

## I WAD DI FEBBRAIO!

Salve a tutti, ecco qua le informazioni più importanti riguardo ai wad di questo mese:

### UNREAL TOURNAMENT

Nella cartella \UT trovate un po' di simpatiche carabattole per l'ultimo capolavoro della Epic. Partiamo dalla novità, quei "mutators" che permettono di cambiare con estrema facilità alcuni aspetti del gioco, fino a farne (nei casi limite) qualcosa di completamente diverso: che dire ad esempio del famoso "instagib"? i tre mutators che vi propongo sono realizzati dalla Digital Extremes, partner della stessa Epic nella realizzazione di UT; si può quindi dire che sono quasi un addon ufficiale. Eccone di seguito una breve descrizione:

- "Volatile Ammunition": Questo mutator fa sì che i pacchi di munizioni dislocati qua e là per la mappa diventino esplosivi. Ovviamente il danno dipende dal tipo di munizioni... ora potete preparare delle trappole mortali appostandovi e sparando da lontano col fucile a una ricarica per il lanciamissili o per il flak gun!
- "Volatile Weapons": ora quando uccidete qualcuno, la sua arma esploderà. Pensateci due volte prima di far fuori col martello pneumatico un pivellino che imbraccia il lanciamissili...
- "Team Beacon": a mio parere questa è davvero un'aggiunta necessaria: ok, copiata di peso da Quake III, ma questo non toglie che sia utilissima! Si tratta di un mutator che, nelle partite a squadre (teamplay), fa sì che un'icona gialla compaia sulla testa dei propri compagni di squadra per poterli identificare da lontano. Un imperativo per il Capture the Flag.

Ah, dimenticavo, per installare un file in formato .umod basta fare un doppio clic sul file stesso! Se lo avete installato correttamente Unreal Torneo dovrebbe fare tutto da solo, in caso contrario potete sempre copiare il file nella vostra directory \system (quella di UT, non quella di Windows!!!) ed eseguire da menu avvio---> esegui il seguente comando:

```
X:\UnrealTournament\system\setup install de.umod
```

ove naturalmente X: sta per la lettera effettiva dell'unità sulla quale è installato il giuocone.

NB - ultimora: se si verificano problemi (ma dovrebbe succedere solo nel caso di server dedicati), aprite il file UnrealTournament.ini con un editor di testo e aggiungete la riga

```
ServerPackages=DE
```

appena sotto il campo [Engine.GameEngine].

Procedendo nella nostra disanima, spendo due parole circa le mappe aggiuntive: innanzitutto premetto per i più inesperti che quelle che cominciano per "dm" sono per deathmatch, mentre "dom" sta per "domination" e "ctf" per "Capture the Flag".

Desideravo semplicemente segnalarvi, per la vostra curiosità, che CTF-Orbital e CTF-Hall of Giants sono realizzate dalla stessa Digital Extremes (altre mappe "semi-ufficiali", quindi) e che DM-MementoMori è opera di Matthias Worch, level designer ormai mitico. Infatti ha appena finito di lavorare su Wheel of Time dopo essere passato per la Ritual Entertainment (SiN). Ma la sua fama risale a molti anni addietro, e più precisamente a megawad per DooM come Memento Mori e Requiem. La mappa in questione è una vera chicca che funziona sia per Dm che per Domination, (ma in questo caso dovrete fare una copia del file e rinominarlo DOM-Mementomori). L'idea

originaria deriva proprio da una delle mappe realizzate a suo tempo per il megawad di Doom, e ho voluto citare la cosa perché so che alcuni miei vecchi lettori ricordano ancora con piacere lo speciale Doom che ho realizzato tanti anni fa. Anzi, quasi quasi potrei “ripubblicarlo” sul SilverDisk nei prossimi mesi...

## **Doom2 e Quake2**

Niente di particolare su questo fronte: abbiamo un megawad per Doom2, Demonfear, che sostituisce tutti e 32 i livelli originali e funziona bene anche in modalità cooperativa. Per Q2 invece i pacchi sono 3, per un totale di 12 livelli circa (e questi sono esclusivamente per il gioco singolo).

## **DRAKAN**

Una novità assoluta per il Platinum-Disko sono i livelli aggiuntivi per Drakan, suddivisi piacevolmente in sottodirectory dedicate al gioco singolo e multiplayer (nelle sue tre modalità). dato che sono una novità, cominciamo con lo spiegare come si abilitano.

Dovete tenere premuto il tasto SHIFT (maiuscole) mentre lanciate Drakan in modo da abilitare un'opzione supplementare, quella riservata ai “developer” (sviluppatori). Una volta lanciato il gioco, recatevi nel menu “developer” e abilitate la suddetta modalità. In questo modo, una volta selezionata l'opzione “new game” (“nuova partita”), vi verrà proposta una lista con tutti i livelli aggiuntivi. per selezionare quello che desiderate basterà un doppio clic.

Ah, mi raccomando, i file vanno unzippati in nuove directory, create all'uopo nella directory principale di installazione di Drakan!

Tra tutti quelli che ho scelto per voi, voglio spendere in particolare una parola per il livello “Hidden Vale” (la valle perduta) contenuto nell'archivio zippato hidden.zip.

In questo avrete addirittura modo di sperimentare una nuova arma, un boomerang magico! Con il normale tasto di fuoco, quest'ultimo funzionerà come una normale arma bianca da usare corpo a corpo; il bello viene con la modalità alternativa che lo restituirà alla sua funzione più naturale, e cioè venire scagliato da lungi contro le gengive dei malcapitati avversari. una volta terminato il suo volo il boomerang riapparirà automaticamente nella vostra mano. L'ideale è usarlo contro avversari abbastanza lenti: se poi sono anche sufficientemente vicini l'arma si comporterà come un missile “a ricerca”. Bello, no?

## **QUAKE III ARENA**

Per Q3 abbiamo una sola mappa ma, più che mai, si può dire che ci siamo ispirati alla filosofia del “pochi ma buoni”: infatti è realizzata da Dave “Zoid” Kirsch, notissimo autore dell'originale CTF. Ma non è finita qui, la musica è tutta nuova ed è opera dei Sonic Mayhem, collaboratori di lunga data della id software... che cosa volete di più?

La mappa funziona in Deathmatch, team Deathmatch e Tournament e va bene sia per giocare 1 contro 1 che in 4-6 giocatori “free for all” (cioè tutti contro tutti). Per installarla vi basta unzippare il file .pak nella directory Quake3/baseq3/ e, dopo aver lanciato Q3, digitare nella console il comando “map antilogic”. Buon divertimento...

## **THIEF**

Vi ricordate lo speciale Thief di qualche mese fa? Beh, ecco qua che ci riproviamo, con missioni più belle che mai! Per la vostra comodità ho incluso nel pacco l'ultima versione del Thief Loader, che serve proprio a caricare le nuove missioni con la minima fatica. Per installarlo unzippate il file **thiefload15.zip** e lanciate il setup.

Una volta terminata l'operazione, dovrete semplicemente copiare i file delle missioni nella sottodirectory \missions. A questo punto lanciate il Loader e selezionate la missione che desiderate giocare: l'interfaccia è assolutamente intuitiva e credo proprio che non avrete nessun problema.

Ciao, alla prossima!

SG