

VIVA IL SILVER DISK!

FIREARMS (HALF LIFE)

FireArms è un MOD per Half Life che fa il verso a Team Fortress e Action Half Life. Si tratta di un MOD davvero interessante anche se, a distanza di qualche giorno dalla sua uscita, i pareri sono molto controversi: chi sostiene si tratti di un gioco senza strategia e chi invece lo elogia alla grandissima.

Comunque stiano le cose, FireArms è un MOD che va provato e al quale va data molta fiducia per il futuro. Io l'ho provato e devo dire che il punto debole ora come ora sono le mappe, con troppi colli di bottiglia. Per quanto riguarda lo stile di gioco, vi ho già detto che si tratta di un incrocio tra Action e TFC visto e considerato che si tratta di un gioco a squadre, ma con tutti quei piccoli accorgimenti che hanno fatto Action forse il MOD più imitato della storia.

All'inizio di ogni battaglia, abbiamo dei soldi che si possono spendere in armature, armi e compagnia bella; se non si ha voglia di perdere del tempo a farsi l'equipaggiamento, si può scegliere una delle classi preesistenti, ognuna delle quali può essere equipaggiata con una pletora di armi reali. A ogni turno (che finisce quando si viene ammazzati, ma al contrario di Counterstrike, si respawna subito...), si può scegliere di cambiare classe più o meno come accadeva in TFC.

Insomma, FireArms è un MOD da vedere crescere (pensate dalla prima Beta, quanta strada ha fatto Counterstrike...). Per installarlo, basta cliccare due volte sul file fa_rc-1.exe e specificare solamente la directory dove si ha installato Half Life.

Al termine dell'installazione, bisogna provvedere a patchare il tutto con il file fa_rc_11_patch.exe. A questo punto non vi rimane altro da fare che provarlo o attivandolo dopo avere lanciato Half Life (con l'opzione Custom Game e poi usando il server browser interno in modalità Quickstart), oppure ricorrendo al sempre valido GameSpy 3D. Su NGI trovate dei server di FireArms e per configurare GameSpy tutto quello che dovete fare è andare sull'icona di Half Life (e se non l'avete ancora fatto, andate su nel menu GameSpy->Games And Filters e specificare la directory di dove avete installato Half Life), premere con il tasto destro del mouse e andare su Add Server List: nella zona in cui va inserito l'indirizzo scrivete <http://gamespy.ngi.it/HL.html> e dategli un nome qualsiasi (anche pippo se vi va...). Una volta apparsa la lista dei server, scegliete quello con il ping più basso e cercate quello che ospita le partite di FireArms (lo vedete nella colonna "Game").

E con questo, abbiamo fatto anche un corso di aggiornamento per tutti coloro che continuano a scrivermi chiedendo come si usa GameSpy...

DARKMAGIC (UNREAL TOURNAMENT)

"Le armi sono per i deboli...". Questo è lo slogan di DarkMagic, un MOD per Unreal Tournament molto poco supportato ma di sicuro effetto. Tanto per cominciare, DarkMagic è un'Arena Mutator e sebbene funzioni con quasi tutti i mutator esistenti, NON funziona con altri Arena Mutator!

La cosa che rende Dark Magic un mutator abbastanza particolare è che ogni giocatore viene equipaggiato con un libro di magie al posto delle canoniche armi, dove le munizioni sono sostituite da fiale di Mana, necessarie per "castare" le magie in nostro possesso...

Molto interessante la scelta di rendere le magie più potenti con il passare del tempo: insomma, più rimanete in vita, più le vostre magie cresceranno! Se raccogliete una magia che è già sul vostro libro poi, questa aumenterà di livello, permettendovi di scagliare attacchi sempre più potenti: la maggior parte delle magie va da 1 a 10 e i giocatori che arrivano ad avere una magia di livello 10 vengono chiamati Wizard (maghi) e l'uccisione di uno di questi personaggi fa guadagnare un frag in più in base al numero di magie al massimo livello. Per questo motivo è essenziale cercare di uccidere un Wizard prima che questo arrivi a dominare completamente una partita!

L'impiego delle magie non è esclusivo degli spari, anzi, dovrete riuscire a gestire anche magie come l'invisibilità, il volo e via scorrendo, per riuscire a dominare una mappa di Dark Magic.

Attualmente, i server dedicati a Dark Magic non sono molti, ma sono sicuro che entro breve prolifereranno: nel frattempo, perché non mandate una mail a quelli di GamersRevolt, GameOnLine e NGI?

Per installare Dark Magic 0.80, basta semplicemente aprire il file zip DarkMagic080-umod.zip e lanciare il file DarkMagic080-umod, che si installerà automaticamente nella vostra cartella di Unreal Tournament.

Insieme al MOD Dark Magic (che, stando al diario dell'autore, dovrebbe diventare un gioco vero e proprio molto presto...), trovate anche il file knights.zip, un set di skin da usare proprio con Dark Magic davvero molto belle, disegnate da B. E. Griffith. Per utilizzare queste skin, non dovete fare altro che aprire il file knights.zip e mettere i file .INT nella directory Unreal Tournament/System e i file .UTX in Unreal Tournament/Textures. Le nuove skin saranno disponibili alle voci Male Soldier e Female Soldier. Buon divertimento!

QUAKE 3 ARENA POINT RELEASE 1.17

Dopo svariate beta per la Point Release 1.16, ecco arrivare la 1.17 ufficiale necessaria per giocare su Internet. I bug risolti riguardano soprattutto la sicurezza del codice (che aveva alcuni bachi) e un paio di ritocchi al Callvote che prima crashava il server.

Per installare la Point Release 1.17 non dovete fare altro che cliccare due volte sul file q3pointrelease_117.exe e specificare la cartella nella quale avete installato Quake 3 Arena. Più facile di così...