

L'angolo della posta ha un volto tutto nuovo...

Ciao a tutti, amici carissimi! Un altro mese con TGM, all'insegna del lusso e della qualità! E come avete notato, di novità veramente eleganti ce ne sono parecchie, almeno nel nostro, piccolo, amato personalissimo angolo della posta di voi lettori. Il formato è totalmente nuovo, spero che gradiate e apprezziate la nuova "interfaccia" almeno quanto io mi sono divertito nel realizzarla. Ovviamente siamo alla versione 1.0 del "sito" e-mail del Silver Disk, che come tutte le cose nuove nel mondo dell'informatica [e anche più in generale] non è certo esente da difetti e pecche di stile che cercheremo, insieme, di limare e rimuovere nei prossimi mesi. Io aspetto valanghe, che dico montagne, che dico invasioni barbariche di critiche [ehm, costruttive, magari] da parte vostra, rigurgitanti di consigli su come sistemare quella cosa lì, quell'altra là e così via. Fatevi sotto, dunque: scoprite cosa hanno in serbo i nostri lettori più volenterosi e preparate il taccuino per annotare i difetti e le magagne del sottoscritto!

Un paio di note, a margine del cappello iniziale, sulle peculiarità della pagina HTML che vi accingete a sfogliare con il vostro browser preferito: nel frame di sinistra trovate l'elenco dei lettori i cui file sono inseriti nel Silver Disk di Ottobre; cliccando sul loro nome il frame di destra visualizzerà il testo che spiega brevemente il loro lavoro e i link ai file zippati contenuti nel CD. Ovviamente cliccando sui collegamenti medesimi potrete aprire i file in questione o salvarli su disco rigidissimo.

E per scrivere ai signori di cui sopra? Semplicissimo [e qui la spocchia mi pervade]: cliccate sul loro nome nel frame di destra e il vostro programma di posta elettronica provvederà ad aprire un nuovo messaggio indirizzato a chi volete [sperando che io abbia riportato correttamente tutti gli indirizzi. Mi assumo ogni colpa per questo ed eventuali errori: nel caso ci fossero indirizzi errati potete scrivere a me il messaggio che provvederò a forwardarlo al destinatario, unitamente a gesti di prostrazione e di scuse a base di frustate sulla schiena e ceci sotto le ginocchia, rivolti con umiltà ad entrambi]

E parliamo anche un pochetto dell'angolo della posta, mi sembra giusto: quest'estate, sull'onda dei Mondiali di Francia 98, sono stato letteralmente subissato di replay di Fifa98 e, in ultimo, World Cup98. Circa un ottocento gollonzi e azioni di vario genere si sono riversati sui cluster già spossati dei miei poveri hard disk. Spero non pensiate che li abbia visti tutti e ne abbia selezionato solo i migliori! Io ho messo tutti quelli che trovavo, senza ricercare le finezze atletiche dei modelli 3D dell'Electronic Arts: se l'avessi fatto sarei ancora qui.

Scrivete a
Claudio Todeschini
keiserxol@galactica.it

WebTrek Italia

Ed eccoci ai nuovi appuntamenti con WebTrek, la prima E-zine italiana dedicata esclusivamente all'universo di Star Trek. Dopo la pausa estiva riprendiamo le pubblicazioni, presentando ovviamente due numeri.

Leggendo la seconda uscita di WebTrek verrete a conoscenza di tutto quello che riguarda Spock, il razionalissimo vulcaniano protagonista della copertina di questo numero. Oltre a lui trovano ampio spazio le astronavi Classe I della TOS, un bellissimo articolo su come pitturare i modellini di Star Trek [ma non solo, ovviamente], sia a pennello che con l'aerografo [anche se manca, purtroppo, una spiegazione sulla pittura a secco: magari in futuro...] e la consueta rubrica VIP che questo mese si occupa di Forum, la famosa [hum...] trasmissione televisiva condotta dalla splendida Paola Perego e "giudicata" da Santi Licheri.

Il numero tre dedica la copertina a Deann Troi, il consigliere betazoide dell'Enterprise: la vita su Betazed, la storia d'amore con William Riker, l'arruolamento nella Flotta Stellare ed altro ancora; tra l'altro proprio ai betazoidi è dedicato un altro articolo della rivista, oltre ad una disamina tecnologica dei phaser, la sezione VIP dedicata a Radio Dimensione Suono e l'angolo libreria con la recensione del libro "La fisica di Star Trek" di Lawrence M. Krauss, con premessa di Hawking. Buona lettura!

