

THE VERY BEST DOOM/DOOM2 WADS, CAPITOLO 2

Eccoci qui nuovamente! Anche questa volta, nonostante i miei reiterati tentativi, sto scrivendo poche ore prima della chiusura del CD... e, oltre a questo testo, devo scrivere anche quello – succoso – che dovrà accompagnare lo “speciale Quake Editing” che questo mese arricchisce il già gustoso Silvestr Disk. Quindi bando alle ciance e passiamo alla disanima dei megawads che io, umile ludifero (se questo latinismo può avere un senso) vi propongo, anche se come sempre il merito va agli indefessi autori dei wad stessi.

Il mese scorso vi ho proposto, e spero che abbiate apprezzato, **Memento Mori**, una delle creazioni più gustose per Doom2: nulla di più naturale, per me, che proporvi questo mese il suo - ancor più bello – seguito, **memento Mori II**! Come MM, anche questo secondo megawad è principalmente rivolto al gioco in singolo e coop (modalità di gioco, questa, che io apprezzo particolarmente, per quanto sia negletta).

Nella directory doom2 troverete tre files inerenti a Memento Mori II: **mm2.zip**, che come cripticamente dice il nome stesso, contiene mm2. **mm2info.zip** contiene invece un package informativo sulla collezione, con informazioni sugli autori, gli editor usati, dei bei screenshot ec. ec. Infine, **mm2uvdmo.zip** contiene i demo (.lmps) di tutti i livelli di mm2, terminati ognuno in difficoltà UltraViolence (uv) e partendo con la sola pistola (!). Questo per quelli di voi che potrebbero trovare qualche difficoltà nella soluzione di un particolare livello.

Per giocare tutto questo vi sarà sufficiente unzippare l'intero ambaradan nella vs. directory di Doom2 ver. 1.9, anche se – per pulizia – io vi consiglierei di crearvi una sottodirectory MM2 al suo interno. Ovviamente in questo caso dovrete alterare di conseguenza il file batch (.bat) utilizzato per far partire Memento e cioè mm2.bat, ma confido che quest'attività non sia per voi di alcun problema (vero?). Per quanto riguarda l'info-pack questo consiste in un eseguibile da lanciare una volta scompattato, mentre per i demos potete far riferimento al .txt contenuto nel file zippato stesso (non che ci voglia molto: basta scrivere “*doom2 -playdemo <nomefile>.lmp*”, ameno che la memoria non mi abbia del tutto abbandonato...

Passiamo all'angolo del fratricidio: sto parlando del DeathMatch, attività tanto divertente quanto prona a risolversi in rotture di annose amicizie. Per spezzare i legami che vi tengono avvinti alle persone più care ho approntato, sui solchi del Disk del Silvestro, un altro bel megawad dedicato esplicitamente all'uccisione perpetrata dai Doomed Space Marine gli uni sugli altri: sto parlando di Doom7734, un bell'add-on che può vantare non solo 32 livelli ma anche nuova grafica, cieli et simili piacevolezze. Non vi resta che unzippare il file **Doom7734.zip** e lanciarlo come di consueto, col comando *doom2 -file doom7734.wad*. Gli autori di questi livelli sono diversi, e li potete trovare sulla rete all'indirizzo riportato qui sotto. Il compilatore del wad vero e proprio è un certo “SpookU”, ma non ha risposto alle mie mail per cui non è il caso di provare a scrivergli... semmai consultate le sue pagine all'indirizzo

<http://www.serve.com/SpookU/doom7734/doom7734.htm>. (Per fortuna nel file di testo ha specificato ben chiaramente che si può distribuire liberamente il wad perché, come ben sapete, io **mai e poi mai** distribuirei il lavoro altrui senza autorizzazione!)

Passiamo quindi da Doom2 al buon vecchio Doom. I più affezionati Doom-maniaci tra voi avranno già apprezzato Sudtic (Slaughter Untile Death), un episodio per Doom1/Ultimate Doom creato da *The Innocent Crew*. Questo mese vi propongo il suo gemello e seguito, Teutic (The Evil Unleashed). Il file è **teutic.zip** nella sottodirectory \doom1 e si lancia, tanto per cambiare, unzippando tutto quanto nella vostra directory di Doom1/Ultimate Doom e lanciandolo come al solito. Non mi dite che non avete ancora capito!

Certo che questi TiC si son dati veramente da fare... e se leggete oltre vedrete veramente a partire da quando! A questo proposito colgo l'occasione per... (tenisse cento lire!?) ...ehm, per darvi il loro indirizzo di e-mail: i due componenti sono Thomas Moeller alias *Vorphalack* (che tra l'altro sta scrivendo un intero episodio per Quake, *Source Of Wrath*, che promette veramente bene)

e il simpatico *Panza* (no, non è italiano!). Scrivetegli! Dite loro quanto vi piace il loro lavoro! ne saranno sicuramente contenti.

