

Vade retro demomaniaci

Pochi di voi avranno mai sentito parlare di Assembly '93, una manifestazione che si è tenuta dal 30 luglio scorso al 1 agosto, e, come per l'anno precedente, si è svolta in Finlandia. In pratica è una convention organizzata da gruppi di programmatori che da tempo ormai si dedicano allo sviluppo di demo grafiche e sonore.

I gruppi promotori di questa manifestazione sono stati: Accession, Complex, The Movement (Amiga), Future Crew (PC), Extend (C64) e Aggression (Atari ST). Bene sono venuto in possesso di vari pacchetti che hanno partecipato e ne sono rimasto entusiasta (vedi riquadro).

di Paolo Ciardelli

GRAFFIX per DOS e per Windows

GRAFFIX è una utility che permette di catturare schermate grafiche o in modo testo e salvarle su disco.

È composta da due programmi. Il primo, per DOS, che rimane residente in memoria e può essere attivato all'interno di qualsiasi applicazione DOS: videogiochi, programmi applicativi, ecc. Premendo una certa combinazione di tasti il programma viene attivato e permette di catturare le schermate.

Le schermate grafiche possono essere salvate in formato GIF o PCX e le schermate testo come file ASCII. Supporta tutte le modalità grafiche EGA, VGA e SVGA (16 e 256 colori), il formato 640x480 a 24 bit, le modalità EGA e

```
NetWare for OS/2 v2.0 (930204)
Virtual IPX/SPX Driver for MVDH Support
(C) Copyright 1992, 1993 Novell, Inc. All Rights Reserved.

NetWare for OS/2 v2.0 (930201)
Virtual NetX Shell Driver for MVDH Support
(C) Copyright 1992, 1993 Novell, Inc. All Rights Reserved.

C:\APD MSDOS\MCI30\GRAFFX)
Press <CR> to make GRAFFIX memory resident,
<F1> to display GRAFFIX INFOSCREEN.
```

VGA monocromatiche e il modo testo fino a 132x60. Per lavorare in modalità SVGA il programma utilizza le modalità dello standard VESA.

Il secondo programma è quello per Windows e permette di salvare in un fi-

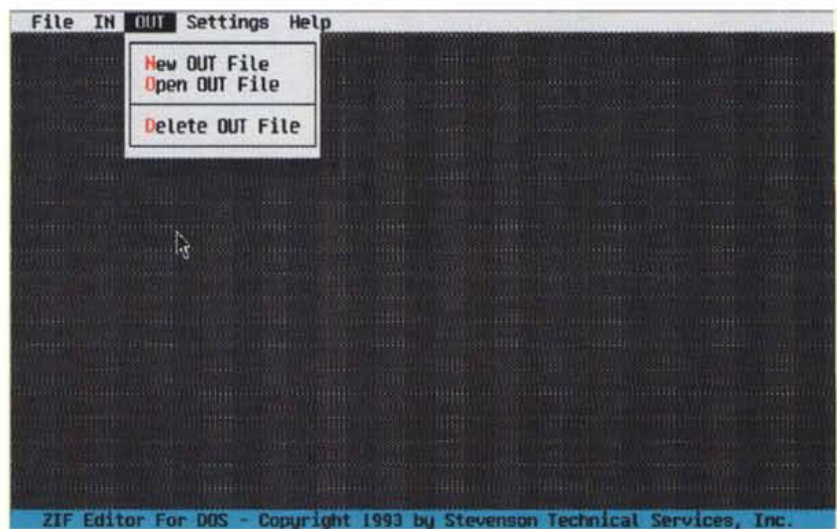
le BMP o GIF il contenuto dell'intero schermo o solo della finestra attiva, sempre tramite la pressione di alcuni tasti. La schermata verrà trasferita nella clipboard di Windows prima di essere salvata.

ZIP'R For DOS

Ecco un'alternativa ai compressori di hard disk, leggi Stacker o DoubleSpace piuttosto che SuperStore. ZIP'R è un programma scritto per utilizzare i vari compressori di file esistenti (PKZIP, ARJ, LHA o SQZ) per comprimere automaticamente interi programmi (sottodirectory incluse) all'uscita dal programma e decomprimerli prima della loro esecuzione.

Questo processo salva moltissimo spazio sull'hard disk comprimendo programmi che non sono utilizzati di frequente.

