

È ORMAI IMPOSSIBILE FERMARE QUESTI WADS!

Titoli sempre più roboanti per una directory che, ahimé, non sembra riscuotere il successo che speravo: certo, il futuro è altrove, ma resta il fatto che, se si parla di pura e semplice ispirazione, il lavoro mostrato da questi wad designer è - a mio (im)modesto parere - ineguagliato, e il fatto che sia vincolato ai limiti del vetusto motore di Doom non fa che accrescere l'ammirazione per la loro inventiva. Io, comunque, mi consolo pensando che gli utenti di questa polposissima directory costituiscano quella che si chiama una *maggioranza silenziosa*: se è facile prevedere che un articolo sull'overclocking generi una fiumana irresistibile di posta elettronica da parte di smanettoni impazziti, è altrettanto naturale (o questa è la mia speranza?) che i cultori di Doom, messi di fronte a questa messe di capolavori, si limitano a ringraziare il sottoscritto silenziosamente e passino sui due piedi allo sterminio di imp e cacodemoni. Comunque, se quella che ho chiamato maggioranza silenziosa (e cioè voi che mi state leggendo ora) desidera fugacemente diventare una minoranza cialtriera, saprete che il mio indirizzo di e-mail è

sam0545@cdcsun.cdc.polimi.it

...anche se va sempre bene il vecchio

gaburri@cefriel.it

Ma bando alle mie ciance, o per meglio dire alla mia auto-analisi al sapore di Prozac, e passiamo alla disanima dei wad di questo mese, veramente eccezionali. Anzi, prima voglio tirare le somme di questa mia iniziativa - qualsiasi abbia potuto essere il suo seguito - e mostrarvi l'elenco dei wad che vi ho proposto, un elenco alquanto impressionante:

----- QUI COMINCIA LA LISTA DEI WAD! -----

Sul Silverdisk n° 26 (erroneamente marcato come 25 sulla copertina):

- **Sudtic** - per Doom 1 - un episodio (8 livelli) per solo/coop dei **TiC** (The Innocent Crew).

Sul vol. 27:

- **Memento Mori**, un megawad di 32 livelli per solo e (soprattutto) coop, opera di diversi autori (Il *Memento Mori Crew*!). Uno dei primi e tuttora più famosi add-on per Doom.
- **Addictiv**, una serie di 8 livelli per Deathmatch opera di "Fingers" Iikka Keranen.
- **Mordeth**, il primo episodio (6 livelli) di una progettata TC (Total Conversion) di Gaston Lahaut (più che altro da giocare in solo).
- Infine, due serie di livelli per DM, ancora dei Tic: si tratta di **Point Blank** (6 mappe di Denis Moeller, alias **Panza**) e **Unleashed Aggression** (5 mappe dell'altro membro dei Tic, **Vorph**).

Passiamo quindi al vol. 28: qui troviamo

- **Teutic**, un episodio (8 livelli) dei Tic (ancora!) per Doom 1 che è il "gemello" di **Sudtic**.
- Ancora un livello per Doom 1: il mitico **Doomsday at UAC**, forse più noto con il nome del file: **Uac_dead.wad**. Uno dei primissimi livelli in cui l'autore ha cercato di raffigurare oggetti del mondo reale utilizzando i "cubi" di cui si componeva il mondo: in questo caso un avveniristico autocarro con rimorchio (dicesi "autoarticolato"? Mah).
- Dato che il mese precedente avevo proposto Memento Mori, non mi sono potuto esimere dal presentare qui **Memento Mori II**, che come il precursore è un mega-wad di 32 livelli per solo e soprattutto coop. Ed è proprio in questa modalità di gioco che dà il meglio di sé, credetemi!

- Infine una specie di scherzo o, se preferite, una dedica agli archeologi del wad (quorum ego); un add-on per **Wolfenstein 3d** che, in 500K zippati, offre 50 livelli divisi in 5 episodi: Sightseeing - No Mercy - Operation SED - Sudden Death - Brutal Deluxe. Il tutto sotto il nome di **Escape from Bautzen...** e pensare che adesso un singolo livello di Quake è spesso più grande di mezzo mega! La peculiarità di questo add-on sta nel fatto che, a differenza del tipico livello di Doom (e di tutti i giochi che ne hanno fatto seguito), è fatto per funzionare con il solo Wolf3d shareware. Come saprà chi, ai tempi, si è letto il mio testo, questo è dovuto al fatto che gli autori - che altri non sono che i sempiterni TiC ovvero The Innocent Crew - essendo tedeschi si sono trovati nell'impossibilità di procurarsi il gioco completo (proibito in Germania per il tema di lotta al nazismo): è per questo che hanno sviluppato questo mega-add-on da 5 episodi per lo shareware.
- L'ultimo file di questo mese è ancora un mega-wad, questa volta dedicato al DeathMatch: si tratta di una compilation di livelli, adeguatamente ritoccati e "omogeneizzati" dal punto di vista grafico da parte di un certo misterioso *SpookU* (uno dei pochissimi che non sono riuscito a contattare via e-mail). Il wad si chiama **Doom7734** e, come ho detto, consta di 32 livelli esplicitamente dedicati al multiplayer fratricida.