P.S. Per problemi di HTML ignoti al sottoscritto e al responsabile medesimo di WebTrek [Giorgio Perbellini] quando si clicca sul link che apre la nuova finestra del browser, anziché visualizzare il vero file di avvio del sito si vedono le directory dell'angolo e-mail: in attesa di risolvere questo angosciante problema [si accettano suggerimenti, ovviamente] è sufficiente che andiate nella cartella "#02 Webtrek" o "#03 Webtrek" e clicchiate poi su avvio.html. A questo punto tutto funziona. Perdonate, ma davvero non si capiscono i motivi di una cosa del genere....

Flashback

La memoria spesso gioca dei brutti scherzi a noi poveri esseri umani, che ci dimentichiamo alcune esperienze meravigliose dopo pochi anni. Fortunatamente gli hard disk non dimenticano nulla, al limite saltano in blocco (ma questo è un altro discorso), e così dopo lunghi lassi di tempo è possibile riscoprire dei piccoli tesori di cui solo una pallida ombra rimaneva nelle nostre menti. Questo sito è dedicato ai videogames usciti qualche anno fa, principalmente per Pc ma non solo. Oramai questi giochi si riescono a portare via dai negozi specializzati per poche lire, oppure si possono trovare direttamente su Internet, ma riescono ancora a divertire come tanti anni fa. Soprattutto ora che il fenomeno degli emulatori e dell'abandonware è in piena evoluzione, ed anche quello dei giochi in versione budget sta ampliandosi, ci siamo sentiti in dovere di darvi una valida guida per scegliere bene, i giochi del passato che hanno retto degnamente il passare del tempo. La storia ha dato spesso responsi affrettati su alcuni videogiochi. Qui ci siamo presi tutto il tempo necessario, e col senno di poi, speriamo di riuscire a rendere finalmente giustizia a queste opere del passato e a collocarle definitivamente nel posto che gli spetta nella storia dell'evoluzione videoludica...che sia in ombra o in luce.

Skywalkers

Quelli che potete vedere qui sono i primi due numeri della fanzine elettronica del newsgroup it.fan.starwars, dedicata all'universo di Guerre Stellari!!! La versione che avete tra le mani è ancora provvisoria e un po' spartana ma, come dice Daniele "Roland di Gilead" Comanducci [ma non eri un fan di Guerre Stellari? E la Torre Nera di King che c'entra?] in fondo è il contenuto che conta e speriamo che questo possa soddisfare la sete di conoscenza di chi tra voi è appassionato della trilogia di Lucas e di tutto ciò che vi ruota intorno. Per qualunque osservazione, critica o commento sulla e-zine rivolgetevi pure al succitato Daniele, il quale non disdegnerebbe che qualche volontario si facesse avanti per partecipare alla realizzazione dei prossimi numeri, che da settembre saranno anche on line. E infine, un po' di pubblicità che non guasta mai: se volete contattare altri appassionati della saga e i redattori medesimi andate nel newsgroup it.fan.starwars o sul canale #guerrestellari su irc.tin.it. Buona lettura.

Le Nottole

Il prossimo lavoro è abbastanza particolare: si tratta di un progetto scolastico realizzato dalla Classe 4A Informatica dell'anno 97/98 dell'Istituto Tecnico Industriale di Stato "P.PALEOCOPA" di Bergamo, con la supervisione del consiglio di classe e in particolar modo del Prof. Bottazzi Mario. Il vostro redattore preferito si è recato nell'Istituto Tecnico in occasione della presentazione del progetto al termine dell'anno scolastico, ed entusiasta per il lavoro svolto da questi ragazzi ha pensato di proporlo sul CD di TGM, nella speranza che possa essere di interesse per qualcuno. Il progetto prevedeva la realizzazione di un sito Web per il Gruppo Speleologico Bergamasco Le Nottole. Questa associazione si occupa di organizzare visite guidate nelle grotte Bergamasche, ma il lavoro maggiore dell'Associazione è quello del mantenimento e la valorizzazione delle numerose cavità artificiali scoperte nelle viscere di Bergamo Alta. Il compito degli studenti era quello di creare un sito per il gruppo, dove fosse possibile conoscere le attività delle Nottole, e nello stesso tempo dare uno strumento ad altri gruppi per poter organizzare le loro escursioni nelle grotte bergamasche. Per questo motivo il sito è stato diviso in tre parti:

La storia e le attività;

Uno sguardo al passato e al presente dell'associazione;

Le grotte naturali ed artificiali.