Al confronto con i compressori di disco come Stacker o SuperStor, ZIP'R non è forse più comodo da utilizzare ma sicuramente permette un maggior risparmio di spazio dato che ZIP, ARJ e



tutti gli altri programmi citati hanno un fattore di compressione sicuramente maggiore dei compressori di disco.

ZIP'R inoltre permette anche il lancio

di questi programmi compressi potendolo così inserire all'interno di qualsiasi programma di menu che utilizzate per lanciare i programmi oppure all'interno

di un batch file.

Nel pacchetto è presente anche una versione per ambiente di rete o multitasking.



Skyroads

Questo gioco vi porta alla guida della vostra navetta attraverso vari mondi. Dovrete rimanere sulle strade che si vedono sullo schermo senza cadere nel vuoto.

Ogni mondo è caratterizzato da tre livelli di difficoltà differente in cui varia inoltre la forza di gravità.

La vostra nave può accelerare o decelerare, spostarsi e saltare (la lunghezza e l'altezza del salto ovviamente dipendono dalla forza di gravità del mondo in cui vi trovate).

La grafica del programma è molto curata. Per ascoltare la musica si avrà bisogno di una scheda sonora SoundBlaster, ADLib o compatibile.

Si può giocare sia tramite tasti cursori che tramite joystick o mouse.

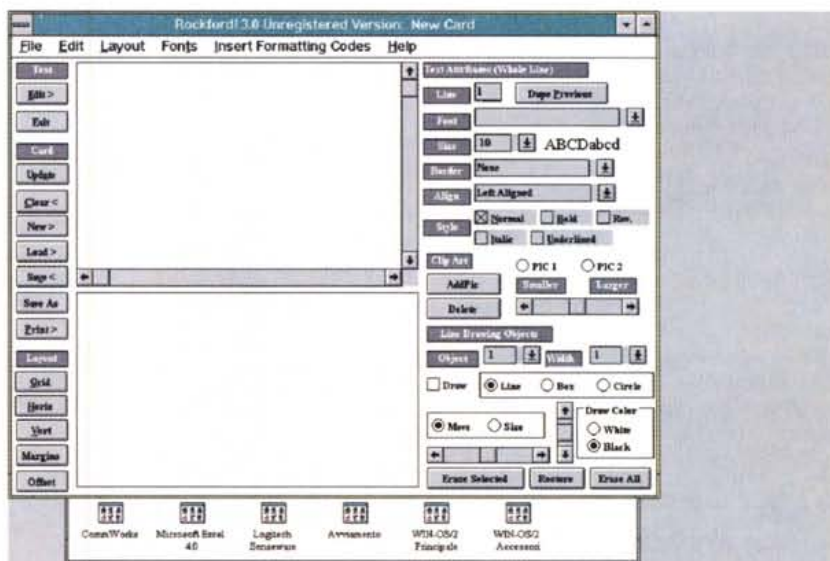
Rockford

Questo programma permette la realizzazione di biglietti da visita in modo semplice tramite l'utilizzo di Windows.

Con Rockford potrete preparare e stampare biglietti da visita utilizzando i vari font di Windows, inserendo immagini e disegni all'interno del biglietto e stampandoli con qualsiasi stampante.

Mentre disegnerete il vostro biglietto da visita avrete sempre sottocchio un preview per vedere ciò che poi verrà stampato.

Potrete aggiungere disegni, formattare il testo e cambiarne (centrato, allineato a sinistra, giustificato, ecc.) gli attributi (grassetto, corsivo, ecc.) ed aggiungere un bordo al biglietto. Si possono creare inoltre biglietti da visita sia orizzontali che verticali ed inserire fino a due immagini BMP o PCX.





DC GAMES


DC Games è un programma per la generazione di avventure grafiche senza dover scrivere una sola linea di programma.

L'idea di base di DC GAMES è che voi siete gli artisti e dovete raccontare una storia. Dovrete solo creare il mondo in cui la storia si svolgerà e spargere i vari pezzi del puzzle che il giocatore deve risolvere...

Utilizzando questo programma si potrà creare un intero mondo pieno di città da attraversare, persone con cui parlare, oggetti da prendere e mostri da sconfiggere.

