

ARRIVANO I WADZ!

Salve a tutti, questa è la presentazione dei wad di questo mese: dove serviranno maggiori informazioni (per Quake 1, Hexen II e Thief) ho scritto degli altri file specifici, qui voglio solo presentarvi in generale il contenuto delle sottodirectory che, se tutto è andato come doveva e se SS non ha fatto confusione, dovrebbero essere contenute nella stessa cartella in cui avete rinvenuto il file che state leggendo.

Questo mese abbiamo uno speciale THIEF che è una bellezza: spero che siate appassionati del "first-person sneaker" della Looking Glass, ma comunque non è che non ci sia nulla d'altro, in particolar modo alcuni file dedicati a "vecchie glorie" come Quake 1 che faranno piacere a chi, come me, sa apprezzare la longevità dei titoli più significativi.

Per farla breve abbiamo livelli aggiuntivi per Unreal, Quake 1, THIEF, Hexen II e **Quake 2**: quest'ultimo è un contributo di un lettore, Giody "Dark Wolf", e consiste in una singola mappa per Capture the Flag da 12 a 20 giocatori. Per questo motivo non è molto versatile, ma chissà, magari fate un LAN Party... no? Comunque l'ho inclusa perché la mia politica è di pubblicare sempre le mappe dei designer italiani, quindi se ne avete da sottopormi, non fatevi pregare! [solo, non mandatemi decine di MB via posta elettronica; magari avvertitemi prima, OK?].

Per quanto riguarda **Unreal**, la storia è la solita: dovete unzippare i file e in generale mettere tutti i file con estensione \*.unr nella directory Unreal/maps; quelli con estensione \*.uax in Unreal/sounds, e quelli con estensione \*.utx nella directory Unreal/textures. Fatto questo lanciate Unreal e da console o riga di comando (tasto Tab) digitate OPEN <NOME MAPPA> dove il nome corrisponde a quello del file .unr. Tutto chiaro? Ah, attenzione perché VIGIL99 richiede almeno la versione 220 di Unreal per funzionare e va unzippato preservando le sottodirectory affinché tutto funzioni: infatti il comportamento delle armi è tutto cambiato, e a tutti gli effetti la vostra panoplia è completamente diversa da quella del gioco standard (anche se l'aspetto delle armi sfortunatamente è sempre quello, grazie alle scarse qualità di modellatore 3D dell'autore!).

Per **Hexen II** abbiamo una quantità di mappe, ben 22, che costituiscono un intero lungo episodio: per informazioni sull'installazione e il funzionamento vi rimando al file scritto dallo stesso autore, Rino XXX (non chiedetemi il perché del soprannome... ehm...). Il file è **RinoXXX.rtf** ed è contenuto ovviamente nella sottodirectory dedicata a Hexen 2.

Sono rimasti solo **Thief** e **Quake 1**, per i quali proponiamo rispettivamente un succoso speciale con editor e mappe aggiuntive, e un'intera Total Conversion magica chiamata Bloodmage. I rispettivi file sono naturalmente **Thief.rtf** (nella cartella \thief) e **Bloodmage.rtf** (nella cartella \Quake). Andateveli a leggere e divertitevi parecchio!!!

Ciao.  
SG