Qui si possono trovare sia pagine per neofili sia schede molto dettagliate per i più esperti, e poi una parte riservata alla famosa Grotta delle Meraviglie, piccolo capolavoro geologico della Valle Brembana, nonché una delle grotte meglio "preparata" per la visita di turisti, guidata dal gruppo speleologico. Immane sono i links ad altri interessanti siti di speologia.

Yoshiteam Calcetto

Un sito curato e realizzato dallo Yoshiteam, squadra di calcetto. Ma chi sono? La Yoshiteam è una squadra amatoriale di calcio a cinque nata a Roma nel 1997. Il fondatore di questo team è Yoshihiro che è anche l'attuale capitano. Dal nome del fondatore Yoshihiro nacque il nome Yoshiteam [evvai dicolpi di genio, NdCT]. Gli obiettivi di questa squadra sono molto nobili : vincere ed esprimere un calcio altamente spettacolare (artistico!). L'espressione di un Calcio basato sulle qualità tecniche e sui "numeri" dei singoli é la caratteristica principale che distingue la Yoshiteam dalle altre squadre. Ragazzi, facciamo iltifo per voi!

Alessandro "RTWC" Tatti

Il carissimo Alessandro "Road To World Cup" Tatti [deduco dal nome che deve essere un grande appassionato dei titoli sportivi dell'Electronic Arts: che fine intenditore che sono] ci manda due archivi: il primo contiene una serie di immagini tratte dall'ultima edizione della gara delle shiacciate che ogni anno vede protagonisti i grandi campioni dell'NBA, e di cui Andrea ha raccolto

i momenti salienti. Il secondo archivio contiene invece una serie di racconti scritti in tempi non sospetti, di ogni genere; al suo interno troverete anche i ringraziamenti a tutti coloro che gli hanno

scritto in questi mesi complimentandosi per i suoi file e in particolare per l'emulatore, sul cd n. 43.

In particolare: Eduardo Tamraz (al quale è dedicata la storia "Potit lungo la pista Roma-Le Havre",

come premio per il quiz dell'emulatore), Maurizio, Mario Maugeri, Michele Azimonti, Denis Soverini e Cristiano Porqueddu. Alex, come vedi il Todeschini ci prova a rivelarsi all'altezza di quel "Mito del Silvestri" [parole tue], visto che ti ho pubblicato.

Andrea Gimignani

Ecco un'altro tema dal più prolifico produttore nostrano di migliorie grafiche per i nostri cari desktop, dedicato ai fan di Chun-Li e Cammy [come lui stesso]. Per installarlo scompatte l'archivio, come path per l'installazione date la vostra directory dei temi [che di solito è "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 "\Sftheme" tranne il ".theme" e il file "appstart 3D.ani" che vanno a finire nella directory

dei temi. Se per caso WinZip si rifiutasse di obbedirvi 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.

E veniamo ad un po' di dettagli sul tema in questione, giusto per amor di cronaca:

Sfondo: scannerizzato dalla copertina di un anime comics del film.

Icone: recuperate da una immagine reperita su Internet.

Puntatori: standard di Windows, tranne l'appstart 3D fatto dall'autore medesimo mescolandone due

diversi di Windows. Suoni: presi di peso dal videogioco, con conseguente perdita di qualità.

Come al solito è presente un file .icl, in cui ci sono un po' di icone bonus, che per visualizzare dovete accedere ad una 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 quelle di tutti gli altri personaggi del videogioco.

