

Devil's Covenant

Un film di Quake del Clan Phantasm

Copyright 1998 by Eric 'StarFury' Bakutis

Introduzione

Finalmente ci siamo, amici! Dopo mesi e mesi di attesa ho finalmente l'onore di presentare, in edizione esclusiva per TGM, Devil's Covenant, un film realizzato con Quake!

Ma come è possibile, si chiederanno molti di voi? Un film fatto con Quake? È possibile, è possibile...

La realizzazione di un film utilizzando il motore di Quake è un procedimento piuttosto laborioso, ma che essenzialmente sfrutta la possibilità offerta dal gioco di registrare le proprie partite (molti di voi ricorderanno Quake Done Quick, ovvero il filmato in cui un pazzo completava il gioco in qualcosa come 19 minuti e 49 secondi); partendo da questo, si può costruire un film "semplicemente" creando i livelli in cui lo si vuole ambientare (potremmo chiamarle scenografie), i modelli dei personaggi (i costumi) e fisicamente interpretando i ruoli degli attori. Questo richiede, nel caso in cui più personaggi siano coinvolti nella scena, di recitare in rete, tutti contemporaneamente, registrando la partita. Una volta effettuate le riprese si passa alla fase di montaggio, ovvero (scribacchiando codice in QuakeC e sistemando un po' di parametri) si aggiustano le telecamere e le inquadrature; a questo punto si inseriscono le musiche, gli effetti sonori e i dialoghi. La potenza del linguaggio di programmazione viene in aiuto con la sua bellezza formale e la sua flessibilità, ma se ci addentriamo nei meandri del codice puro rischiamo di esulare dal contesto...

Per ogni domanda, richiesta, lettera di congratulazioni e segnalazioni varie non esitate a scrivere a

Claudio Todeschini
keiserxol@galactica.it

Il film, la storia

Esistono molti gruppi di amici (o Clan) che si dilettono a realizzare film e brevi spezzoni con questa tecnica, soprattutto con il motore di Quake. La peculiarità di questo film è l'approccio davvero professionale del Clan Phantasm, capitanato dall'amico Eric 'Starfury' Bakutis: un gruppo di appassionati e adoratori dello sparattutto id, che si è studiato il QuakeC e ha dato origine a due ore e dieci minuti di vero cinema.

La storia, sebbene non originalissima, saprà regalarci emozioni e colpi di scena; la vicenda inizia in un sito archeologico sul pianeta Tyre 3, del Cluster Andromeda: qui troviamo un vecchio archeologo intento nella traduzione di antichissimi glifi, scortato da due marine dello spazio. Ad un certo punto il trio viene raggiunto da misteriose creature infernali, capitanate da un non meglio identificato Sith, un demone dagli occhi rossi e dalla voce melliflua (e non poteva essere altrimenti); prima di eliminare senza pietà i poveri terrestri egli ci dice che quelle stesse iscrizioni sono state scritte da lui stesso centinaia di anni fa.

Da qui prende l'avvio una vicenda piuttosto intrigata, che vede protagonisti due gruppi di pirati informatici, mercenari delle informazioni: il primo è composto dal coraggioso Drifter e la sua ragazza Angel, dotata di misteriosi poteri magici; il secondo è costituito da Sassy, la sorella di Drifter, dat-runner senza scrupoli, Mack, il temerario combattente al fianco di Sassy e Grimjack, l'Ogre dal passato oscuro. Si incontreranno nella base spaziale, aiutati dal comandante della stessa, il generale Ravell. Quest'ultimo è un sopravvissuto del famoso "Incidente DooM", la guerra che ha visto come nemici degli umani i terribili cyberdemoni e i loro scagnozzi (il flashback del suo racconto è di una bellezza quasi commovente). Allora vinsero i terrestri, ma non fu una vittoria definitiva. La storia sembra infatti destinata a ripetersi, dato che Quake e Shub-Niggurath, la sua fedele servitrice, stanno per sferrare l'offensiva finale.

