

L'angolo della posta più bello di tutti!!

Rieccoci ancora insieme, amici dilette! I tempi redazionali di preparazione e pubblicazione del Silver Disk che ruota beato nel vostro lettore sono tali da dover scrivere queste poche righe prima dell'uscita del numero di Ottobre nelle edicole, e quindi non posso avvalermi dei vostri commenti e/o critiche feroci e/o stroncature. In virtù di questo ampio ritardo e mancanza di sincronismo tra me e voi sono 'costretto' anche questo mese a fare di testa mia, ovvero a replicare il lavoro propostovi trenta giorni fa, nella speranza che sia sempre più prossimo a quello che voi desiderate, cosa che costituisce il vero motore di questa sezione del CD. 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! Passiamo ad esaminare quello che i fedeli lettori ogni mese ci mandano...

Flashback TGM Edition

Abbandonate i vostri P2, o voi che entrate! Siete nel regno dei 286, delle potenti workstation a 16 bit, la landa dei ricordi, il luogo in cui si celebra il passato, in senso videoludico ovviamente. La storia ha dato spesso responsi affrettati su alcuni videogiochi. Qui si sono presi tutto il tempo necessario, e col senno di poi, sono riusciti a rendere finalmente giustizia a queste opere del passato e a collocarle definitivamente nel posto che gli spetta nella storia dell'evoluzione del videogioco...sia esso in ombra o in luce. Perché anche ciò che anni fa fu fonte di lodi per le riviste specializzate, potrebbe ora rivelarsi in tutta la sua pochezza. Un ultimo avvertimento: i più sentimentali sono pregati di andare a prendere i fazzoletti prima di addentarsi nei meandri di Flashback!

Questo mese, oltre alla consueta teca, alla mail e la sezione dedicata al subconscio, abbiamo un buon numero di recensioni: Dungeon Hack, Loom, Jagged Alliance, The 7th Guest, Theme Park e Warcraft !!!! Buona lettura!

Un altro tuffo nel passato...Zigh! Zob!

Andrea Bigiarini

Andrea Bigiarini è il capoccia della B-Ja Hot Soft Toys, neonata software house dedita ai Mini-Games della famiglia del TeaseWare. Se le ultime due parole vi sono obscure [e non mi stupirei], eccovi una breve spiegazione: I 'Mini-Games' sono piccoli giochi che, data la loro compattezza, sono adatti alla distribuzione via WorldWideWeb. Essi sono parte della famiglia "TeaseWare", (dall'inglese Tease= attrarre, sedurre e Ware= Programma) e sono destinati ad essere piccoli gadget pubblicitari da regalare ai visitatori del vostro sito o da includere come un nuovo genere di pubblicità attiva. Lungi dal perdere troppo tempo a parlare di pubblicità, sappiate che, dopo lunghe e feroci trattative al limite della politica e della diplomazia, io e Andrea ci siamo accordati sulla pubblicazione mensile di uno dei suoi prodotti, per dar maggiore visibilità al suo lavoro [bisogna pur incentivare il Made In Italy, no? E se noi, con i nostri modesti mezzi, possiamo farlo, allora SOTTO!]. Trattasi di giochi che trattano il mondo sommerso [neanche troppo] delle scommesse, del toto-tutto e della puntata feroce. Avremo modo di puntare sui cavalli, sulle squadre di calcio, di fare tredici, ecc. ecc.

Cominciamo allora a parlare di Mini-Race, il primo TeaseWare della B-Ja. Trattasi di 'simulatore' di corse di cavalli: fate la vostra puntata, incrementatene il valore a piacimento, selezionate il cavallo su cui giocare [tra i tre disponibili] ed iniziate la corsa! Al termine della gara sarete informati dell'esito della corsa e se avete vinto o no. Vedrete raffigurato il cavallo vincente e tutte le informazioni relative alla vostra puntata, se avete vinto o no e quanti soldi vi sono rimasti. Potete trovare istruzioni più dettagliate e complete nel file Leggimi.wri compreso nell'archivio. Per giocare è sufficiente decompattare l'archivio, lanciare Instal32.exe e seguire le agili istruzioni su schermo. A questo punto, dal "Menù Avvio\Programmi\Mini Race - Teaseware" lanciate MiniRace!

