

EPISODI/LIVELLI AGGIUNTIVI PER QUAKE 2, HALF LIFE, UNREAL E DOOM 2

DAWN OF DARKNESS

Piatto ricco questo mese per quanto riguarda i wad: cominciamo in batta con Quake 2, di cui vi presento il demo di una TC (Total Conversion) commerciale che, più che altro, è un gioco completamente nuovo. Si tratta di **Dawn of Darkness**, un “mod” dall’ambientazione fantastico-gotica davvero ambizioso. Purtroppo non posso dilungarmi qui come vorrei, per cui vi rimando al file “readme” in inglese e soprattutto al sito Web <http://www.DawnOfDarkness.com> che è poi la “home page” dell’intero progetto.

Non posso però esimermi dallo spendere due parole sull’installazione e sul funzionamento di DoD: per quanto riguarda il primo punto, è presto detto, vi basterà unzippare tutto quanto nella directory di Quake 2 (versione 3.20), preservando le sottocartelle: fatto questo, per lanciare il gioco sarà sufficiente fare un doppio clic sul file batch “**dod.bat**” presente in una sottocartella \Roarke che verrà creata automaticamente. Ah, dimenticavo, è presente anche un piccolo patch del demo, aggiunto in seguito sul sito: il patch aggiunge un modello 3D e qualche effetto sonoro. Per aggiornare la demo, unzippate nella stessa dir. di installazione di DoD (non in quella di Quake 2, quindi: come ho detto quella di default è “Roarke”), eventualmente sovrascrivendo i file già presenti.

Passiamo al gameplay: qui il discorso si fa un poco più complesso, dato che DoD è tutto tranne che una classica TC dove il gioco è lo stesso e cambiano solo le armi e i nemici, se non solo l’estetica degli stessi... ecco qua dunque una prima presentazione dei comandi aggiuntivi. Tenete comunque presente il fatto che lo stesso combattimento cambia completamente, dato che è basato più che altro su *trascinamenti* del mouse anziché clic sui tasti dello stesso: l’unico esempio siffatto che io ricordi, per quanto riguarda la gestione dei combattimenti all’arma bianca, risale al vecchio Daggerfall (che peraltro era un gioco di ruolo 3D). Ebbene, abbiamo i seguenti comandi:

ACTIVATE (barra di spazio)

Questo è il comando più comune: serve ad aprire le porte, conversare coi personaggi, raccogliere oggetti, perquisire i cadaveroni, azionare pulsanti e leve e usare gli oggetti sull’ambiente (come le chiavi per aprire le porte, o un contenitore d’acqua per riempire una ciotola). Se siete in dubbio, premete la barra di spazio...

ATTACK (tasto sinistro del mouse, CONTROL)

Attacco principale. Se avete in mano la pala, serve a scavare. Attenzione perché col pugnale e la spada, il sistema di controllo è alternativo (vedere “ARMI”, qui sotto).

In order to attack with the dagger or sword, you must hold down the mouse button and then move the mouse in the direction you would like to move the weapon. This invokes various attacks explained further in the WEAPONS section. At first, it is awkward, but soon it will be much more intuitive than clicking the mouse.

SEC_ATTACK o attacco secondario (tasto centrale del mouse oppure tasto /)

Se disponibile, è l’attacco secondario dell’arma corrente. Con la spada potete parare, col cannone ricaricarlo, oppure con la pala potete attaccare (il tasto principale infatti scava). Le armi con munizioni diverse cambieranno tipo di munizione con questo tasto.

CURA (H)

Usa gli oggetti curativi che possedete senza passare dal menu di inventario.

INVENTARIO (TAB)

Mostra le icone corrispondenti a tutti gli oggetti che possedete. Potete muovervi tra gli oggetti con i tasti INVNEXT e INVPREV, e usare ACTIVATE per far comparire un sottomenu con le azioni possibili.

INVUSE ovvero tasto “USA” (ENTER)

Usa l’oggetto che corrente dell’inventario, raffigurato dall’icona a destra sullo schermo. Per selezionare l’oggetto nell’inventario usare i due tasti successivi.

INVNEXT (] oppure freccia a sinistra)

Oggetto dell’inventario successivo a quello selezionato, oppure opzione di conversazione successiva.