Davidos

Un lettore decisamente prolifico, il caro Davidos, ma come molti altri destinato a non vedere pubblicato tutto quello che mi manda [altrimenti avrebbe occupato da solo tutto l'angolo e-mail...]. E vediamo che ha in serbo per noi questo lettore dal misterioso nome [molti altri, come

lui, non amano farci sapere qual è il loro nome di battesimo, e la cosa non mi esalta particolarmente, non fosse altro che chiamare una persona File o Davidos non è il massimo della vita, per me...sto meditando di cestinare le lettere che non sono firmate con il nome vero, eh eh]: Animazioni.zip contiene tre gif animate realizzate da lui medesimo, mentre Soluzioni.zip è una discreta raccolta di solle e cheat per molti giochi vecchi e nuovi; StarTrek.zip invece contiene invece le seguenti directory:

Borg.zip: una guida ai Borg;

Q: una guida ai Q ed al Q-continuum;

ST image.zip: immagini varie su Star Trek.

Io, che della serie nuova non sono un gran fanatico, non ho minimamente idea di cosa voglia dire

Q-continuum nè so che faccia abbiano i Borg, ma so che una gran quantità di lettori ama tutto quello che dalla prima serie di Roddenberry deriva, e quindi speriamo di far cosa gradita...

Enrico "Duke" Simetti

Il prolifico Duke ci allietta anche questo mese con tre suoi lavori: il primo, Faroe.zip, è uno scenario per Civilization 2, ambientato nelle isole Faroe.

Gli obiettivi sono i seguenti:

Decisive Victory: Ottenere il controllo di Torshavn, Vestmanna e Tvoroyri

Marginal Victory: Conquistare una città nemica.

Marginal Defeat : Non conquistare nulla.

Decisive Defeat : Perdere il controllo di tutte le città.

Il secondo, a3ww.zip, è ancora uno scenario per Civ II, questa volta ambientato dopo la terza Guerra Mondiale [ma...io ero rimasto alla seconda, e mi pareva che ne avessimo comunque avuto

abbastanza...boh].

Gli obiettivi sono:

Decisive Victory: Ottenere il controllo di 13 città

Marginal Victory: Conquistare 5 città.

Marginal Defeat : Controllare 3 città.

Decisive Defeat : Controllare 1 città.

Interessante è anche il nuovo episodio per Duke Nukem 3D, intitolato prosaicamente "The Duke Nukem Return". L'editor della 3D Realms sembra non avere segreti per il nostro Enrico, quindi gustatevi i livelli che ha realizzato con la solita aprizia e più non dimandate.

Tra l'altro, il nostro possiede una home page dalle parti di Geocities, per cui se volete tenere d'occhio le ultime sue fatiche potete fare un salto a www.geocities.com/SunsetStrip/Alley/9058, dove troverete, oltre a quella del Duca videoludico, anche una pagina dedicata ad Ignition e una a

Civilization II

File

Ecco un altro sconosciuto, che però ci fa sapere che File è il nome da lui usato nelle chat che frequenta (itatrek,tgm,Zzap!,ecc). Nel suo archivio troverete ben tre cose [come nelle uova con sorpresa], ovvero altrettanti archivi:

Il primo, tw98.zip, contiene la versione per Windows98 di una delle piu' note utility di gestione del

Desktop: il Tweak 98; l'installazione e' molto semplice, basta unzippare l'archivio nella directory Windows e poi da li' lanciare col tasto destro il file Tweakui.inf scegliendo "Installa" e da li partira' l'installazione automatica [io non ho Win98, ma il caro, vecchio 95, comunque non vivrei

senza un programmino che permetta di modificare alcune cose del desktop, come TweakUI.

Usatelo.].

Il secondo archivio, Timedemo02.zip, contiene il TIMEDEMO di UNREAL: scompattate il file nella directory \system di Unreal; esso conta i fotogrammi al secondo del gioco [ideale per capire

che è tempo di upgrade, come nel caso del sottoscritto]; per abilitare l'opzione mentre si sta giocando basta digitare: il tasto "tab" per far scendere la console e inserire i seguenti comandi:

"SUMMON TIMEDEMO.TIMEDEMO" (in alto a destra compariranno le stime dei fotogrammi)
"KILLALL TIMEDEMO" disabilita tutto.

In ultimo ecco un bellissimo screensaver per VooDoo1/2; per vederlo e/o usarlo è sufficiente decompattare l'archivio Beyond.zip in Windows, dopodichè entrare nelle proprietà dello schermo,

scegliere la linguetta ScreenSaver e selezionare Bts...carino, molto carino...

Peccato che io abbia rimosso qualsiasi screensaver dalla mia vita, per scelta, e quindi abbia potuto

solo provarlo salvo poi cancellarlo irrimediabilmente.