Appuntamento con l'ippica: MiniRace

Claudio Rimoldini

Il mio conterraneo nonché omonimo Claudio Rimoldini ci aveva deliziato, il mese scorso, con una lezione di taglio e cucito per neofiti di quel capolavoro della Electronic Arts che è Fifa 98. Questo mese invece si migliora, e parecchio, visto che abbiamo per le mani un aggiornamento per il suddetto gioco della serie A e B 1998/99. In particolare il bravissimo lettore ci fornisce:

- Le rose delle squadre sono aggiornate al 15/9/1998.
- Tutte le maglie della serie A (da casa e trasferta) aggiornate allo scorso campionato.
- Il look aggiornato dei giocatori, i rispettivi ruoli e numeri, il set di cartelloni pubblicitari.
- Sono stati abbinati gli stadi il meglio possibile.
- Sono stati corretti i valori dei giocatori.

Per installare il pacchetto è sufficiente scompattare il file nella directory principale di Fifa 98, sostituendo i file esistenti. L'operazione inversa richiede invece l'esecuzione del file Un_A&B99.bat e la sua successiva rimozione [non per mancanza di fiducia, ma io farei copia della directory del gioco PRIMA, e la ripristinerei DOPO...ho brutti ricordi dei file batch scritti da altri...non me ne voglia Rimo!] Veloce elenco dei bachi e delle limitazioni del patch: si avrà un crash se si usano le sezioni "MODIFICA SQUADRA" e "MODIFICA GIOCATORI" delle squadre italiane. (NIENTE DI GRAVE, il gioco uscirà in W95) Cio' dipende dal fatto che ogni team e' collegato ad una maglietta che originariamente non era del gioco. Il gioco accetta massimo 20 giocatori per ogni squadra, quindi si potranno notare alcuni assenti. Nient'altro? No, se non il nostro grazie al nostro atalantino [Serie A, arriviamo!] che rivitalizza il giucone sportivo dell'anno!

Rimettiamo a nuovo Fifa 98!

Daloken

Lettore poco loquace, redattore poco loquace... Il prode Daloken, fan sfegatato di Ken Il Guerriero e di DragonBallZ ha trovato un bel po' di materiale sul seguace della sacra scuola di Hokuto, che mi ha mandato e che io, prontamente, pubblico.

Piccola avvertenza: ogni mese ricevo e pubblico materiale di Ken il Guerriero. Francamente credo che non esistano neppure tanti applicativi per Windows95 cui associare le migliaia di icone della serie che ho visto finora. Non prendetevela con me, ma credo che per un po' di tempo di icone, sfondi o suoni di Ken non se ne parlerà, per cui risparmiatevi pure i soldi della bolletta e non mandatemi. Cambiate manga, almeno! Che so, Jeeg Robot o Daitarn III!

Varia roba sul maestro di Hokuto

Edoardo Di Cesare

Ognuno ha i suoi giochi del cuore, direi...lo tengo stretto stretto nel mio cuoricino Screamer e DooM, mentre il nostro Edoardo ha dalla sua Championship Manager 2 che, a detta sua è il miglior gioco manageriale che abbiano mai realizzato. Il nostro lettore ha aggiornato il campionato italiano alla stagione 98/99 comprendendo, quindi, i trasferimenti dei giocatori (comprendendo anche i trasferimenti esteri più importanti) e gli allenatori attuali, rendendo moderne anche le squadre italiani partecipanti alle coppe europee. Scompattate l'archivio e all'interno della directory "Scudetto97/98" troverete:

- Mpdata.db1: Allenatori aggiornati al 6/09/98
- Players.db1: Trasferimenti e nuovi giocatori (realmente aggiornati!!)
- Tmdata.db1: Aggiornamento delle squadre e dei relativi colori.

Per apprezzare il tutto non dovrete far altro che scompattare il file Scudetto97-98.zip nella directory di cm9798, e dare l'ok alla sovrascrittura dei vecchi files. Cominciando una nuova partita, le modifiche saranno rese effettive. Ovviamente se non volete perdere i vostri precedenti dati vi conviene fare copia di tutto.

