

Carissimi ed affezionati lettori, quando ho accettato di curarmi dell'angolo e-mail non avrei mai creduto che foste così tanti, così pieni di roba troppo bella e troppo interessante fatta da voi. Vorrei cercare di far crescere un pochino questa rubrica, ve l'ho già detto la volta scorsa, e lo ribadisco ancora. Sto studiando una nuova interfaccia per rendere la visione dell'angolo di voi lettori decisamente più agile che l'Explorer di Windows95, e prometto che già dal silver disko di ottobre avrete possibilità di usarla. Purtroppo non ho potuto accluderla in questo numero perché il tempo è tiranno, troppo tiranno, e sebbene un minimo di idee ci siano, non potrei materialmente renderla un minimo decente ed apprezzabile come vorrei.

Un'altra cosa prima di andare a cominciare ad elencare quello che mi avete spedito questo mese: d'ora in poi, anche per lo spazio limitato che il gattone redazionale mi assegna, darò la precedenza di pubblicazione a materiale REALIZZATO da voi, piuttosto che a programmi shareware seppur interessanti. Questo per dare vita a una rubrica che non sia la brutta copia di quella dello shareware o dei temi del desktop, ma in cui ognuno di voi possa condividere con gli altri lettori i suoi piccoli capolavori di programmazione, o immagini, o temi, skin di Winamp fatte da lui ecc. ecc.

In linea di massima, dunque, per il futuro, visto che dello shareware me ne occupo ancora io, se avete programmi interessanti che vorreste vedere che anche gli altri segnalatemi dove reperirli o mandatemeli direttamente, e io vedrò che fare: se sono davvero belli e utili troveranno il loro giusto spazio sul CD. Spero che apprezziate il trend e l'impronta che vorrei dare alla rubrica, per altre comunicazioni, critiche commenti e assegni in bianco scrivete sempre a [keiserxol@galactica.it](mailto:keiserxol@galactica.it).

Detto questo, passiamo ad esaminare un po' quello che abbiamo per le mani questo mese.

## **TIPHARES**

[GMELLO@GEOCITIES.COM](mailto:GMELLO@GEOCITIES.COM)

\#04 Tiphares

Tiphares è una rivista on-line dedicata al fumetto e animazione giapponese, cioè manga e anime. TGM ospita il quarto numero della rivista. Per leggere Tiphares in rete basta avere un abbonamento ad Internet e collegarsi alla pagina [WWW.TIPHARES.HOME.ML.ORG](http://WWW.TIPHARES.HOME.ML.ORG) oppure alla pagina [WWW.GEOCITIES.COM/TOKYO/3764/INDEX.HTM](http://WWW.GEOCITIES.COM/TOKYO/3764/INDEX.HTM)

E' totalmente gratuita e non necessita di alcun abbonamento aggiuntivo. Abbiamo pubblicato il mese scorso il numero 3, mentre gli arretrati pubblicati sul Silver Disk risalgono ai numeri 101 e 103.

Su Tiphares si possono trovare le ultime news provenienti dal Giappone e dall'Italia su tutto quello che concerne l'animazione e il fumetto giapponese, recensioni su quasi tutte le uscite italiane e su molte di quelle giapponesi, moltissime immagini, l'angolo della posta, le ricette dei più famosi piatti giapponesi, interviste con i più importanti editori di manga e anime in Italia, i "Sottovalutati" e il "Pelo del Muflone"; tutti curati col consueto umorismo e competenza.

Su questo numero segnalo in particolare le recensioni di Dragonball Z: movie 6, il manga di Goldrake (Buahhh! Che nostalgia!), l'intervista a Fabrizio Mazzotta, celeberrimo doppiatore di cartoni animati giapponesi e non (sua è la voce di Krusty il clown dei Simpson, per esempio). Chiudo consigliando una lettura all'editoriale in cui viene giustamente citata TGM e in cui si scherza simpaticamente del Giappone eliminato dai mondiali.

