。

普通のCTFとは違い、取った旗は敵チームのキャプチャーポイントへ運ばなくてはなりません。

Possession

HellStoneを奪い合うモード。

HellStoneを取るとカウントダウンが始まり、他のプレイヤーはカウントダウンが終わるまでにHellStoneの所持者を殺さなくてはなりません。

なお、Hellstone所持者は一切の武器を使用できません。

Last Man Standing

所謂ラウンド制のデスマッチ。

一度死ぬとラウンドが終わるまで復活できません。

最後に生き残った人が勝利。

Terminator

基本はFFAと同じで、何処かにターミネーターボールが存在します。

其れを取ったプレイヤーは、HP200,armor200になり死ぬまでの間攻撃力が二倍（ターミネーター）になります。

ターミネーターは、他のプレイヤーにとってMAP上最大の脅威となりますが、これを倒すことで10Flag与えられるので、最大の標的にもなるでしょう。

Skulltag

CTFの変化版で、敵チームの骸骨（スカルキーの形をしている）を奪って味方チームのキャプチャーポイント（悪魔の手のような形、以下CP）へ運びます。

CPは各チーム2箇所ずつあり、一方は一回で1ポイント、もう一方は一回で2ポイント入りますが、

そこに辿り着くまでの難易度が高くなっています。

Old School

オリジナルのDoomでの対戦を再現したもの。
マウスで上下を向くことや、ジャンプすることはできません。
また、誰が誰を殺したのかも表示されず、スキンもOur Heroに固定されます。

Survival

COOP版Last Man Standing。
全員死ぬと同じMAPを最初からやり直しになります。

Invasion

新しく追加されたモードで、閉ざされたエリアの中で沢山のモンスターと戦います。
敵を一定量倒すごとにモンスターの質・量が上昇し、中には通常見ることのできないモンスターも登場します。
1つのMAPがWaveという単位で区切られ、Final Waveを制するとクリアとなります。

Instagib / Buckshot




これらは他のモードと組み合わせて使用します。
武器を[レールガン](#) / [コンバットショットガン](#)に制限します。

メダル・アイコン

[メダル](#)はゲーム中に素晴らしい戦果を上げたり、不名誉な行いをしたプレイヤーに贈られるものです。Quake3のものと似ています。

もし取得した場合はそのプレイヤーの頭上に出現します。
今までに取得したメダルはデフォルトでMキーを押すと確認できます。

またアイコンはプレイヤーの状態を表すものです。頭上に常に表示されます。

| 状況 | 画像 | 意味 |
|------------|---|---|
| Terminator |  | このプレイヤーは恐るべきターミネーターです。 |
| ChatIcon |  | このプレイヤーはチャット中です。 このアイコンが表示されている人を殺してしまうとLammaメダルが贈られません。 |
| LagIcon |  | このプレイヤーはラグの悲劇に見舞われています。 |