Fuz

Un altro anonimo, un altro tema per Windows95 realizzato da lui medesimo componendo vari temi che apprezza molto. Vedete un po' se vi piace...

Per installarlo seguite le istruzioni che già ho scritto per Andrea Gimignani.

Gabriele Mattiussi

Ancora un lettore molto laconico...il caro Gabriele sembra comunque essere un discreto appassionato di Scudetto 1997/98, il gioco manageriale di calcio, del quale ci ha inviato un aggiornamento. In questi files troverete l'aggiornamento alle squadre di serie A, serie B e perfino

tutta la C1 girone A e B, più alcune squadre della C2 [!]. Inoltre, tramite Internet, il prode ed instancabile lettore ha aggiornato alcune squadre del Campionato spagnolo e quello francese.

Tutte le squadre italiane sono aggiornate al 29/08/98.

Per fruire del suo lavoro, oltre a dover possedere una copia originale del gioco, dovete scompattare

Scudetto.zip nella directory del gioco (es: C:\Cm9798) e sovrascrivere i file precedenti. Fatto questo iniziate una nuova partita con le nuove modifiche. Facile, no?

Comunque, lo ripeto ancora una volta, cercate di spiegare un po' meglio quello che mi mandate,

altrimenti devo impazzire ogni volta a capire cosa contengono gli archivi, che ci devo fare, come

funzionano, ecc. Grazie!

Liam

Il file Skins.zip mandatoci da Liam, al secolo Daniele Massaro, lettore romano membro del celeberrimo clan Quake Nightmares, contiene alcune delle skin per Quake 2 [come? non sapete che sono le skin? Vergogna!] utilizzate dai membri di alcuni dei clans di Quake2 più conosciuti in Italia [tra cui il suo, ovviamente]. Tra le altre troverete le skin dei seguenti Clans:

"QN" - La skin ufficiale dei Quake Nightmares

"A4F" - La skin ufficiale degli All For Frag

"SD" - La skin ufficiale degli Stone Dogs

"QIC" - La skin ufficiale del Quake Italian Clan

E come le installiamo? Semplicissimo:una volta scompattato il file "Skins.zip" non dovete far altro

che copiare tutti i files con estensione ".pcx" nella cartella Quake2/baseq2/players/male. A questo punto lanciate Quake2, entrate nel Multiplayer Setup e quando settate i parametri del personaggio scegliete la pelle che preferite.

Giovanni "Lone Wolf" Valdiserra

Il lupo solitario ha intasato la mia casella di posta con un bel po'di materiale interessante, che rapidamente ci mettiamo ad elencare. All'interno dell'archivio troverete:

1AoEM.zip: Module Pack per Age of Empires.

DosDoom064.zip: DosDoom, ovvero tutto quello che avreste voluto da Doom e che la id non vi ha

dato! Alta risoluzione (fino a 1024x768), colore a 16 bit, effetti di traslucenza, capacità di alzare ed

abbassare lo sguardo, saltare e molte altre nuove features. Per il sonoro richiede patches come i file .pat della Gravis Ultrasound.

DRS Build 11.zip: Script per Age of Empires che permette di cambiare immagini e suoni del gioco.

Rainbow Islands.mod: Il motivetto di Rainbow Islands in versione Mod!

Randysch.htm: Pagina HTML tratta da un sito internet riguardante Age of Empires. Oltre a contenere tantissimi link ad altri siti analoghi sono presenti tutti i cheat per questo strategico.

Wild West Campaign.zip: Campagna per Age of Empires ambientata nel Far West.

Che aspettate? Installate Age Of Empires e abusate di questi file!

Luca Geretti

Un grandissimo, il Geretti, che ormai si dedica completamente all'Unreal Editing, rinunciando persino alla sua vita sociale, alla ragazza, alla scuola, a TGM [ehi! No! Quella no!] pur di poter creare nuovi livelli per il suo gioco preferito e scrivere tutorial per trasmettere ad altri la sua saggezza...

I suoi due livelli [bellissimi, tra l'altro: complimenti!] li troverete nella sezione Wads del Silver Disk, mentre qui abbiamo lasciato il tutorial, la cui precedente versione era già stata pubblicata due mesi fa: l'autore ha ora incluso tre nuovi argomenti.