Aggiornamento di Scudetto

Enrico "Duke" Simetti

Il sempre prolifico Duke non sembra darsi pace: dopo i livelli per Civilization II del mese scorso ecco a voi un paio di mappe multiplayer per Red Alert. Non avendo io il suddetto gioco e non avendo idea di come gestire la cosa, vi trascrivo quello che leggo sul Silver Disk: Copiate i file

nella directory in cui avete installato il gioco dei Westwood [qualcosa tipo D:\RedAlert], facendo copia di qualsiasi cosa venga sovrascritta [niente nel caso di questi livelli, essendo solo degli isolati file .mpr]. Lanciate a questo punto la campagna multiplayer e selezionate uno dei seguenti due livelli.

Buona guerra!

Livello multiplayer per Red Alert

Altro livello multiplayer per il capolavoro Westwood

Fabrizio Miglietta

Fabrizio ha 17 anni, fa il D.J. con il nome di djemme [ma non sei un po' giovane?], e lavora col Fast Tracker da almeno 4 anni. Dopo tre infruttuosi tentativi di spedirmi i file [senza estensione, in formato .rar, ecc. ecc.] finalmente ho avuto sui cluster del mio nuovissimo hard disk i moduli XM realizzati da Fabrizio che, per la prima volta ed in esclusiva per i lettori di TGM egli propone al

grande pubblico. I due moduli si chiamano "Assembly master" e "Solo", due generi di musica completamente diversi, che comunque speriamo vi piacciono [io li ho apprezzati molto, e infatti li pubblico]. Nota tecnica: per motivi di spazio tutti i samples sono stati convertiti da 16 a 8 bit low quality. Nota tecnica 2 sui file medesimi che, ricordo, potete ascoltare tranquillamente con WinAMP che trovate sul CD medesimo:

Assembly master (hard core) original version 3,7 Mb Converted version 0,7 Mb

Sento (soft) original version 1,4 Mb Converted version 0,4 Mb

Moduli Fast Tracker

Francesco Venturini

Pensate, c'è chi ancora si dedica al mitico e immarcescibile GP2! Io, che sono tra questi, ho quasi versato lacrime di commozione nel ricevere questo file da Francesco: trattasi di aggiornamento per l'anno 1998 [ovverosia stagione in corso] del suddetto capolavoro di Crammond [a proposito, GP3?], più un set di vetture realizzate da Francesco medesimo che, in un momento di lucidità, ha chiamato stupido.gp2 [e che in realtà sono proprio belle e divertenti]. In aggiunta a questa roba troverete anche l'editor freeware che permette di editare le singole vetture nonché di inserire nel gioco le suddette modifiche senza dover troppo impazzire. In dettaglio:

1994.gp2: Auto originali del gioco per ripristinarle in futuro [se mai vorrete...]

1998livb.gp2: Auto di quest'anno complete

stupido.gp2: Auto Personalizzate dell'autore DA PROVARE!!!!

gp2edit.exe: L'editor [non poteva mancare...insieme ai file di cui necessita per girare]

Istruzioni per l'uso del tutto: dopo avere estratto i file in una cartella chiamata magari \Gp2changes, meglio se all'interno di quella di GP2 stessa, avviate gp2edit.exe; andate nel menu options...program configuration e localizzate il vostro file gp2.exe [per esempio D:\gp2\gp2.exe]; caricate il carset di vostro gradimento (File...Open Carset...) e selezionate EXPORT [due volte] per inserire tutta la grafica all'interno del gioco. Niente di più facile, direi! Ragazzi, ma qualcuno ha idea dell'ultima gara di campionato che ci aspetta? Accidenti, sono TESISSIMO!

Aggiornamento 1998 per GP2!!