E cosa troviamo poi sul volume n°29? Vediamo...

Questo mese cominciano i mega-wad di un gruppo nutritissimo di designer, che si sono riuniti sotto il nome di **TNT Group**: sono famosi soprattutto perché l'ultima incarnazione commerciale di Doom, **Final Doom**, poteva vantare - oltre ai 32 livelli originali - altri 2 episodi, creati appunto da questo gruppo. Per curiosità, uno dei caposaldi del TNT era Dario Casali, che ora lavora come level designer per la Valve Software: sta sviluppando Half-Life (che sarà pubblicato dalla Sierra). No, scusate, tanto per dire la qualità...

- Il primo, un wad per il gioco in solitario, è **Icarus**. Si tratta dei soliti 32 livelli, dall'invidiabile compattezza e omogeneità. Un vero "episodio".
- l'altra simpatica feature waddistica del SilvestrDisk vol. 29 è **Bloodlands**, 32 livelli per DeathMatch.

Facciamo un salto, facciamone un altro e passiamo con una giravolta al vol. 31. Su questo hanno trovato spazio:

- **Grievance**, un wad di 32 livelli per Deathmatch che fa il paio col succitato Bloodlands e, come quello, è opera del "gruppo TNT".
- ... e soprattutto **Eternal Doom**, uno dei miei favoriti (lo sto giocando adesso in alta risoluzione con Doom per Win '95! Incredibili texture, livelli e soprattutto ATMOSFERA!). Questo è stato sviluppato originariamente da un team chiamato, non a caso, *Team Eternal*, che è ora confluito nel TNT Group stesso. Ne era stata pubblicata sul web una prima versione per Doom 1, mi sembra di 12 livelli, questa che vi ho proposto è stata "portata" su Doom2 e consta di 27-livelli-27. Ve la consiglio caldamente.

----- FINE DELLA SIMPATICA LISTA DI WAD DEI MESI SCORSI -----

Pant! Se mi fossi reso conto di aver fatto un così splendido, sopraffino ed articolato lavoro avrei lasciato a voi stessi l'onere di compilare la lista sopra!

Be', eccoci arrivati finalmente a questo mese: pensavo che sarebbe stato l'ultimo ma, dato che proprio in questi giorni sono usciti due mega-add-on attesi (non scherzo) per anni, e precisamente REQUIEM (!) e GOTHICDM, ho deciso di prolungare la presenza di questa sardonissima directory ancora per (almeno) un mese. Su questo PlatinumDisk trovate quindi:

- **OSIRIS** - una quasi - Total Conversion, opera di Glen Payne e Marshal Bostwick, ispirata (molto alla lontana) al film Stargate, del quale ha preso più che altro l'ambientazione egizia. Aspettatevi di tutto: nuovi mostri, texture, suoni, musiche, grafica (326 sprite nuovi!!!). Si può giocare in solo o coop, ma non in deathmatch.

Per installarlo vi basterà unzippare tutto nella vostra directory di Doom2 (ver. 1.9) e lanciare il programma di installazione **install.bat**. Comparirà allora un file, **remove.bat**, che potrete usare in seguito per disinstallare. Per giocare, invece, vi basterà digitare "**osiris**". Comunque l'intera installazione non toccherà minimamente (a differenza dei successivi *obtic* e *Troopers' Playground*) la vostra installazione di Doom2, che continuerà a funzionare normalmente. Non voglio dirvi altro su questi 8 livelli per non rovinarvi la sorpresa...

- **OBTIC**, ancora un wad ad opera della "ciurma innocente": **The Innocent Crew** o TiC, il gruppo storico di due persone - *Vorph* e *Panza* - che hanno cominciato a far parlare di loro, come abbiamo visto, fin dai tempi di Wolf 3d. Il lavoro, per esteso, si chiama **Obituary**, un bel pacco di 17 livelli che ha anche il pregio di offrire un patch che cambia alcune armi e nemici. In particolare:

- al posto del pugno c'è un bellissimo calcio (notare lo stivale insanguinato)
- come in Rise of the Triad, non una ma due pistole! (mi ricorda John Woo...)
- al posto del BFG, il "Sonic P300 Booster" - promette bene.
- un'arma segreta, sul cui conto non vi rivelo nulla.

per quanto riguarda i nemici, segnalo un nuovo imp - più veloce e letale con le sue palle di fuoco verdi - un soldato armato di bazooka, veramente mortale; un misterioso killer semi-invisibile e velocissimo. Che dite, questo mese c'è da giocare!

L'installazione di Obituary è un po' più complessa degli altri wad precedenti, per via della patch che si può o meno applicare. Per fare questo unzipate tutto nella directory di Doom2, quindi lanciate il file eseguibile **obtic.exe**: vi verrà presentato un menù dal quale potrete installare e disinstallare obtic completo di patch per le armi. Già, perché a differenza di tanti altri questo wad - e il successivo TTP - cambiano così radicalmente il gioco da necessitare una disinstallazione per rendere possibile l'uso di Doom così come la id l'ha fatto, o comunque con altri wad meno esotici! Inutile dire che consiglio vivamente l'applicazione del patch (tanto si disinstalla in un attimo e non mi ha mai dato problemi). Ah, dimenticavo: nello stesso **obtic.zip** sono contenuti anche due livelli per deathmatch, **obdeath1** e **obdeath2**. Provateli!

