

CIAO A TUTTI!

Benvenuti all'appuntamento d'ora in poi mensile con I MIGLIORI WADS PER DOOM E DOOM2!
Perché tutto questo? Non prendetemi per nostalgico, so bene che i tempi (e i giochi) sono cambiati; è proprio per questo che desidero che Doom se ne vada in bellezza, con il MEGLIO assoluto dei wads che, per tanti anni, persone dal talento esagerato hanno voluto creare per noi.

Purtroppo sto scrivendo questo testo a poche ore dalla chiusura del CD, non posso dilungarmi troppo perché penso che qualche nota sull'installazione vi sia più utile... comunque sappiate che tutti gli autori sono stati contattati, da tutti abbiamo avuto l'autorizzazione per questo lavoro (talvolta non è stato facile, anche se molti sono subito stati entusiasti della cosa). Se, come spero, ci saranno risposte positive, credo che la cosa procederà per diversi mesi.

A proposito: se i wad vi piacciono non esitate a farlo sapere agli autori! Ne saranno solo contenti. Potete trovare gli indirizzi di posta elettronica nei vari .txt allegati ai wad. Il prossimo mese li raccoglierò e ve li proporrò direttamente nel testo introduttivo...

Ma veniamo al dunque. Il mese scorso avete avuto un assaggio con Sudtic, un glorioso wad per Doom1. Questo mese vi stupirò con effetti speciali e cioè:

- Memento Mori, un mega-wad di 32 livelli specialmente concepito per il gioco in cooperazione. E' comunque giocabile anche in solo e DeathMatch. Al suo sviluppo hanno contribuito alcuni tra i migliori wad designer del mondo (potete leggere un file authors.txt all'interno del file zippato!).
- Mordeth, la prima versione (6 livelli) di una Total Conversion per Doom. Per ora non è Total ma merita ampiamente di essere inclusa per la bellezza degli ambienti (alberi, cipressi etc!) e i nuovi mostri che presenta. Questo waddone è più che altro dedicato al gioco in singolo. L'autore è Gaston Lahaut.
- Addictiv.wad, una collezione di 8 wad per DeathMatch di Iikka Keranen.
- La serie di wad per DM "Point Blank", 6 mappe create da Denis Moeller, il *Panza* del gruppo TiC (cioè The innocent Crew)
 - La serie di wad per DM "Unleashed Aggression", 5 mappe create da Vorphalack, l'altro membro dei TiC!

O.K., detto questo possiamo ad esaminare i wad uno per uno. Ah, giusto una precisazione: dovreste avere l'ultima versione di Doom2, la 1.9. Se non l'avete potete scaricare i patch dall'Internet o andare a spulciare i vecchi SilveDisk, mi ricordo che SS aveva messo tutti i patch sul CD con Quake Shareware. Sarà il numero 18? O sto sbagliando di grosso? Mah...

Per quanto riguarda Memento Mori ci sono tre file zippati.

- Mm.zip contiene il gioco vero e proprio, unzippatelo nella stessa directory di Doom e lanciate il gioco col parametro *-file mm.wad mmmus.wad*. Quest'ultimo wad sono le musiche, che essendo in un file a parte potrete usare anche con altri livelli. Comodo, no?
- Mminfo.zip, invece, contiene un programmino di informazione che indica tutti gli autori e immagini da ognuno dei 32 livelli del mega-wad. Non dimenticate di darci un'occhiata!
 - Mmuvlmps, come indica il nome alquanto criptico, sono dei demo (file con estensione .imp) di tutti i livelli di Memento Mori, giocati a livello Ultra Violence. In pratica sono una sorta di 'soluzione', che vi potrà tornare utile più di una volta.

Il buon vecchio Gaston ha fatto un gran lavoro con Mordeth: vi basterà unzippare tutto quanto nella directory di Doom e lanciare il file Mordeth.bat. la prima volta questo si occuperà di installare il gioco nella sottodirectory <Doom2>\Mordeth, le volte successive lancerà un comodo front-end che vi permetterà di vedere la storia, fare tante altre belle cose e soprattutto giocare il wad :)

In ogni caso il file mordeth.txt spiega tutto, benché sia in inglese (cosa dite? potevo tradurlo? ragazzi, voi mi chiedete troppo!).

Per quanto riguarda addictiv.wad, l'unica precisazione da farvi è che anche questo contiene un file separato di musiche, per cui se le volete sentire dovete lanciare Doom col parametro:

-file addictive.wad addmus.wad, ovviamente dopo aver unzippato tutto nella directory di Doom2.

Nulla di speciale da dire sui restanti livelli per DM, tutti singoli e senza troppi fronzoli.

Be', questo è più ho meno tutto: avrei voluto (e non ho avuto il tempo) farvi un "piano dell'opera" esaustivo, ma sappiate che il prossimo mese vi aspettano:

Memento Mori II e Doom 7734 !!

Ciao ragazzi! Arrivederci tra un mese!

P.S. se avete domande, problemi, questioni etc., non stressate Stefano Silvestri! Scrivete direttamente a me all'indirizzo

gaburri@mail.cefriel.it .

Ciao! Alla prossima!