Gianpaolo Ghilardi

Eccoci al primo lettore che questo mese non è reperibile via Internet [e difatti il nome in alto non ha nessun link], ma che ci ha fatto pervenire via posta tradizionale un paio di floppy contenenti un

programma scritto da lui, chiamato "Mini System Files backup" [MSFB per gli amici, come precisa

nella lettera]. Il programma, come forse avete intuito dal titolo, crea delle copie di emergenza dei cosiddetti file "critici" di Windows95. Attualmente il programma cerca i file nella directory di

default, ma in successive release verrà tolta questa limitazione [in effetti devo essere l'unico che installa windows in C:\Finestre]. Gianpaolo esorta alla lettura della guida per capire effettivamente il funzionamento del programma, oltre che le preziose scorciatoie da tastiera. Io non sono riuscito ad avviarla, la guida in D-HTML realizzata con Microsoft HTML Help Workshop, magari perché non ho installato l'Explorer.

Il codice è stato ottimizzato per macchine di fascia bassa, dal 486 in su, e tutte le funzioni sono state riunite in un kernel [evviva Unix!] Quasi dimenticavo di dire una cosa, che farà la gioia del pastore: il programma è Bada Enhanced!!!

Mini System Files Backup

Giggio

Quello che abbiamo ricevuto da Giggio è un piccolo demo per 3Dfx che ha realizzato questa estate,

giusto per provare un po' come si programma la Voodoo [anzichè andare in spiaggia a conoscere le

ragazze...misteri dell'universo maschile. Che utilizzo può avere? Ad esempio come Screen Saver (anche se in realtà non è proprio uno Screen Saver perché il programma non termina quando si muove il mouse o altro), come fa Giggio in persona.

Il programma è stato scritto con Visual C++ usando istruzioni OpenGL. Per funzionare ha bisogno

delle due librerie:

- Opengl32.dll

- glut32.dll

- di una bitmap per la Texture che deve avere come nome Text1_256.bmp e un formato 256x256 24bit senza compressione.

Potete ovviamente realizzarne una personale di quel formato e sostituirla a quella esistente.

- Una 3Dfx.

Il programma termina con la pressione del tasto 'Esc' oppure, come nel mio caso in cui il suddetto tasto è rotto causa abuso [la tastiera nuova me la compro oggi], con ALT+F4.

Demo 3Dfx del Gigi

Janko

Altro lettore che non ha casella di posta e mi ha inviato ben 7 [!] floppy contenenti livelli aggiuntivi

per Age of Empires realizzati da lui [un po' di ironia: per essere sicuro di farmi ricevere il materiale in ottime condizioni janko si è avvalso dei floppy notoriamente più 'robusti' che il mercato offre, oltretutto quelli di Windows95. Peccato che comunque due file fossero corrotti. Attendo che me li reinvi, caro Janko]. Ma vediamo in dettaglio cosa abbiamo per le mani:

Baal-II Dio del Male

Livello single player

Una impresa davvero difficile quella di combattere contro le forze del Male. Uno scenario un po' particolare, che vede impegnato il popolo vegetariano del Dio Ra contro i seguaci di Baal, una divinità malefica. Tutte le informazioni sono contenute nelle istruzioni dello scenario. Se volete visionare il filmato iniziale, collocate il file Baal.avi nella cartella AVI della directory di Age of Empires. Se questa directory non esiste, basta crearla. Dovrete inoltre copiare la mappa Baal.bmp nella directory principale del gioco.

I 7 Samurai

Campagna single player

Una mini campagna comprendente 5 scenari, nei quali 7 valorosi Samurai, assoldati nel primo scenario dagli abitanti del villaggio Toyoku per difenderli dai predoni, saranno impegnati in cruente battaglie, e dovranno infine distruggere le città dalle quali partono i predoni per le loro razzie. Nell'ultimo scenario l'Imperatore del Giappone li sottoporrà ad una prova davvero difficile da superare, per poi premiarli assumendoli come sue guardie personali. Una campagna avvincente per l'abilità che i 7 Samurai dimostrano in combattimento, soprattutto quando combattono raggruppati. Esaurienti le istruzioni e i suggerimenti che troverete in ogni scenario.

Livello per Age Of Empires: Baal

Campagna per Age Of Empires: I 7 Samurai

jELLO PeCKora

Il caro PeCKora [sono stato bravo a tenere giuste le maiuscole e le minuscole, eh?] ci manda due piccoli gadget riguardanti il barone redazionale, che quando ha acconsentito alla pubblicazione delle sue foto sul Silver Disk ha accettato implicitamente che cose come queste venissero realizzate... In suo onore, ecco due skin su base Bossetti:

una per il Winamp (BossAMP.zip) e

una per Quake (bosskin.zip).

