

L'ASSALTO DEGLI EDITOR DI QUAKE!

Pant, mi sono veramente sbattuto per farvi avere le ultimissime versioni di alcuni dei più versatili e potenti editor di livelli per Quake! Come ricorderete, il mese scorso - dopo avervi offerto il *DeathMatch Maker* shareware - vi avevamo promesso una "seconda manche" succosa... ed ecco qui gli editor! Oggi stesso li ho scaricati, ora (sone le undici passate) sto scrivendo, e dopo correrò da SS che stanotte masterizza il CD! Ah, cosa non si fa per i lettori di TGM...

<ahi ahi ahi, questo lo scrivevo - appunto - sul filo del rasoio il mese scorso! E infatti sono rimasto dalla parte sbagliata, del rasoio, giacché alla fine non ho fatto in tempo a consegnare il materiale a SS! Poco male, rifatevi adesso... NdStepanStepanous>

Dato che - giustappunto - il tempo stringe, veniamo al sodo: che cosa vi offro? Si comincia da Stoneless, un editor oltremodo potente. L'installazione è delle più semplici, semplicemente unzippate l'archivio **stls100.zip** dove vi pare e lanciate l'eseguibile *stoneless.exe*. Niente di più facile! E badate che lo zippato contiene un tutorial, in formato Word, di oltre due mega... cosa potete volere di più per mettervi al lavoro?

Bsp (in versione 0.75beta per Win 95) e **Quest** (Quake Editing Station, versione 1.1) sono altri due editor famosi che non potevo omettere. Non vi resta che provarli, per vedere se sono di vostro gradimento: vi rimando ai rispettivi .txt files (anzi, per quanto riguarda il **bsp**, al file di help di windows incluso) dal momento che l'installazione non è del tutto indolore. In particolare, prima di lanciare gli editor dovete editare i files chiamati rispettivamente **bsp.ini** e **quest.cfg**. Comunque non dovrete avere problemi, a patto che non siate veramente digiuni d'inglese: in questo caso "ahi, ahi, ahi!".

Quark, giunto alla versione 3.3, si discosta dagli altri editor perché non serve solo a produrre livelli: il nome infatti è l'acronimo di Quake Army Knife, ovvero il "coltellino svizzero" del Quake Designer. Modelli tridimensionali, patch scritti in QuakeC, suoni eccetera, tutto è supportato da questo programma veramente interessante che vi consiglio di provare subito - oltretutto l'installazione è semplicissima, anche qui basta sbattere tutto in una nuova directory e lanciare il **quark.exe**.

Ma vediamo cosa abbiamo nelle sottodirectory: in quella denominata **\utils** ci sono, come potete immaginare, alcuni programmi di utilità che vi torneranno - appunto - utili. In realtà ce n'è soltanto uno, ma particolarmente ghiotto, un programma che consente di generare mappe, o ricompilare quelle esistenti, affinché venga supportata la famosa "acqua trasparente" di GLQuake. Con molta fantasia questo programma è contenuto nel file zippato **water102.zip**. L'altro file contiene il "Dos extender" **dos4gw.exe**, necessario per lanciare alcuni di questi editor (ma non credo che ci sia uno solo di voi che non ne abbia già diverse copie sull'HD... l'ho incluso tanto per completezza, non disgiunta da un certo rigore estetico).

Nella sottodirectory **\texture** ho raccolto dei wad: questi non hanno nulla a che vedere coi wad di Doom, si tratta semplicemente di collezioni di texture, necessarie per qualsiasi editor. Senza texture il vostro livello sarebbe composto solo da poligoni spogli!

Infine, ho lasciato per ultimo il programma che reputo più interessante: si tratta di **Qoole**, ovvero Quake Object-Oriented Level Editor. Come forse saprete l'approccio object-oriented è la più recente tecnica di programmazione; linguaggi come Java o C++ sono "orientati agli oggetti". Non è certo questa la sede - e oltretutto è quasi mezzanotte - per approfondire un argomento che non può che interessarmi (si suppone che sia laureando in Ingegneria del Software, ah ah ah), ma vi assicuro

che l'autore (in realtà sono due, Matt e Paul) sa il fatto suo. Uno dei fondamenti dell'object orientation è il riuso o riutilizzo di componenti, per non dover ogni volta ripartire da zero e "reinventare la ruota": ebbene, a questo proposito ho potuto scaricare per voi proprio due pacchetti di componenti, sviluppati dall'autore di Qoole e tanti altri, pronti per essere usati all'interno dell'editor! Si tratta di **qlpack1.zip** e **lightpck.zip**, il primo generico, il secondo dedicato alle sorgenti di luce.

Qoole è disponibile in due gusti, la versione dos (**qoole150.zip**) e windows (**wqool150.zip**), oltre ai pacchetti di componenti suddetti ho aggiunto anche strumenti necessari alla compilazione - **bspbuild** - e una piccola utility aggiuntiva, una barra di pulsanti per l'editor (**quickbar.zip**).

Mi raccomando di leggere il file qoole.txt, se non altro perché riporta tutti i comandi da tastiera!

Si è fatto veramente tardi e sono fisicamente devastato: vi rimando alla documentazione all'interno dei vari archivi per saperne di più. Spero vivamente che i miei sforzi siano apprezzati da qualcuno di voi!

Alla prossima, e se volete contattarmi il mio indirizzo di e-mail è

gaburri@mailier.cefriel.it

CIAO!