Non domo di tanto lavoro, lui e il fratello hanno esaminato la precedente soluzione di Mortal Kombat Trilogy [pubblicata sul Silver Disk vol.44] e hanno corretto, aggiunto i personaggi mancanti nonché i codici e i trucchi (compreso Chameleon) che sono riusciti a scovare.

Luca "Guybrush" Berto

Benvenuti alla SfigaNet Corporation, fondata da Luca "Guybrush" Berto!

Non sappiamo ma possiamo intuire che cosa c'è alla base di questa denominazione. Nel dubbio tacciamo e ci accontentiamo di fornirVi, finalmente, e dopo grande lavoro, il loro LucasArts Solution Pack, il quale comprende le soluzioni delle più belle avventure grafiche della LucasArts:

Full Throttle, Sam&Max, le tre avventure di Monkey Island, The Dig. Purtroppo le vacanze hanno impedito ai membri della corporazione di scrivere anche quella di Day of The Tentacle, ma provvederanno quanto prima a rilasciare al più presto la versione 1.2 del loro LucasArts Solution Pack.

Luigi Marcucci

Un po' di materiale ad opera di un nostro affezionato lettore riguardanter il mitico Ken.

Mai una volta che si trattasse di Ken Falco, però! Sempre il solito Ken Shiro!

Che tuttavia, a giudicare dalla quantità di materiale più o meno carino che intasa la mia mailbox,

rimane uno dei personaggi che i lettori di TGM apprezzano maggiormente...e i file audio e video presenti in questo archivio ne sono la prova.

Marco "Jun" Di Maria

Originale e in gamba, il caro Jun di derivazione tekkeniana. Infatti ci ha mandato quattro set di loghi per Windows95 tratti da cartoni giapponesi piuttosto noti: si tratta dei fondali di avvio e di chiusura del sistema di Capitan Harlock, Rayearth, Slayers e Video Girl Ai. E di ottima fattura, tra l'altro.

Scompattate l'archivio dove più vi aggrada, magari fate una copia dei vostri loghi originali [logo.sys è in C:\, mentre logow.sys e logos.sys in C:\Windows]; a questo punto sostituiteli con questi e al prossimo avvio avrete un PC nuovo di pacca! [o quasi...potenza dei loghi di avvio. Ma è giusto dire loghi come plurale di logo o è indeclinabile? Mah...]

Marco "Xenon" Costanza

Ma che vedo mai? Un uomo che scrive programmi in Java!

Marco è uno studente al secondo anno di Ing. Meccanica a Roma, e ci ha mandato un simpatico

pseudo sito internet da cui lanciare:
FORZA 4 in javascript (lo potete vedere con il vostro browser preferito)
Lo SCREEN MATES del capitano dei marines
Il logo animato definitivo per Windows95 (con fulmini lampi e la finestra in frantumi)
Decompattate, entrate in forza 4 e lanciate default.htm, poi ogni tanto, tra una partita e l'altra di
Forza 4 ricordatevi di assumere liquidi e di mantenere un minimo di vita sociale...

Matteo Fanti

Un compositore in erba per noi di TGM!
Matteo ha composto questi sette brani salvati poi in formato MIDI usando come sequencer il CakeWalk5.0 e come strumento una Korg X3R. Purtroppo alcuni brani sono stati originariamente creati usando la libreria di suoni proprietaria del suo strumento e solo successivamente convertiti in GeneralMidi e questo ha portato ad una inevitabile perdita del "sound" originale...: (L'unica raccomandazione è di ascoltare questi brani con una buona strumentazione midi (una SoundBlaster32 come minimo) al fine di poterne apprezzare la qualità. Io che possiedo una SB16 non ho apprezzato più che tanto... :)

Michele

Due file per Michele: il primo è una raccolta di foto di giocatori di calcio sulla quale non credo sia necessario dilungarsi ulteriormente.
Il secondo file, a due giorni dall'inizio del campionato, è allettante...
Un foglio di calcolo in formato .XLS contenente le rose delle squadre di serie A.
1 i giocatori scritti in rosso su sfondo blu dovrebbero essere i presunti titolari.
2 i giocatori scritti tutti in maiuscolo dovrebbero essere gli extracomunitari.
3 per le squadre appena salite e le altre di bassa classifica Michele si è riferito ai dati trovati su "campionato in tasca".
Fantallenatori, datevi da fare!

