

Ciao! Sono Stefano Gaburri e ora vi guiderò giulivo nei meandri nello speciale Quake editing che ho approntato per voi questo mese. Oltre ad aver toccato l'argomento nella rivista (avete visto il box, nelle *voci di corridoio*, sulla voce – appunto – riguardo al fatto che si useranno delle .DLL di Windows al posto del QuakeC?) ho preparato per voi una succulenta cretomania delle più importanti utility, nonché documenti, sul complesso mondo dell'editing di mappe, modelli3d, skin etc. per il nostro gioco favorito (senza contare il prossimo "avvento" di Hexen2...).

Ma veniamo al dunque... in questa stessa directory potete vedere un fantomatico file eseguibile, **deathm_a.exe**. Questo altri non è che il file di installazione, autoespandente, del **DeathMatch Maker**, il primo editor di mappe per Quake supportato dalla stessa id! Questo che vi forniamo è il demo, limitato in molti aspetti, dell'editor completo: se ne volete sapere di più dovete installarlo e leggervi i documenti (una sola precisazione: per installare il demo dell'editor DOVETE avere già Quake installato sul vostro computer, ma questo non credo proprio sia un problema per voi se state leggendo questo file...). Una volta installato troverete una sottodirectory \docs nella dir. che avete scelto per l'installazione, contenente dei file .PDF che potrete leggere con l'Adobe Acrobat Reader incluso (cioè presente nella stessa directory). Tanto per farvi venire l'acquolina in bocca, sappiate che questo mese abbiamo messo solo il DMM, cosicché possiate provarlo con la cura che merita, ma già il mese prossimo vi esalteremo con una bella sfilza di altri editor, per di più *freeware*... che cosa non facciamo per voi!

Per quanto riguarda la creazione di mappe ho pensato bene di includere un simpatico file HTML contenente le specifiche del formato usato dalla id. Queste non sono a rigore necessarie per cominciare a lavorare (a maggior ragione con un editor "friendly" come il DMM), ma certo alcuni di voi vorranno saperne di più, non è vero?

Passiamo quindi agli altri aspetti dell'editing. Come saprete, oltre alle mappe vere e proprie è possibile creare degli oggetti tridimensionali, più o meno mobili o animati, che arricchiscano i nostri mondi virtuali. All'uopo potete subito buttarvi a pesce e guazzare - viscidamente - nella sottodirectory \modeling, che contiene anche varie versioni (trial per Win95, COMPLETA e FREEWARE per Dos) di Bcad, un tool *professionale* compatibile con 3dStudio che abbiamo potuto includere per voi! Ma vi rimando al documento **modeling.rtf**, che troverete nella suddetta directory, per una disanima accurata di ogni singolo file. Ma chi me l'ha fatto fare? Ah, sono troppo buono!

Infine, occupiamoci di QuakeC vero e proprio: in questo campo si sente la mancanza di un buon tool di sviluppo (cioè un editor orientato alla sintassi e tutto questo genere di cose da programmatore) e di precisa ed esaustiva documentazione (un manuale, dei tutorial etc.). In pratica manca tutto! Tuttavia qualcosa c'è, e nell'attesa di potervi proporre qualcosa di più, godetevi la bella sfilza di file che ho raccolto nella sottodirectory \QuakeCed. Anche qui, ho scritto (per meglio dire, scriverò non appena finisco questo) un simpatico file di testo, **quakeced.rtf**, che deluciderà ogni vostro dubbio sul materiale contenuto nel medesimo sottodirettorio (che bell'italianismo... sembro Petrarca).

Ciao! A tra poco, negli altri file (notate la giusta chiusura, che fa "pandan" con l'apertura... struttura *chiastica*! SONO IL NUOVO OMERO!!!) (a me sembrava un messaggio da promozioni televisive di materiale pornografico, ma tant'è... NdSS).

Stefano Gaburri

e-mail: gaburri@mailier.cefriel.it