Per lanciarlo entrate nella directory e doppioclickate sul file main.htm. E' sufficiente un qualsiasi browser posteriore alle guerre puniche.

## **ANDREA GIMIGNANI**

[HARAN-BANJO@USA.NET](mailto:HARAN-BANJO@USA.NET)

\Andrea Gimignani

Continuano i temi del desktop di Windows95 mandatici dal caro Andrea, vero appassionato di vecchi cartoni giapponesi. Questo mese tocca al mitttico Daitarn III e Trider G7. Doppio click sull'icona, poi come path per l'installazione date la vostra directory dei temi (solitamente "C:\Programmi\Plus!\Themes\") e attivate in WinZip la voce "use folder names" nella schermata "extract" il tema dovrebbe così andare a posizionarsi in una sottodirectory della dir dei temi chiamata "\Daitarn" tranne il ".theme" e il file "appstart 3D.ani" che vanno a finire nella directory dei temi. Se per caso WinZip si rifiutasse di piazzarli in questo modo (ma non si capisce perché dovrebbe) dovete spostarli a mano nel modo appena descritto. Per utilizzare i files logow.sys, logos.sys e logo.sys dovete spostare i primi due in "C:\windows\" e il logo.sys in "C:\" rinominando i vecchi files. In questa seconda release del tema l'autore ha trasformato tutti i suoni in Microsoft ADPCM, che dovrebbero risultare leggibili a tutti.

Notiziule sul tema di Daitarn III:  
Sfondo: recuperato sulla rete e adattato.  
Icane: create usando delle immagini trovate sulla rete.  
Puntatori: fatti da Andrea medesimo  
Suoni: grabbati dalla serie TV

Ecco le provenienze di quello di Trider G7:  
Sfondo: scannerizzato banalmente.  
Icane: scannerizzate da varie immagini e poi convertite.  
Puntatori: fatti dal solito prolifico autore (sono le prime, quindi un po' di indulgenza sulla qualità)  
Suoni: registrati dalla serie TV.  
Logo.sys: scannerizzato da Kappa Magazine  
Logow.sys: idem

Nota: nel file .icl, ci sono un po' di icone bonus, per visualizzarle dovete andare in una qualche schermata di cambio icona (tipo quella che c'è nelle proprietà di un collegamento) e digitare il nome e il percorso del file qui allegato. Troverete, oltre alle icone utilizzate sul desktop anche qualche altra icona nuova.

### **CORRADO SOTGIU**

[BIXSOT@TIN.IT](mailto:BIXSOT@TIN.IT)

\Corrado Sotgiu

Ahhh, io apprezzo i virtuosismi, soprattutto quelli palesati negli sparattutto in soggettiva tipo Quake. Il nostro Corrado ha realizzato un demo di tutto rispetto proprio per il capolavoro della id, che trovate nell'archivio "Pistola Veloce.zip". Si tratta del castello dei dannati (seconda mappa), che ha finito al livello hard senza neanche un graffio e con l'ausilio dei soli fucili (singolo e doppio). Per assistere alle evoluzioni (in alcuni punti veramente degne di nota) e vuole spendere una decina di minuti ad assistervi deve aver installato Quake (non so se funziona anche collo shareware: fatemi sapere) e decomprimere l'archivio nella directory \id1 di Quake e si lancia digitando "playdemo demo" nella console, che si attiva premendo il tasto "\" durante un qualsiasi momento del gioco (tasto "~" delle tastiere americane). Buona visione...

### **DAKKAR**

[DAKKAR@IOL.IT](mailto:DAKKAR@IOL.IT) ; [ERCOLANI@INAME.COM](mailto:ERCOLANI@INAME.COM)

\Dakkar

Una delle cose migliori dell'angolo e-mail di questo mese, di quelle che non ci pensi mica però spesso sono utilissime e ti ritrovi a consultarle più di quanto ti aspettavi: l'archivio HTML dei contenuti dei silver disk, dal n. 6 al 44, suddivisi per argomenti (Demo, Shareware, Temi per Win95, Trailers e Preview, Livelli aggiuntivi, Soluzioni e Patches+varie ed eventuali), il tutto in liste alfabetiche indicizzate, per una rapida ricerca di ciò che interessa. Il tutto è da decompattare in un'apposita directory (Tipo c:\cd-tgm), per poi fare un doppio click sul solito "index.htm".