La seconda è una versione MOLTO beta, quindi non disperate se in DM non vi riconoscono.

L'autore intende realizzare un'intera linea di gadget sul barone, tra cui un antistress da martoriare quando vi interrogano in geografia e un super pupazzone gonfiabile in gomma di Murano da prendere a colpi di testa quando vi va in crash il piccì [cioè ogni 3 minuti, vero Gaburri? :P] Per installare la Skin di Winamp è sufficiente scompattare l'archivio nella directory "Installazione del MP3 player\Skins\BossAMP", tipo C:\Programmi\Winamp\Skins\BossAMP [la directory bossamp dovete crearla, prima]. A questo punto scegliete, dopo aver avviato il programma della Nullsoft, Options\Skin Browser [oppure premete ALT+S], e selezionate BossAMP. Buon ascolto! Per quanto riguarda Quake II, estraete il contenuto dell'archivio in baseq2\Player\male, e nel multiplayer setup, all'interno del gioco, scegliete la skin del barone!

Skin per Winamp del barone!

Skin per Quake sempre dell'amato Bossetti!

Luca Geretti

E come ogni mese [siamo ben abituati, noi, altro che storie] eccoci all'aggiornamento dell'Unreal Editing a cura del sempiterno Luca Geretti che, nel frattempo, ci ha deliziato anche con una collezione di armi, livelli e mostri per il suo gioco preferito che potete trovare nella sezione Goodies sotto la cartella 'Unreal'. Ma la guida? Ormai superato il traguardo delle diecimila parole, non esagero se dico che si tratta di uno dei più completi e meglio realizzati manuali/guide per il design e la creazione di un livello per il gioco della Epic. Oltretutto, fresca di poche ore prima di andare in stampa è arrivata la nuova versione che comprende anche la guida all'Unreal Script! Ma il Geretti è veramente leggendario! La professionalità del suo lavoro e la completezza dell'opera mi lasciano veramente in uno stato di basimento TOTALE... Compimenti a Luca...a quando l'uscita in libreria della tua guida?

Ultima versione della erculea fatica di Luca!

Il manuale di riferimento per lo script di Unreal!!!

Librerie runtime di Visual Basic 5.0, basilari per l'editor di Unreal

Luca Panzarella

Un altro floppy, un'altra caccia al virus! Non so perchè, ma i floppy generano in me, ben più dei file scaricati dalla rete, un'ansia particolare per virus e cose del genere. Potete ben immaginare la successione di antivirus che lancio ogni qualvolta SS mi dà i dischetti che arrivano in redazza....Luca, spero che non te la prenda se ne parlo nel tuo spazio, il tuo dischetto come tutti gli altri era lindo come il popò di un neonato, ma mi è venuta questa cosa da dire ora...senza offesa, ok? Il Panzarella ci manda roba interessante: innanzitutto per la gioia di grandi e piccini estimatori di AD&D arriva la nuova scheda per questo GdR, adattata per le nuovissime regole. L'archivio 'Schede AD&D.zip' contiene:

Scheda 1: Il davanti della scheda.

Scheda 2: Stampare dietro il foglio "scheda 1".

Scheda 3: una terza pagina che non serve per il guerriero ma per quasi tutte le altre classi (bardi, ladri, psionici, chierici, paladini...)

Spero che vi piaccia anche perché l'autore sudato le proverbiali e faticose sette camicie per realizzarla.

L'archivio 'Storie.zip' contiene invece dei racconti scritti da lui e non solo. Buona lettura e buone partite ad AD&D!

Racconti del mittente e di altri...

Le schede per AD&D!!

Luke Esposito

Armageddon e Deep Impact...i due film che in una stagione si spacciano il premio per la sceneggiatura che presenta più analogie con l'altro...entrambi hanno i loro estimatori e i loro denigratori, ma per i veri cultori dei due filmi ecco da Luke le due sceneggiature! Leggetevele, se ne avete il tempo e la voglia: ovviamente sono in americano. Sto scherzando, ovviamente. Trattasi in realtà di due 'ironiche' rivisitazioni delle celebri pellicole che vi strapperanno più di un sorriso, garantito! E ovviamente sono in italiano.