Orbene, potete scrivere ai seguenti indirizzi:

t.moeller@rendsburg.netsurf.de – costui è Thomas Moeller, ovvero Vorphalack.

vorph@tic.de – come avrete intuito, ancora Vorph.

panza@tic.de – l'altro membro dei TiC.

tic@tic.de – se non volete avere l'imbarazzo della scelta.

Se poi volete dare un'occhiata alla loro bella pagina sul Web, l'indirizzo è... indovinate un po'? ma è ovvio, <http://www.tic.de> !

Tra l'altro Vorphalack è anche autore del breve ma succoso tutorial sul modeling 3d applicato a Quake che potrete trovare nella directory \modeling all'interno dello **Speciale Quake Editing** a cura – modestamente – del sottoscritto!

E poi dite, insinuate, sussurate che NON SONO BUONO!!

Be', torniamo a noi... poco più sopra vi accennavo ad una sorpresa. Sono lieto di annunciarvi che ho per voi uno dei primissimi esempi di editing per qualsivoglia gioco... un add-on addirittura per Wolfenstein 3d! E indovinate chi sono gli autori? Ma sì, ancora loro, i TiC! Come forse sapete Wolfenstein, per il tema di lotta al nazismo, era stato vietato in Germania (scelta forse discutibile). I TiC, che sono appunto tedeschi, si sono trovati quindi con lo shareware – che avevano potuto scaricare dalla rete – ma nell'impossibilità di procurarsi il gioco completo. Detto fatto, si sono messi al lavoro e hanno realizzato quest'add-on. Essendo progettato per lavorare con lo shareware (che ho incluso per voi... urca, occupa meno di un livello aggiuntivo di Quake!) funziona in modo un po' strano. Praticamente dovete unzippare il file, **innocent.zip** nella stessa directory del gioco, quindi invece di lanciare wolf3d.exe avvaletevi del comodo **go.bat**. Dopo una breve intro potrete scegliere tra questi 5 episodi:

Sightseeing - No Mercy - Operation SED - Sudden Death - Brutal Deluxe.

A questo punto partirà Wolf3d vero e proprio, e dovete scegliere per forza (è lo shareware! il primo episodio: al prosto di questo, tuttavia, partirà il TiC-episodio prescelto. Buon divertimento con *l'angolo dell'archeologo videoludico!*

Per finire, un'ultima "chicca" per voi: il wad per Doom1 contenuto nell'archivio **uac_dead.zip** è forse il primo esempio di come si sia tentato di realizzare un oggetto "reale" all'interno di un livello di un gioco 3d. Sto parlando di camion che giace rovesciato su un fianco... anni prima di Duke3d è il primo approccio alla modellizzazione di ambienti e oggetti reali in un gioco in soggettiva! E ci sono altre innovazioni, ai tempi veramente incredibili... leggetevi il file di testo e ne sarete resi edotti.

Be', sono le 18.29 e Stefano mi attende(va) in redazione alle 18.30! Non mi resta che salutarvi e affrettarmi!

Alla prossima, e il mese prossimo vi attende la produzione del TNTgroup:

ICARUS e BLOODLANDS!

Due wad da 32 livelli? Ma certo! E la qualità? la vedrete...

CIAOUS!

Stepan Stepanous the Monthly Wad Dispenser from Stepancikovo

P.S. ERRATA CORRIGE!

Mi cospargo il capo di cenere! Flagello, ludibrio e ortaggi varî cadano sul mio capo: il mese scorso ho errato circa la modalità di installazione di **Mordeth**.

Devo infatti rendere conto al povero lettore che ha chiamato in redazione SS dicendo che non riusciva ad installarlo; l'SS di cui sopra lo ha rassicurato ma – tapino – non sapeva che avevo fallato. Beh, bando alle ciance: gli è che dovete unzippare il file non già nella vostra directory di Doom2 ma in una sottodirectory \mordeth creata all'uopo. Solo fatto questo dovrete copiare il solo file mordeth.bat nella directory padre, ovvero quella di Doom2, per poi poterlo lanciare in piena libertà, consapevoli delle vs. azioni, col sorriso sulle labbra e ostentando una non comune sicumera.

Scusate! Non errerò più (però, dopo tutto, non male come record: PRIMO file di testo per TGM e primo errore! Yeee!).

Stepan the Very Sad Text File Complete Error.