La razza umana sembra condannata, ma l'incontro dei cinque non è casuale, come non è accidentale il fatto che anni prima il comandante Ravell sopravvisse ad uno scontro diretto con un Cyberdemone, aiutato da misteriosi uomini in tuta nera. La speranza per l'umanità si chiama Clan Phantasm, un gruppo di eroi potentissimo e in grado di fermare l'invasione aliena, ma relegato al di là del tempo e dello spazio dal malvagio Sith, che ha messo un sigillo al passaggio tra la loro dimensione e la nostra: lo stesso sigillo che il vecchio professore, all'inizio del film cercava di tradurre. Il compito dei Prescelti è di spezzare quel sigillo, e permettere al Clan Phantasm di giungere sulla Terra e aiutare gli uomini nella loro battaglia per la salvezza.

Riusciranno i cinque a superare le prove che il perfido Sith ha preparato per loro? I demoni più cattivi non sono quelli che attaccano la Terra, ma quelli che ci portiamo dentro... Ognuno ha i suoi, e i Prescelti dovranno riuscire a sconfiggerli prima dello scontro finale con Sith.

Non posso dirvi altro, ma solo lasciarvi alla visione del film! Devo purtroppo avvertirvi che tutto è rigorosamente in americano, onde per cui potrebbe risultare non agevole la comprensione dei dialoghi. Per aggirare in parte la difficoltà derivante da questo "limite", il sottoscritto e il suo carissimo amico Massimiliano si sono sobbarcati la titanica traduzione della sceneggiatura, che trovate in questa stessa cartella, nel file 'Devil's Covenant Sceneggiatura.rtf'. Dico titanica non a caso, dato che si tratta di 70 pagine!! Il testo non è comunque noioso e lungo da leggere ed, anzi, per venire incontro meglio a tutti abbiamo lasciato, insieme alla versione italiana, anche il corrispondente in americano, trasformando questo angolo cinematografico in una sorta di mini corso di inglese. Siamo stati veramente bravi, eh?

Installazione e visione

Per poter vedere il film dovrete possedere, nell'ordine: un qualsiasi PC su cui gira Quake (meglio se almeno un P133 con 16 mega); la versione completa di Quake, e magari (se avete una scheda acceleratrice) WinQuake e GLQuake. Assicuratevi poi di possedere un centinaio di mega (106, per l'esattezza) disponibili sull'hard disk, perché questo è lo spazio occupato dal film una volta decompresso.

Come prima cosa aprite l'archivio "**Devil's Covenant Install.zip**" utilizzando, se ancora non l'avete, WinZIP (che trovate in questo stesso CD).

Estraete l'archivio in una cartella chiamata DC all'interno di quella in cui avete installato il gioco (Es. C:\Giochi\Quake\DC). I file che verranno creati (PAK0.PAK, PAK1.PAK, PAK2.PAK, e PAK3.PAK) contengono le mappe, i dialoghi e tutto quanto serve per il filmato.

Siete pronti, a questo punto, per vedere il film. Esso, per limiti tecnici non aggirabili del QuakeC, è stato suddiviso in cinque sezioni, o spezzoni, da lanciare separatamente e nell'ordine in cui sono presentati. Questo limite, data la lunghezza del film, può comunque essere visto in positivo, dato che permette la visione in più "puntate".

Per iniziare a vedere il film dovrete quindi lanciare il primo file batch che trovate all'interno della cartella DC, e cioè 'Devil Parte1.bat'. Terminata questa parte uscite dal gioco, e lanciate la successiva cliccando due volte sull'icona 'Devil Parte2.bat'; continuate in questo modo fino all'ultimo spezzone, che si può vedere lanciando 'Devil Parte5.bat'

AVVERTENZA: al termine di uno di questi spezzoni dovrete uscire da Quake per vedere la parte successiva. Se provate a lanciare da linea di comando l'esecuzione di un'altra parte senza chiudere il gioco troverete un messaggio di errore, "out of sfx_t", causato dal fatto che il motore di Quake può processare solo in tot di file sonori alla volta.