P.S.= Il browser deve supportare i frames (leggi: IE 3/4 e Navigator 3/4 e il mitico Opera)

### **DAVIDOS**

[SOCCOIO@TIN.IT](mailto:SOCCOIO@TIN.IT)

\Davidos

Un allegro file di testo contenente le classiche strafalcionate di cui si riempiono le bocche dei compagni di scuola e dei professori nell'arco di un intero anno di scuola: ideale per un sorriso. E comunque, certe sono incredibili, sul seriamente...

### **FRANCESCO DE GIORGIO**

\Francesco De Giorgio

Uno dei pochi lettori che fa pervenire materiale affidandosi alle poste e telecomunicazioni, su normalissimi floppy disk. Senza voler offendere, il ricevere materiale su dischetto è, più che altro, una spasmodica e frenetica paura dei virus che potrebbero essere ingabbiati nei settori di avvio dell'unità magnetica. A riprova di quanto dico e, lo ribadisco, per scongiurare ogni intento

polemico nei confronti del caro Francesco, pensate addirittura che un gruppo di fanciulli mi ha mandato dei programmi per creare e divulgare nel mondo dei virus... Brrr! Roba da matti! Comunque, il nostro lettore, prolifico musicista, ci regala in bell'ordine:

Moduli Xm, moduli musicali composti completamente da lui con il Fast Tracker II, e che per motivi di spazio (i dischetti...) sono stati convertiti da 16 a 8 bit:

File Mp3: aggiunti ai soliti moduli musicali per provare i programmi del Silver Disk N.41, ma che purtroppo per motivi di spazio (vedi parentesi precedente...) sono stati convertiti a basse frequenze(44100,8bit,Mono), quindi non in ottimali condizioni di ascolto.

## **FRANCESCO ARUTA**

[FRANCESCO.A@MCLINK.IT](mailto:FRANCESCO.A@MCLINK.IT)

\Francesco Aruta

Eccoci ad un bel po' di scenari per Flight Simulator 6 mandatici dal nostro intraprendente lettore: Italia Centrale, Lombardia, Italia Nord Ovest e Nord Est, Emilia Romagna. Brevissime note sull'installazione:

Modo Lungo e noioso (tempo stimato 5-10 min a scenario)

La procedura di installazione e' identica a quella di FS6 ed e' la seguente: 1) unzippate il file in una directory temporanea; 2) sotto la directory SCENERY di FS98 create una directory con il nome dello scenario che volete installare (es. C:\FS98\Scenery\Italia Centrale); 3) sotto questa directory createne altre due e chiamatele SCENERY e TEXTURE (es. C:\FS98\Scenery\Italia Centrale\Scenery - C:\FS98\Scenery\Italia Centrale\Texture); 4) copiate tutti i file con estensione .BGL sotto la directory SCENERY; 5) copiate tutti i restanti file sotto la directory TEXTURE; 6) avviate FS98 ed andate nel menu WORLD/SCENERY LIBRARY; 7) cliccate su FILES, poi su ADD; 8) inserite precisamente l'intero percorso in cui si trovano i files .BGL dello scenario (es. C:\FS98\Scenery\Italia Centrale\Scenery\\*.BGL); 9) date un nome allo scenario nella casella "Scenery area title", scegliete LOCAL nella casella "Scenery area type" e attivate lo scenario cliccando sul pulsante "Scenery area active); 10) uscite dalla Scenery Library cliccando OK. A questo punto, dopo qualche secondo di attesa, lo scenario verrà aggiornato e potrete trovare gli aeroporti in esso contenuti nel menu GO TO AIRPORT nella sezione "Scenery from 6.0 and before". Ricordate di disattivare lo scenario Europe incluso in fs98.