Le 'sceneggiature' dei due film più uguali della stagione

MadMax

Il caro Madmax, assolutamente anonimo, mi autorizza a pubblicare il suo modulo XM. Io, da buon curatore della rubrica della posta, ascolto, apprezzo nonostante la laconicità dell'autore, e pubblico. A voi il giudizio sulla qualità del suo lavoro.

Modulo XM

Mangiucugna

Cosa fare quando una persona che si fa chiamare comunemente Mangiucugna ti manda un file di testo chiamato 'China.rtf'? Come minimo te lo leggi, sperando di trovare preziose informazioni sull'inchostro omonimo, poi ti trovi di fronte ad una tale quantità di deliri e 'scemenze' [perdona la parola, non è in senso offensivo, anzi!] che ti mettono di fronte alla tua ignoranza e alla tua scarsa conoscenza del mondo in cui viviamo, che è inevitabile e imprescindibile pubblicare siffatto testo. Pensate, ero talmente pervaso dall'imparare le nozioni che il testo tramanda, che mi sono preso la briga di correggerne alcuni errori ortografici, cosa che non ho mai fatto fino ad ora né mai più farò. Buona lettura!

Deliri senili di Mangiucugna...

Marco Carrara c/o Gori Gabriele

Ciao! Conoscete i GURPS? No? Male! E Marco Carrara è qui per rimediare a questo torto, con un bell'archivio contenente tutto lo scibile sui GURPS [acronimo di Generic Universal RolePlaying System]. Il file Gurps.zip è un file compresso che contiene 2 cartelle (Doc e Rtf). Doc contiene file su GURPS: il miglior gioco di ruolo presente sul mercato mondiale a detta dell'autore della missiva che "sa quello che dice: ne ha provati a bizzeffe". Gurps è altamente realistico e facile; le regole per la creazione del personaggio sono dettagliate e flessibili. Non ci sono classi e livelli. È invece possibile sviluppare il vostro personaggio esattamente come lo volete... uguale all'eroe preferito o personalizzato. È possibile scegliere tra dozzine di Svantaggi e Vantaggi, e oltre 130 abilità per ciascun personaggio. Il regolamento di gioco è dettagliatissimo, ma allo stesso tempo di una facilità disarmante. I vari documenti contengono tabelle, punteggi, regolamenti e dati di combattimento per tutti i personaggi esistenti. Che altro aggiungere? Buon gioco per gli appassionati che troveranno qui pane per i loro denti!

Vita, morte e miracoli dei Gurps!

Michele Marcon

Oltremodo interessante, questo package speditoci da Marco, studente di informatica nonché programmatore Java a tempo perso. Quello che avete in mano è il primo di una [si spera lunga] serie di giochi freeware, che usciranno con cadenza il più regolare possibile, e di qualità sempre crescente. Nell'archivio trovate un applet Java nella directory 'Atft', ovvero una piccola applicazione che può girare sui nuovi Browser [è richiesto un web browser Java1.1, e questo vuol dire almeno Internet Explorer 4.x, o Netscape 4.x]. Decompatate il tutto, andate nella directory Atft e lanciate MyGdr.html!

Alcune considerazioni sul gioco: si tratta, come capirete presto, di un esercizio di programmazione, e neppure alla release definitiva. Ad ogni modo, ci è sembrato comunque abbastanza interessante e così ve lo proponiamo, sperando che lo gradiate. Uno degli aspetti più interessanti di questo e dei futuri prodotti è il fatto di essere scritti in Java. Per chi non lo sapesse, i programmi scritti con questo linguaggio si possono usare su (quasi) qualunque piattaforma, indipendentemente dall'architettura hardware o dal sistema operativo. In questo modo, i giochi in Java potranno girare su Win, Amiga, Mac, Linux, Solaris, BeOs, sul futuro Rhapsody e chi più ne ha, più ne metta! Oltre all'applet ci sono altre due directory, opinion e sneak peek, contenenti le opinioni dell'autore in merito al suo lavoro e un'anteprima del suo editor Java in fase di sviluppo. Enjoy!