Versione GL (per i possessori di schede compatibili OpenGL)

Se possedete una scheda 3Dfx o comunque compatibile OpenGL, ed avete installato GLQuake, allora vi conviene utilizzare i file batch 'GLDevil Parte x.bat', che si avvalgono dell'accelerazione grafica, con un risultato assai migliore. Valgono le medesime avvertenze della versione software: lanciate una sezione, al termine di essa uscite fisicamente dal gioco e lanciate la successiva, pena il proliferare di perniciosi errori nel gioco.

Elenco dei demo di Devil's Covenant

Nella remota ipotesi che il sistema o il gioco si blocchi durante la visione, per non rivedere tutto dall'inizio della parte in esecuzione, ecco la lista dei demo di cui sono composte le singole parti, in modo da (eventualmente) riprendere da quella in cui si era interrotto tutto. Per far ciò è sufficiente lanciare Quake e digitare la linea di comando `!+playdemo X'`, dove X è il nome del demo. Il riferimento alla scena è contenuto nella sceneggiatura.

tintro4	Scena 1
temptesx	
credtes6	Titoli di testa
scene2	Scena 2
compv	
scene3v	Scena 3
scene4	Scena 4
scene5	Scena 5
scene6	Scena 6
sintro	Scena 7
scene8	
scene9	Scena 8
scene11	Scena 9
rav12a	Scena 10
ravnstar	
rav12b	
13intro	Scena 11
scene13	
scene14a	Scena 12
kellfv2	
chosen1	
scene14h	
drifnjnx	Scena 13
outside	Scena 14
sithdies	Scena 15
boom	
goodbyes	Scena 16
endcred1	Titoli di coda

Copyright / Autorizzazioni

A cura di Eric 'Starfury' Bakutis

Altri autori NON POSSONO utilizzare questo film come base per ulteriori film senza l'espressa autorizzazione di Eric 'StarFury' Bakutis. La decompilazione dei demo o del QuakeC è perfettamente accettabile nella misura in cui questo sia effettuato solo per ottenere informazioni su come uno specifico effetto sonoro, ecc. sia stato ottenuto.

I file che costituiscono Devil's Covenant possono essere distribuiti solo su Internet o sulle BBS. Non siete autorizzati a mettere questo film o qualsiasi sua parte su qualsiasi CD o distribuirlo senza il permesso scritto di Eric 'StarFury' Bakutis, e a tutto il gazillione di persone che hanno dedicato tempo e denaro per creare il film.

Claudio Todeschini, redattore della rivista italiana di videogiochi "The Games Machine" mi ha contattato e lavorato con me per rendere pubblicabile su CD questo film, e questa edizione di Devil's Covenant costituisce l'unica eccezione a quanto scritto sopra. Claudio Todeschini e "The Games Machine" hanno il mio permesso di distribuire questo film sul loro CD (per il numero di Aprile). Ogni altra distribuzione non autorizzata che permetta una qualsiasi forma di profitto è severamente vietata. Potete distribuirlo, ma non tentate di venderlo!

Drifter, Angel, Sassy, Mack, Grimjack, Captain Kell, il Generale Ravell, Sith, StarFury, Greblaja, Jinx, e tutti gli altri personaggi presenti in Devil's Covenant sono creazione unica di Eric 'StarFury' Bakutis, e non possono essere diffusi e utilizzati in nessun altro media (scritto o visivo) senza il permesso esplicito dell'autore. Gli usi a scopi promozionali e (come siti web basati sul film e sui suoi personaggi) sono perfettamente accettabili... Solo non voglio altri film o storie basati su di loro senza la mia esplicita autorizzazione. La sceneggiatura di Devil's Covenant (distribuita separatamente) è anch'essa lavoro originale di Eric 'StarFury' Bakutis e non può essere plagiata ed utilizzata per altri lavori analoghi. L'uso della sceneggiatura diverso dal piacere della lettura è severamente proibito.

Claudio Todeschini e Massimiliano Mapelli hanno ottenuto un permesso speciale per utilizzare la sceneggiatura e hanno devoluto con piacere il loro prezioso tempo per la sua traduzione. Che grandi!

Tutti i modelli, le skin e le musiche usate in Devil's Covenant sono proprietà dei rispettivi creatori. La lista completa dei credit del materiale usato nel film si trova nei file maincred.txt, skincred.txt e levcred.txt.