Alternativamente a questo delirio potete usare Aiu, programma da lui stesso realizzato e reperibile su [www.flightsim.com](http://www.flightsim.com) o chiedendolo all'autore stesso (perché non l'hai mandato da pubblicare? Misteri...)

## **GIUSEPPE SIRIGNANO**

[XC2939@XCOM.IT](mailto:XC2939@XCOM.IT)

\Giuseppe Sirignano

Immagini del manga Dragonball Z e un tema di Final Fantasy VII.

Per installarlo create una cartella C:\Programmi\Plus!\Temi\FF7theme (è obbligatoria, se no non va il tema, dice l'autore), dopodiché lanciate ff7theme.theme. Ovviamente è sempre possibile applicare tutte le modifiche a mano, se non avete Plus!, nel qual caso dovete intervenire manualmente in Pannello di Controllo, e altri posti più o meno nascosti.

## **LAUCA SOFT**

[LAUCA@ANTHESI.COM](mailto:LAUCA@ANTHESI.COM)

\Lauca Soft

Ed ecco l'alba di una nuova software house! Noi di TGM ne ospitiamo i primi lavori, chissà che entro qualche anno non salga sull'altare delle rinomate produttrici di software nostrano...direi che le idee non mancano, e la buona volontà trasuda da ogni pixel dei loro primi due prodotti freeware:

SCATTER.EXE:

Utile conta scatti e soldi per qualsiasi tipo di telefonata (urbana o interurbana) anche con la formula internet Tim (50% di sconto dopo il primo scatto), permette di usufruire al meglio dell'ultimo scatto di connessione indicando i secondi rimanenti prima del prossimo scatto. Il programma è utilizzabile direttamente senza alcuna installazione.

SPLT9810.EXE:

Trattasi di Splitter98 v.1.0, un utile programma per spezzettare e riunire file di grosse dimensioni (tipo archivi zippati) per facilitarne il trasporto su floppy disk. Il programma necessita di installazione (veloce e indolore).

Potete visitare la loro Home Page all'indirizzo:  
<http://www.geocities.com/SiliconValley/Campus/9274>

**LUCA DUKE**

[MOLDER1@USA.NET](mailto:MOLDER1@USA.NET)

\Luca Duke

lettore prolifico, il simpatico Luca, che questo mese propone la bellezza di 3 livelli per Duke Nukem 3D (che purtroppo io non ho più installato, e che non ho potuto apprezzare, ma che lui descrive come bellissimi:

Duke01.zip: Cornigliano Ligure, a detta sua il miglior livello da lui creato: dopo aver ucciso il mostro finale, il nostro eroe se la stava spassando con una delle ragazze pon-pon , quando il suo telefonino trillò: gli alieni stavano attaccando Genova, dopo che Duke li aveva distrutti a Los Angeles. Il nostro eroe, dopo essersi rivestito, parte immediatamente per l'ex repubblica marinara. Il gioco procede e si conclude con Duke02.zip. Un terzo livello nuovo è in Duke03.zip. Per lanciaarli copiate i file .map nella directory di installazione, e lanciate duke3d map xxx dove xxx è il nome del livello.

E veniamo alla parte GP2 della sua cartella: trovate GP2edit.zip che contiene un bellissimo editor freeware di bitmap delle vetture, col quale potete usare il file 97.gp2 contenuto in Car97.zip, che comprende le immagini delle macchine della stagione '96 '97, più i team e i piloti dell'anno '97 '98. Per installarlo è sufficiente copiare il file sotto una qualsiasi directory (preferibilmente quella dell'editor che create quando lo decompattate), caricare l'editor lanciando Gp2edit.exe, selezionare open, quindi 97.gp2. Andate nel menù "options", scegliete export to game e poi premete ok. Al prossimo avvio del gioco troverete le novità!