Applet Java o Gioco di Ruolo?

Nicola C.

E dopo bestie malvagie, storie post-apocalittiche, mostri e goblin, cosa c'è di meglio che un po' di sane risate? Per un curioso caso del destino [o dell'alfabeto] ecco allora appaiati i Gurps e Nicola C., che ha riempito la mia mailbox con 10 file .Wav contenenti altrettante barzellette di varia natura. Alcune non sono il massimo, una credo che sia addirittura tagliata, ma sempre impeccabili e da Oscar sono le interpretazioni degli autori. Buone risate! Magari la prossima volta mandamele in formato .MP3, che ne dici, Nicola?

Storie Tristi D'Amore E Non

Paolo Ingraito

Un Media Player sviluppato dall'autore della missiva con delphi! Wow! Complimenti! Anzi, il Paolo Media Player, per essere esatti. Avete capito diche si tratta: un programma che legge vari formati multimediali, che cito qui: Bmp, Ico, Wmf, Txt, Mid, Wav, Jpg, Gif, Avi, Mp3, Rtf, Rmi, Fli e Flc, oltre ad avere il supporto per i Mov e gli Mpeg (solo se sono installati QuickTime, in versione Mci, ed un programma di codifica degli Mpeg come Active Movie), e il supporto per le pmp, le Playlist del Paolo Media Player, con in aggiunta la possibilità di leggere i CD-Audio. Phew! Aggiungo come nota di merito del programma che il supporto per gli Mp3 è nativo, ciò significa che il programma non ha bisogno di alcuna Dll di Windows (perchè infatti ne ha una sua) per eseguire questo formato di file. Ciò si traduce in una maggiore velocità di caricamento dei file e in un'assoluta indipendenza dalla configurazione di Windows. Altro? Ah, sì: i complimenti al Paolone che ha realizzato questo programma e la segnalazione di un bachelletto da nulla: alcune volte è possibile che il lettore di Mp3 dia un errore che costringe l'utente a chiudere il programma, ma ciò è abbastanza raro. Non si tratta di un bug invece il lungo tempo di attesa provocato dal caricamento un grosso file Fli/Flc, basta aspettare qualche secondo. Un ultimo consiglio: leggetevi il readme.txt allegato al programma: veramente benfatto e divertente!

Media Player realizzato da Paolo!

Roberto Ceccherini

Un paio di mesi fa pubblicai un glossario di termini informatici ad opera dello stesso Roberto, che però presentava qualche lacuna e imperfezione. Ebbene, il programma era shareware, qualcuno si è registrato per avere l'accesso a tutto l'alfabeto e questo ha stimolato l'autore a realizzare la nuova release del programma. Per installarlo fate come segue: in primis installate le librerie dinamiche di Visual Basic 4, poi decompatate l'archivio Glossa50.zip e lanciate

setup.exe. Il comodo ed efficiente InstallShield Wizard vi aiuterà a realizzare un'installazione indolore. Ma che cosa è WinGlossary?

RC - WinGlossary è un glossario molto ampio riguardante termini informatici (compresi termini di

elettronica e telecomunicazione, collegati comunque con il mondo dei computer). La versione 5.0 completa (cioè regolarmente registrata) contiene la spiegazione di ben 2026 termini. Quella shareware più o meno la metà. Di giorno in giorno nascono nuovi dispositivi, nuove tecnologie, nuovi standard e di conseguenza nuove parole. Ecco che si ha l'esigenza di stare al passo con i tempi cercando di tenersi più aggiornati possibile. Questo programma vuole aiutare l'utente meno esperto (ma anche quello più esperto) a conoscere qualcosa in più della terminologia informatica. Grazie alla grande quantità di termini spiegati non sarà difficile in questo programma trovare quella parola o quella sigla che abbiamo letto o ascoltato da qualche parte.

Glossario 5.0

Librerie Dinamiche di Visual Basic 4.0 - Necessarie

Simone Dozio

Il terzo lettore senza casella di posta, e un nuovo aggiornamento per Championship Manager 2. Nell'archivio mandato da Simone troverete:

MGDATA.DB1 · Cambi di allenatori di serie A e B

PLAYERS.DB1 · Aggiornamenti dei trasferimenti dei campionati italiani e stranieri aggiornati a marzo '98, con anche alcune modifiche al ruolo e alle abilità di alcuni giocatori. In più, se seguite Mai dire Gol quest'anno, sarà facile trovare un giocatore "bonus".