'Devil's Covenant' Credits

Diretto e montato da: Eric 'StarFury' Bakutis

Sceneggiatura: Eric 'StarFury' Bakutis

Attori:

Bloodshed
Jerry the Cow
The Great One
Jinx
Greblaja
Quartz
Raven
CountFragula
Requiem
C.S. Pariah
Nightmare
Phatboy
Primate
Ghetto>Bastard
Speedphreak
Mother

Traduzione della sceneggiatura:

Claudio 'KeiserCiccio' Todeschini
Massimiliano 'Maps' Mapelli

Voci (in ordine di apparizione):

Caporale Hawker - Aaron 'Logic' Gwen
Sergente Colt - Jerry the Cow
Professore Ceylon - Brian Carter
Sith - Bill Benners
Marine (Fort Apache) - Jon Craver
Drifter - Eric 'StarFury' Bakutis
Marine 1 (Computer Station) - Pete Alberg
Marine 2 (Computer Station) - Ron Taylor
Marine 3 (Computer Station) - Ralph Bradley
Generale Ravell - Bill Benners
Capitano Kell - Curve
Simms - Countfragula
Goon 3 - Jerry the Cow
Goon 4 - C.S. Pariah
Sassy - PMS Jack
Mack - C.S. Pariah
Grimjack - Bill Benners
Soldato Danning - Eric 'StarFury' Bakutis
Angel - PMS Ivy Girl (Poison Ivy)
Vore - Eric 'StarFury' Bakutis
StarFury - Jake 'Egoman' Dobbs
Sgt. Marshall - Ron Taylor
Marine (Hell's Mouth Canyon) - Ralph Bradley
Mr. Cinder - Eric 'StarFury' Bakutis
Hell Knight - Curve
Greblaja - Andy 'Greblaja' Alberg
Bloodshed - Casey 'Bloodshed' O'Keefe
Marine (Fort Apache) - Cathan Kramer
Marine (Ravell's Office) - Gary Bryant

Caporale Masters - Psyk
Tech Johnson - Taros
Giovane Ravell - Matthew Walker
Soldato Barker - Jake 'Egoman' Dobbs
Jinx - Scott 'Jinx' Angelius
DrySocket - Cathan Kramer
Quartz - David Bakutis
Raven - Gary Bryant
Countfragula - Matthew Walker

Modelli:

Manga Babe (Sassy) - Ludovic Texier
Nun Sgt. (Angel) - Ludovic Texier
Modello dell'elicottero - Iiaka Keranen
Modello del tank - Iiaka Keranen
Cyberdemon - Mark Fontaine

Modifiche al Quake C Base:

Morph Patch di Jeff Epler

I file progs.dat usati per girare questo film sono il risultato di differenti codici mischiati col lavoro originale di StarFury, Blitzkrieg e Jinx. Riunire il codice e farlo funzionare è stato lavoro di StarFury con l'aiuto di Blitzkrieg. Segue l'elenco dei programmatori Quake C che hanno fornito il codice che abbiamo utilizzato per realizzare questo film.

Multiskin - Dennis Noordsij
Mack and Soldier Morph - Blitzkrieg
Sassy, Angel, Chopper, Cyberdemon e Tank Morphs - StarFury
New Model Animations - StarFury
Feign - Issac Lauer
Fake gIB (FIB) - StarFury
Grappling Hook - Perecli 'Bort' Manoli
Plasma Rifle - Jonathan E. Wright
Background Music Playback - StarFury
Marine Monster Entities - StarFury
Hologram Code - Peter Reinhold (modified by StarFury)

Colonna sonora:

Titoli di testa

'Bliss' scritta ed eseguita da Lothario

Titoli di coda

'Adam's Jam' scritta da Gary Bryant ed eseguita da Lothario

Track 2 del CD di Quake, scritta ed eseguita da Trent Reznor e Nine Inch Nails, remixata da StarFury

Musiche strumentali per le Scene 1, 2, 6, 14, e tutte le altre musiche scritte ed eseguite da Adam Tucker.