

ECCOCI DI NUOVO ALL'APPUNTAMENTO CON I WADS...

Il mese scorso per una misera mezz'ora di ritardo (mea culpa) non sono riuscito ad includere, oltre allo speciale sul "Quake Editing" che trovate questo mese sul SilverDisk, anche il file che abitualmente accompagna i miei megawads per doom2: lo includo qui pari pari, sperando che - anche se in ritardo - buon pro vi faccia...

----- I WAD DEL SILVERDISK DELL'ESTATE -----

*Stepanous the Very Late Xenia Redaction Arriver scrisse molto tempo fa...*

Questo mese ci dedichiamo alla produzione di uno dei gruppi più famosi, il TNT Group (no, non c'entra nulla con Alan Ford). Questi simpatici figure - mi sembra di ricordare che siano più di trenta - sono pressoché gli unici rimasti, di tutti coloro che una volta animavano la scena del Doom Editing, che non solo intendono portare a termine i progetti in corso (giacché molti altri promettenti wad, pur essendo in avanzato stato di sviluppo, potrebbero non venire mai distribuiti) ma che addirittura fanno progetti per il futuro. Mah! Quando si dice la passione...

Comunque, questo "gruppo TNT" si è reso famoso per la qualità e l'assenza di banchi dei suoi add-on di 32 livelli. E sono proprio due di questi che vi propongo oggi, uno dedicato pressoché unicamente al single-play (ma mi dicono che sia molto divertente anche in coop) e uno concepito per il DeathMatch.

Per quanto riguarda **Icarus** - questo il nome del primo - mi posso anche vantare di aver scovato per voi, come per Memento Mori I e II, una collezione completa di demo che vi potranno tornare utili nel caso vi bloccaste in qualche punto ostico di quello che senza dubbio è una delle più belle collezioni di livelli. Il file è **icarus.zip**, e l'installazione è delle più semplici: unzippatelo nella directory di Doom2 e lanciatelo normalmente, o avvalendovi del batch file **icarus.bat**. I demo, invece, sono contenuti nell'archivio **icuvdemo.zip**. Tutti i livelli sono stati risolti in difficoltà UltraViolence, partendo con la sola pistola (sapreste fare lo stesso?).

**Bloodlands**, sempre dei TNT, è un megawad per il deathmatch che ha la peculiarità di offrire un tipo di gioco tutto diverso a seconda del livello di difficoltà prescelto. Quest'opzione, che ovviamente non ha senso quando si disegnano livelli unicamente concepiti per lo scontro fratricida con gli amici più cari, è stata sfruttata per attivare o meno le armi o i powerup: in particolare,

- skill 1) niente armi al plasma (plasma gun e BFG), munizioni x 2
- skill 2) niente plasma
- skill 3) tutte le armi, si gioca con l'opzione -altdeath (se non la conoscete... documentatevi!)
- skill 4) tutte le armi
- skill 5) tutte le armi e munizioni x 2

Anche qui, l'installazione non presenta il minimo problema: unzippate tutto quanto (il file è **tntblood.zip**) nella dir. di Doom2 e vi ritroverete un bel **tntblood.wad**, potete quindi lanciare il deathmatch da riga di comando o con il programma DM.exe, scegliendo il livello di skill secondo le vostre preferenze. Bello, eh?

Non mi resta che augurarvi buon divertimento... e per commenti, consigli, richieste ec. Il mio indirizzo di e-mail è

gaburri@mailier.cefrirel.it

ciao!

...e il mese prossimo continuiamo con il gruppo TNT, con Eternal Doom e Grievance!

----- FINE DEI WAD DELL'ESTATE -----

*Ma ritorniamo al presente...*

Come appunto dicevo, continuiamo con **Eternal Doom** e **Grievance**. Il primo è una collezione di 27 (mi pare) livelli per il gioco singolo e coop, il secondo una serie di 32 livelli per deathmatch non dissimile da Bloodlands. Come questa, ha sfruttato i livelli di difficoltà per abilitare o meno certi tipi di armi e la quantità di munizioni: non ho tempo ora di dilungarmi (non vorrei che finisse come il mese scorso!) per cui vi rimando al file .txt allegato, senza contare che vi basterà lanciare il wad in modalità single play per leggere le opzioni corrispondenti ai diversi skill level. Come Bloodlands, l'installazione è delle più semplici: vi basterà unzippare il file nella vostra directory di Doom2 ver. 1.9 e lanciarlo come al solito.

Per quanto riguarda **Eternal** le cose sono più complesse ma fortunatamente un front-end creato dagli stessi autori vi permette di cavarvela senza faticare: vi basterà infatti unzippare tutto quanto in una directory di vostra scelta (io ho usato una sottodirectory di D:\Doom2, che ho adeguatamente chiamato \ETERNAL con estrema fantasia, ma voi la potete schiaffare dove volete), digitare "eternal" dalla riga di comando e indicare al programmino di installazione il path del vostro Doom2. Badate che vi servono 30 mega liberi, circa 50 (!) durante l'installazione! Ma vi assicuro che ne vale la pena...

Una volta che l'installatore ha terminato il suo lavoro potete digitare "eternal" per lanciare un'interfaccia che vi permetterà di attivare/disattivare tutte le opzioni del gioco, vedere i demo di tutti i livelli eccetera. Vi raccomando anche di leggere i vari file di testo contenuti nell'archivio zippato (li trovate anche nel menu "help" dell'interfaccia eterna), dal momento che questo megawad ha un'ambientazione e una trama assolutamente originali: non perdetevi (ovviamente sono in inglese... del resto lo sapete benissimo, no?). Come ultima nota vi segnalo che il gioco vero e proprio, al di là di tutto questo ambaradan, è contenuto nel file eternal.wad (che viene generato dall'installatore di cui sopra). Se quindi possedete Doom per Windows 95 (di cui molti ignorano addirittura l'esistenza) potete lanciare questo wad dalla sua interfaccia, così da avvalervi del suono migliorato e dell'alta risoluzione!

Con questo è tutto: arrivederci al prossimo mese! ALOHA!

Stefano Gaburri the Eternal Wad Dispenser