INVPREV ([oppure freccia a sinistra)

Oggetto dell’inventario precedente a quello selezionato, oppure opzione di conversazione precedente.

DISARMARSI (G)

Mette via l’arma che brandite, e vi lascia inermi.

ARMI

Nel demo compaiono solo tre armi: il pugnale, l'arco e la Spada degli Antichi.

Col pugnale potete fare i seguenti attacchi: SLASH (sinistra-destra), JAB (su-giù), PUNCH (attacco secondario) a seconda di come muovete il mouse. Il pugnale è molto veloce ed efficace contro nemici deboli, ma serve a poco quando gli avversari sono dotati di armatura.

L'arco può usare frecce o frecce infuocate (non presenti nel demo): ha il pregio di essere veloce e silenzioso – oltre naturalmente a finire i vostri nemici da lontano, senza perniciosi e dolorosi contatti ravvicinati. Più tenete premuto il tasto di attacco, maggiore sarà la tensione e quindi la gittata della freccia.

La Spada degli Antichi ha il numero maggiore di mosse tra le armi presenti nel demo: Parata (attacco secondario), SLASH (mouse sinistra-destra), THRUST o affondo (mouse verso l'alto), CHOP (molto lento ma devastante, mouse verso il basso), combinazione CHOP-SALTO (difficile da eseguire, lenta ma mortale), e infine la mitica DECAPITAZIONE, che richiede che la modalità "sete di sangue" sia attivata: per questo occorre che voi infliggiate una grande quantità di danno con la spada in breve tempo, così da far cambiare l'icona in alto a destra sullo schermo. Quando sarà completamente rossa sentirete un uono peculiare e tutti gli attacchi con la spada infliggeranno un danno maggiore. A questo punto una SLASH portato esattamente alla testa di un nemico umanoide gli potrà spiccare il capo dal collo uccidendolo istantaneamente in un tripudio di emoglobina.

THE XENO PROJECT PER HALF-LIFE

The Xeno Project è un episodio aggiuntivo per giocatore singolo per Half-Life. Comprende la bellezza di 15 mappe e qualche suono aggiuntivo. Dal momento che il numero di poligoni è leggermente superiore all'originale, l'autore raccomanda l'uso di una macchina adeguata (lui dice un P-200 con voodoo 1... vedete voi...).

Se avete installato il patch di Half-Life versione 1.0.0.9 o successiva, vi basterà fare un doppio clic sul file eseguibile, indicare la vostra dir. d'installazione di Half-Life e vi troverete un gruppo "Loki's Missions" che comprenderà un link a "The Xeno Project".

Oppure potrete lanciare normalmente Half-Life e sfruttare l'opzione "custom game".

Se invece non avete ancora installato la versione 1.0.0.9 e non volete farlo, vi rimando al readme allegato: ma perché poi? Bho, contenti voi...

WADS PER DOOM2

Tanto per completezza, vi segnalo qui che nella directory relativa sono presenti anche livelli aggiuntivi per Doom 2: tra questi in particolare spicca The Twilight Zone, un megawad di 32 livelli contenuto nel file **TwZone.zip**. Per usare i wad, unzippate tutto nella dir. di Doom 2 e lanciate il gioco col comando DOOM2 -file TWZONE.WAD (nel caso di Twilight Zone).

Apocalypse Threat per UNREAL

Chiudiamo in bellezza con Apocalypse Threat, un bel pacco di livelli single-player recente vincitore di un premio: vi avverto subito che questo pacco richiede almeno la versione 224 di Unreal.

Per installarlo, unzippate tutto il file APOC.ZIP nella dir. di installazione di Unreal, preservando la struttura interna delle directory per far sì che ogni file finisca al posto giusto. Dopodiché potete eseguire il mod in due modi:

- 1) lanciare Unreal normalmente, scegliere "New Game" e il livello di difficoltà, quindi premere Tab e quindi digitare "open apoc\apoc" seguito da Invio.
- 2) Se preferite le cose semplici, vi basterà recarvi nella directory Unreal\Maps\Apoc\ e fare un doppio clic sul file "Apoc.unr".

Buon divertimento! E statemi benone!

SG