Michele Moccia

Ah, l'estate che se ne va...che tristezza...l'unica consolazione è pensare alla prossima.
E per aiutarci nel crogiolo il carissimo Michele ci allietta con foto estremamente "balneari", dedicate in toto al surf in ogni suo aspetto...sigh, sob...che commozione!

Mirko Sandonà

Ecco una utility veramente spettacolare mandataci da Mirko: il convertitore definitivo di mappe di Quake I a mappe di Quake II, che funziona sia con i livelli originali della id che con i mission pack, le total conversion, tutti...
Per spiegarvi tutto ci metterei ore, consiglio quindi di leggervi il completo Readme.txt allegato nell'archivio o di contattare il sig. Sandonà medesimo... [ovvero come scaricare il barile]

Nicola Fraticelli

Nicola ha 15 anni ed è da quando ne aveva sei che smanetta con i computer [però: niente male, Nicò...]. Ecco per voi una raccolta di trucchi, di soluzioni, di suggerimenti, di hints, di trick, di tips, di cip, di ciop e ciap, insomma, ben oltre 100 hints per oltre 100 giochi. Sono stati reperiti in rete, i file sono tutti in formato .txt e sono scritti in inglese.

Nicola Ronca

Ecco qualcosa di veramente troppo bello, che mi esalta veramente! Una bella raccolta di testi di un casino di canzoni di altrettanti gruppi:

Verve, The - Urban Hymns

All Saints - Never Ever, Under the Bridge

Anouk - Together Alone

Bush - Razorblade Suitcase, Sixteen Stonetesting

Cranberries - No Need To Argue, To The Faithful Departed

Green Day - Dookie, Nimrod

Madonna - Frozen, Ray of Light

Natalie Imbruglia- Left of the Middle

Nirvana - MTV Unplugged

eccetera eccetera!

Raffaele Di Filippo

Questo lettore, amante del punk ["Punk will never die"] mi ha mandato un file .MP3 che potete ascoltare grazie al WinAMP accluso nella directory medesima di questo frizzante CD di TGM. Il brano contenuto nell'archivio è LIEUTENANT JOSEPH KLEIN, solo un dimostrativo di un brano MIDI che, per motivi tecnici [ergo di spazio per comodità di pubblicazione sul Disco Argenteo], è stato registrato in .wav e poi convertito in .mp3. Buon ascolto!

Riccardo Rieti

Il prode Riccardo ci invia due bei file, che subito pubblichiamo: si tratta di Icone.zip, ovvero una pregevole raccolta di varie icone create appositamente per sostituire quelle di sistema con altre dei

LITFIBA, PROZAC+, METALLICA, LIGABUE, THE VERVE e NIKE. Assieme a questo [siccome Riccardo fa le cose per bene, come il formaggino] ci manda anche SysIcons.zip, un documento di

testo in cui ci spiega come cambiare le icone di sistema in Windows (es. Chiudi Sessione, Esegui).

E a dimostrazione di come un Silver Disk aiuta l'altro, lo stesso lettore ci rammenta che per trovare tutte le corrispondenze Valori>Icone, oltre a molto tempo, gli è stato di aiuto il file in HTML In inglese denominato Desktop trovato in qualche Silver Disk passato. Bene!

Rimo [Claudio Rimoldini]

L'entusiasmo per il grande gioco di calcio della Electronic Arts non sembra avere pause...oltre al

succoso angolo dei replay dedicato a Fifa98 e World Cup98 abbiamo questo lettore di Berghém [un mio conterraneo... scusate se mi commuovo...zig!zob!] che ha fatto del calcio la sua vera ragione di vita: oltre a tifare Atalanta e frequentare assiduamente il Comunale di Bergamo, gioca in una squadra locale e non si fa sfuggire nessuna nuova uscita di giochi calcistici. Ed ecco allora una bella pagina html che spiega per filo e per segno come personalizzare alla grande le maglie dei

giocatori, segnalando i programmi migliori che lo consentono, spiegano come creare le jersey e vari trucchetti per rendere impeccabili i risultati delle proprie fatiche. Buon lavoro, pota!