Problemi: se quando caricate il gioco ricevete un messaggio in cui il programma segnala di non trovare il file fg1state.sav, uscite salvando le modifiche (e così viene creato il file: facile, no?). Ricaricate GP2 e il gioco è fatto.

**LUCA GERETTI**

[LUCA.GERETTI@MAIL.NAUTA.IT](mailto:LUCA.GERETTI@MAIL.NAUTA.IT)

\Luca Geretti

Questo leggendario lettore ci propone, nella sezione dei Wad di TGM di questo mese, il primo wad da lui realizzato per nientepopodimeno che Unreal! Su mia richiesta egli ci ha allora mandato un file in cui spiega brevemente come usare l'editor accluso nel giuoco, in modo che possiate cominciare ad usare questo bellissimo programma. Probabilmente il testo, per sua stessa ammissione, non è esaustivo delle potenzialità del programma, ma rappresenta una piccola e completa guida per muovere i primi passi nel suo uso. Aspettatevi, sempre da lui, prossime puntate di Unreal Editing, che magari poi proporremo in versione integrale e "enhanced" alla fine. Bravo Luca!

**MAK '77**

[DEVILMAK@HOTMAIL.COM](mailto:DEVILMAK@HOTMAIL.COM)

\Mak '77

Una skin per il WinAMP realizzata da questo misterioso lettore, che si cela dietro un alquanto curioso nome. Per apprezzarla appieno decompattate tutto l'archivio nella directory di Winamp\Skins\Starcraft (directory da creare, ovviamente), dopodiché lanciate il programma medesimo, e caricate la pelle premendo Alt+S oppure scegliendola dal menù Options/Select skin...

**MARCO DI MARIA**

[JUN@ATS.IT](mailto:JUN@ATS.IT)

\Marco Di Maria

Un altro tema per Windows95, questa volta di Neon Genesis Evangelion, un anime di Hideaki Anno. Per installarlo seguite le istruzioni di altri temi già elencati sopra (come Andrea Gimignani).

**MAURIZIO CAMPO**

[CAMPO@MAIL.KARMANET.IT](mailto:CAMPO@MAIL.KARMANET.IT)

\Maurizio Campo

Costui è un vero fan dei beatles, probabilmente uno dei lettori più anziani della rivista (senza offesa, Maurizio) con i suoi 42 anni, ed un vero fanatico del Game editing, ovverosia quella pratica di scavare nelle locazioni di memoria dei videogames per scoprirne i trucchi o aumentare le vite, ecc. Egli ci ha mandato le utility seguenti:

-GameWiz32

-Game Master 2.0

tutte recuperate su Internet, e svolgono tutte la medesima funzione: ci permettono di buggerare qualunque tipo di videogames, anche se nuovo ed appena uscito, agendo direttamente sulle locazioni di memoria dove vengono conservati i valori di: vita, energia, denaro, munizioni, ma anche coordinate di gioco, stato di vulnerabilità/invulnerabilità, e qualunque altro parametro di gioco.

Le modifiche vengono eseguite direttamente in memoria, senza alcun bisogno quindi di modificare alcun file, ed una volta individuati i parametri, questi possono essere salvati su file e ricaricati al momento del bisogno. Le utility si possono attivare in due modi, dopo aver lanciato il gioco che ci interessa truccare: scorrendo i task di Windows95 con Alt-Tab, oppure con l'apposita hotkey definita dall'utility stessa. Breve esempio dell'uso pratico:

Immaginiamo di giocare ad es. a Pacman (si vede che ha 42 anni, vero?).

1) Lanciamo prima di tutto la nostra utility, ad es. Gamemaster, e configuriamo la sua hotkey di attivazione, settandola ad es. Ctrl-F12.

2) carichiamo Pacman, per il momento abbiamo 3 vite

3) mettiamo in pausa il gioco (non e' indispensabile, ma quando e' possibile e' meglio farlo!)