TMDATA.DB1 · Aggiunta di tutti i "B Team" (come in Spagna) delle squadre di serie A e B, ed impostazione di tutte le nazioni come appartenenti alla comunità europea (niente più extracomunitari!)

Per apprezzare le novità non dovete far altro che scompattare i file nella directory principale del gioco, sovrascrivendo quelli vecchi [dopo averne fatta una prudente copia di backup per poterli ripristinare in qualsiasi momento senza dover necessariamente reinstallare il gioco] e lanciare il gioco. Buone partite!

Aggiornamento per Championship Manager 2

Vanni Brutto

Una sezione e-mail piuttosto travagliata, questa: come potrete leggere anche nella guida del programma di Vanni, questa utility era inizialmente stata progettata [ma soprattutto proposta a me] con tutt'altro scopo rispetto a quanto potete leggere qui di seguito, onde per cui inizialmente mi rifiutai di pubblicarla. In seguito, dopo un lungo dialogo epistolare con Vanni, decidemmo di pubblicarla a patto che fosse leggermente modificata. Così è stato, e di conseguenza eccoci qua! Bene, tutto ciò è molto interessante, davvero, ma che diavolo è 'sta roba? Presto detto: WinKeep Key è una semplice utility che permette il grabbing della tastiera, ovvero tiene traccia dei tasti premuti durante l'utilizzo del computer mentre il programma è attivo [c'è l'icona nel Systray a ricordarvelo]. A cosa può mai servire? Installando WKK prima di, per esempio, giocare a Virtua Fighter II, si potrà finalmente risolvere l'annosa questione che vede un sacco di giocatori realizzare mosse troppo belle assolutamente 'a caso', e che non si ricordano poi i tasti che hanno premuto. Basterà infatti rimettere l'applicazione on top [ALT+TAB o equivalente] e leggersi il log dei tasti premuti. Facile come rubare le caramelle ad un bambino, vero Vanni [senza offesa, ovviamente :)] ?

Win Keep Key!!

Vultus - Art Project

Una nuova skin per il WinAMP del gruppo grafico Art Project. Per usarla dovete unzippare l'archivio direttamente sotto la directory SKINS del WinAmp (Es. directory

/Winamp/Skins/ArtProject2). Selezionare poi, dal programma, la skin ART PROJECT 2 tramite Options\Skin Browser o premendo ALT+S.
Buon ascolto!

Skin per WinAMP

X-Group

Questo archivio contiene foto e materiale vario sull'X - Group, grossa comitiva di ragazzi che conta

tra i suoi affiliati circa una trentina di persone [emmaronna, ma quanti siete?]. La legione di ragazzacci si trova a Gaeta (LT), nella zona della scuola elementare Virgilio [ma la frequentate con profitto?]. Per altre informazioni consultate il file "LA STORIA.html".

Oltre a foto e storia troverete anche dei moduli musicali:

Il modulo "Psyco Noise" è stato composto da Alberto Riccitelli, del quale potrete ascoltare alcune sample in MP3 incluse nell'archivio.

Sono presenti in MP3 alcuni campioni usati nel programma radiofonico di musica dance MOVE YOUR ASS!., condotto da Benny Evangelista, autore della missiva, al microfono, e Giuseppe Centola e che va in onda il mercoledì e il venerdì su Odissea Radio, piccola emittente gaetana senza PUBBLICITA' [a parte quella su TGM ... :)]!!!!!!!

L'X-Group si racconta...

E siamo alla chiusura anche per questo mese piuttosto, come dire...particolare. Ma, nel bene o nel

male, sempre più immerso in questo piccolo angolino al quale, vi dirò, mi sto proprio affezionando. Credo di stare facendo un buon lavoro, ma sappiamo tutti che il più grosso lo fate voi, con le vostre lettere. Continuate così. Io mi fermo qui, altrimenti va a finire che mi commuovo. Ciao!