Rocca Stefano

L'archivio mandato da codesto lettore contiene un programmino da lui medesimo realizzato quest'estate. Bene, direte voi, ma a che serve? Utilizzando una SB16 analizza una qualsivoglia entrata audio (LINE IN, CD, MIC, MIDI OUT, anche tutte contemporaneamente) e visualizza i risultati in tempo reale su schermo come un oscilloscopio o uno spettrografo. I requisiti minimi sono il classico 486DX, una scheda video VESA da almeno 1Mb e, ovviamente, la SoundBlaster 16. Ogni configurazione superiore è ben accetta, ovviamente. Il programma gira sia sotto Windows

95/98 che sotto DOS.

Alcune avvetenze: non riprodurre ne registrare alcun file WAV,VOC,MP3 o simili mentre si esegue

il programma, SB16FFT è in grado di ricevere come input solo le entrate della SB16 e l'uscita

MIDI (FM synth o EMU8000 synth). Non utilizzare alcun software synth per riprodurre i file MIDI, AWE 64 compresa. Chiaro, no?
Allegato al programma troverete anche l'archivio originale del cwsdpmi in caso di necessita'

Valerio

Ovviamente non sappiamo nulla di Valerio, se non che egli è un gran cultore dei MUD [Multi User Dungeon] che, in breve, sono programmi per computer nel quale gli utenti possono connettersi e giocare. Ogni utente prende il controllo di un personaggio. Si puo' camminare, chiacchierare con altri personaggi, esplorare pericolose aree infestate di mostri, risolvere prove di coraggio, intelligenza o conoscenza (le cosiddette "quest") e persino creare delle stanze personali, con descrizioni ed oggetti. Il lettore ci manda le FAQ ufficiali in formato HTML leggibile con qualsiasi browser, tratte dal sito di Luditalia.

Vittorio Gherardi

Vi ricordate di GetRight, il programma shareware che il sottoscritto e il Gaburri usano con insistenza per scaricare i demo e le altre belle cose che ogni mese trovate sul CD? E che non mancano di installare su ogni PC sul quale mettono le mani? Sì? Bravi! Ebbene, il mese scorso ho pubblicato nella sezione dedicata allo shareware la versione 3.21 del suddetto programma, e oggi troviamo sui solchi del CD di TGM un patch interessantissimo che consente di "tradurlo" in italiano, togliendo a chi non lo usava la scusa "ma io non so l'inglese, ecc. ecc." In pratica, seguendo i facili e brevi passi che seguono, avrete tra le mani la versione italiana di GetRight! Non è bellissimo tutto questo? Ovviamente si tratta di una traduzione non ufficiale e non supportata dalla HeadLight, ma perfettamente funzionante [io stesso la uso da due mesi e non ho mai avuto un solo problema, e non vedo perchè avrebbero dovuto essercene].

Per installarla:

- A) Chiudete GetRight se è in funzione.
 - B) Copiate il file gr_italiano.dll e i file .reg nella stessa directory di GetRight.
 - C) Lanciate il file install.reg [dopo essere entrati nella directory di GetRight, ovviamente].
 - D) Riavviate GetRight.
 - E) Per disinstallare la traduzione [ma perchè dovrete, di grazia?], lanciate il file uninstall.reg.
- E bravo Vittorio!

Wesley Crusher

Ed eccoci alla perla del mese! Amici!

Fabio Tarantino alias Wesley Crusher ha dato luce alla Creatura!! Il mito che tutti aspettavano! Pensate che io, basito dallo stupore nonchè esaltato dal lavoro realizzato dal Tarantino ho chiesto a SS di darmi la copertina del CD per questo capolavoro [ovviamente sono statocoperto di insulti, ma era solo per darvi un'idea della mia esaltazione]! Vi chiederete di cosa sto delirando, vero?

Ebbene, si tratta di un file .mod [ascoltabile col nuovo WinAMP accluso nel CD medesimo] che fara' felice tutti i fan del Gab-Gab-Gaburri: ebbene si, il Gaburri remix, il cui titolo potrebbe benissimo essere "I'm the Gaburr" oppure "dur dur d'etre un Gaburr". Il soggetto del brano techno-trip-dance ha apprezzato e ringrazia, io ho creato un link sul desktop e l'ho messo in Esecuzione Automatica per sentirlo ogni volta che il mio PC prende vita. Fate un po' voi i conti...ma soprattutto ascoltate!!! I complimenti per la chicca dell'angolo e-mail del mese, che si candida a vincere il premio di "Miglior file Attach 1998"!