- Passiamo allora all'altro wad dalla bizzarra installazione di questo mese: si tratta di **The Troopers' Playground (TTP)**, che trovate nella sottodirectory **\troopers**, ed è opera dello stesso Matthias Worch che il mese scorso ci ha deliziati con Beyond Belief per Quake! Potete qui vedere come il buon Matthias si è fatto le ossa: 9 livelli, un nuovo mostro (un terrificante Doom Space Marine zombi), nuove texture etc. TTP si presta ad essere affrontato da soli o con la cooperazione di amici, ma non al deathmatch (vedrete dopo che cosa vi ho preparato in questo senso... eh eh). Ah, dimenticavo: nell'archivio è contenuto anche un "bonus level" avulso dall'episodio stesso e due livelli per il DeathMatch altrettanto "bonus". Per installare TTP dovreste, come sempre, unzippare l'intero file **ttp103.zip** nella directory di Doom2, quindi lanciare il file batch **ttp.bat**. Per disinstallare (indispensabile, perché vi ricordo che lo stesso eseguibile viene cambiato): **ttp.bat**! Sì, lo stesso file, che si accorge se il patch "doom2 to ttp" è installato o meno. Per lanciare il gioco, invece, vi basterà digitare **ttpstart**. Buon divertimento col "campo giochi della truppa"... e badate che nella stessa directory ho incluso anche i demo, registrati da qualcuno che ha risolto tutti i livelli (per vedere i demo:

« doom2 -file ttp.wad -playdemo <nomedemo> »

senza mettere l'estensione .imp!!)

No, pensavo, nel caso aveste bisogno di un aiutino.

- **Dystopia 3 (la Rinascita dell'Anarchia)** è l'ennesimo add-on di questo mese dedicato al gioco in solo o coop. Gli autori sono Anthony Czerwonka alias Adelson (che è anche la mente dietro GothicDM e il molto atteso Requiem, che vi presenterò il prossimo mese) e "Fingers" Iikka Keränen, che forse ricorderete (l'ho citato prima come autore di Addictiv.wad). Che dire: è bello, giocatelo. Vi basterà unzippare il file **dyst3.zip** e, senza fallo, scrivere **dyst3.bat**. Inoltre ho incluso un "livello aggiuntivo per l'episodio aggiuntivo", quello che è contenuto nell'archivio **dyst301.zip**. Anche questo va semplicemente unzippato ed eseguito col batch file **dyst301.bat**, l'unica cosa è che per funzionare come si deve dovete già avere unzippato il Dystopia originale (quello sopra), di cui usa le texture. Voi giocatevi quello (11 livelli), quando avete finito sparatevi anche il livello aggiuntivo. OK?

- E siamo arrivati al gran finale: dopo tutto questo scialo di livelli per solo/coop, ho lasciato per ultimo **GothicDM**, un super-mega-wad (che consta dei "soliti" 32 livelli) opera di Adelson, Iikka e dei loro seguaci, e che come avrete intuito è dedicato al solo Deathmatch. La peculiarità di Gothic è che non solo è una collezione di eccezionali arene in cui collezionare frag su frag contro i vostri amici/avversari, ma che - cosa oltremodo rara per il Deathmatch - queste arene sono eccezionalmente belle da vedere! Era ora che qualcuno pensasse che, solo perché non si gioca da soli e contro i mostri, ma contro altri avversari umani, non per questo dev'essere trascurata l'atmosfera e il gusto estetico! Vi assicuro che vale la pena anche di girare da soli in questi livelli, per ammirare l'architettura, le texture e il dettaglio di questi ambienti.

Per installarlo? Niente di più semplice, si tratta solo di un singolo file: gothicdm.wad. potete lanciarlo da riga di comando, usare dm.exe o un altro launcher, o come più vi aggrada...

Ora abbiamo veramente finito (non posso credere di avere dedicato a questo progetto tutto questo tempo!). Fatemi e fate a voi stessi un favore: date un'occhiata a questi capolavori. Rimarrete sorpresi! E se avete commenti da fare, o volete solo farmi sapere che avete apprezzato questa mia iniziativa, scrivetemi due righe (il mio indirizzo è qui sopra, all'inizio di questo testo). Oppure, esageriamo, anche agli autori dei wad! (i loro indirizzi di e-mail sono nei file .txt contenuti nei vari archivi zippati dei wad). Gli farà piacere sapere che in Italia, anche grazie a me, si stanno giocando i loro livelli!

Au revoir al mese prossimo con REQUIEM, Wheel of Time Doom, i 30 wad per Deathmatch di Mr. Doom e... chissà cos'altro?

Vostro

Stefano Gaburri, sempiterno Wad Picker (and Player).