4) premiamo ctrl-f12, oppure usiamo alt-tab per passare a GameMaster

5) se già non l'ha fatto automaticamente, clickiamo sull'elenco dei task e posizioniamolo su quello giusto: pacman.exe

6) andiamo in ricerca, chiedendogli di cercare il valore 3.

7) attendiamo che la ricerca sia finita, e quindi con alt-tab torniamo a Pacman.

8) perdiamo una vita: adesso ce ne restano: 2.

9) ctrl-f12 per passare a GameMaster

10)cambiamo il valore di ricerca da 3 a 2

11)eseguiamo la ricerca, e noteremo che i valori trovati sono circa 50.

12)Alt-tab per tornare a Pacman

13)Perdiamo un'altra vita, adesso ce ne resta solo 1.

14)di nuovo ctrl-f12 per passare a GameMaster

15)cambiamo il valore di ricerca da 2 a 1.

16)eseguiamo la ricerca, e questa volta il valore trovato sarà solo 1, quindi clicchiamo su di esso, e così avremo la possibilità:

a) di modificarlo a nostro piacimento, es. settandolo a 99

b) di congelarlo, in modo che esso non decrementerà più: da questo momento in poi avremo vite infinite.

Per la precisione vi avviso che esistono altre utilities di questo tipo, tra cui Fix People Expert 6: Magic Trainer Creator e Game Hack sono già state invece pubblicate da TGM qualche numero fa nella sezione e-mail (directory \Campo). In ogni caso, l'utility definitiva non esiste ancora: ci sono certi aspetti avanzati che sono stati trascurati, ed il nostro fido Maurizio si sta dedicando con accanimento a realizzarne una definitiva, di cui una prima versione trovate sul SD e risponde al nome di GWExt12.zip.

**SEBASTIANO FAVRETTO**

[AIMSIT@TIN.IT](mailto:AIMSIT@TIN.IT) ; [FRAPA@GEOCITIES.COM](mailto:FRAPA@GEOCITIES.COM)

\Sebastiano Favretto

Il lettore in questione ci diletta con alcune chicche prelevate di peso dal suo ormai saturo hard disk: tre salvataggi speciali per Carmageddon (non l'ho più installato, ma presumo saranno quelli che ho conservato anch'io, ovverosia con i cheat attivati o il Compressor disponibile... In aggiunta ci sono alcune .bmp di Quake 2 realizzate dal signor Seba per abbellire il vostro desktop. Attendiamo da lui qualche programma realizzato con il Visual Basic.

**STUDIO TRASIMENO**

[TRASIMENO@IOL.IT](mailto:TRASIMENO@IOL.IT)

\Studio Trasimeno

Piccole e simpatiche aggiunte per Fifa98 e renderlo ancora più reale!

Cool Ads.zip: questo file farà apparire sui cartelloni dello Stadio gli sponsor di:

Bridgestone  
Agip  
Shell  
Renault Scenic  
Marlboro  
Campari  
IBM  
Nike  
Mobil 1  
Fosters

Attenzione che non funziona con la 3DFX!

Per installarlo copiate il file adboard0.fsh in \ingame\stadium\.

Diadora.zip: le Diadora di Roby Baggio!!!

Estraete i due file in \INGAME\PLAYER\TEXTURES\COMMON\

Ora le scarpe hanno il colore della maglia.

## **VULTUS**

[VULTUS@XCOM.IT](mailto:VULTUS@XCOM.IT)

\Vultus

Un'altra skin per il WinAMP realizzata da un altro misterioso lettore con un nome altrettanto strano, ma che rappresenta il gruppo degli Art Project, gruppo di grafici, raggiungibili via Internet agli indirizzi:

<http://www.planet3d.home.ml.org>

<http://www.geocities.com/SoHo/Gallery/6231>

Decompattate tutto nella directory di Winamp\Skins\Art project (directory da creare, ovviamente), dopodiché lanciate il programma medesimo, e caricate la pelle premendo Alt+S oppure scegliendola dal menù Options/Select skin...

Ed è finita anche questo mese!

Ciauciau

Claudio