Il programma, oltre alla creazione di mondi, persone ed oggetti permette anche la creazione dei tipi di personaggi e delle classi di personaggi che si possono utilizzare all'interno del gioco.

Durante il gioco inoltre si possono visualizzare immagini PCX associate a particolari luoghi, oggetti o persone.

Inoltre è possibile utilizzare una scheda SoundBlaster o compatibile per implementare musica e suoni durante il gioco oppure per far «parlare» i personaggi. 

Paolo Ciardelli è raggiungibile tramite MC-link alla casella MC6015 e tramite Internet all'indirizzo MC6015@mcLink.it.

h This is an example of one of the many ways in which you can use the power of the '93 demo. The background music, voice and text-to-speech anywhere in the game.

Press SPACE to continue.



Assembly '93

All'Assembly '93 hanno partecipato più di 1.300 persone che si sono ritrovate presso una scuola nella città finlandese di Kereva dalle ore 10 della mattina del 30 luglio fino alle ore 14 di domenica 1 agosto. Il prezzo d'ingresso alla manifestazione era di 100 FIM.

Per ospitare queste persone è stato attrezzato un completo centro di ristoro aperto 24 ore su 24 e sono stati resi disponibili posti letto e docce. Alla sera era anche possibile andare al Planet FanFan, una grandissima discoteca a pochissimi minuti di distanza dal luogo della convention. È stato inoltre organizzato un Concerto Techno, su uno schermo gigante si potevano vedere immagini film con immagini RAY-TRACE sviluppate proprio per la manifestazione, e per i più accaniti era anche possibile accedere ad una BBS il cui numero era stato messo a disposizione per la manifestazione. Gli organizzatori, inoltre, hanno filmato l'intera manifestazione ed i partecipanti potevano comprare magliette con il logo dei vari gruppi o dell'Assembly '93.

Gli eventi maggiori dell'Assembly sono state però le varie gare per eleggere le migliori tra: demo, immagini, musiche ed intro.

Tutte le gare sono state viste dal pubblico della manifestazione sullo schermo gigante e le musiche ascoltate tramite un potente sistema stereo (Surround). Ma vediamo come si sono svolte le gare.

Le demo per PC erano fatte girare su macchine 486 con una scheda grafica TSENG ET-4000 (non Local Bus) e fornita di una delle seguenti schede sonore: SoundBlaster, SoundBlaster Pro, Gravis Ultrasound 1 Mbyte, Roland MT32/LAPC-1. Le demo potevano utilizzare le modalità ed i registri standard VGA. I partecipanti avevano inoltre a disposizione varie macchine prima dell'inizio della gara per provare le loro demo ed essere sicuri del loro funzionamento.

Le immagini presentate potevano avere uno dei seguenti formati: 320x200 o 320x400 a 256 colori, 640x200 o 640x350 o 640x480 a 16 colori, in formato PCX o LBM.

Le musiche erano su 4 canali ed in formato compatibile con il Pro Tracker. Per le intro valevano le stesse regole delle demo tranne che l'intera lunghezza dell'intro non

compresa doveva essere minore di 100 Kbyte.

I premi per le demo sono stati distribuiti in base alle percentuali di voti ottenuti dai 3 gruppi che hanno presentato le migliori demo. Il montepremi ammontava a circa 2700 USD. Le altre composizioni sono state premiate con pezzi di hardware forniti dai vari sponsor:

- Epic MegaGames (USA)
- Advanced Gravis Computer Technology Corp (Canada)
- Pro AVV (Finlandia)
- The Waite Group Press (USA)
- Pro Component OY ltd (Finlandia)
- Hi Compu OY ltd (Finlandia)
- Data Fellows OY ltd (Finlandia)

I premi andavano da pezzi Hardware (schede sonore, hard disk, joystick) e Software (il pacchetto antivirus F-Prot completo, giochi e CD-ROM) a poster, magliette e libri di programmazione.

La Advanced Gravis Computer Technology ha fornito come premi alcune delle sue schede sonore Gravis UltraSound e qualche Gravis PC Gamepad mentre una nota particolare va alla Epic MegaGames che è stata lo sponsor ufficiale della gara di Demo su PC. La Epic MegaGames ha infatti contribuito con un premio in denaro dell'ammontare di 1500 USD e con più di 1000 USD in merce.

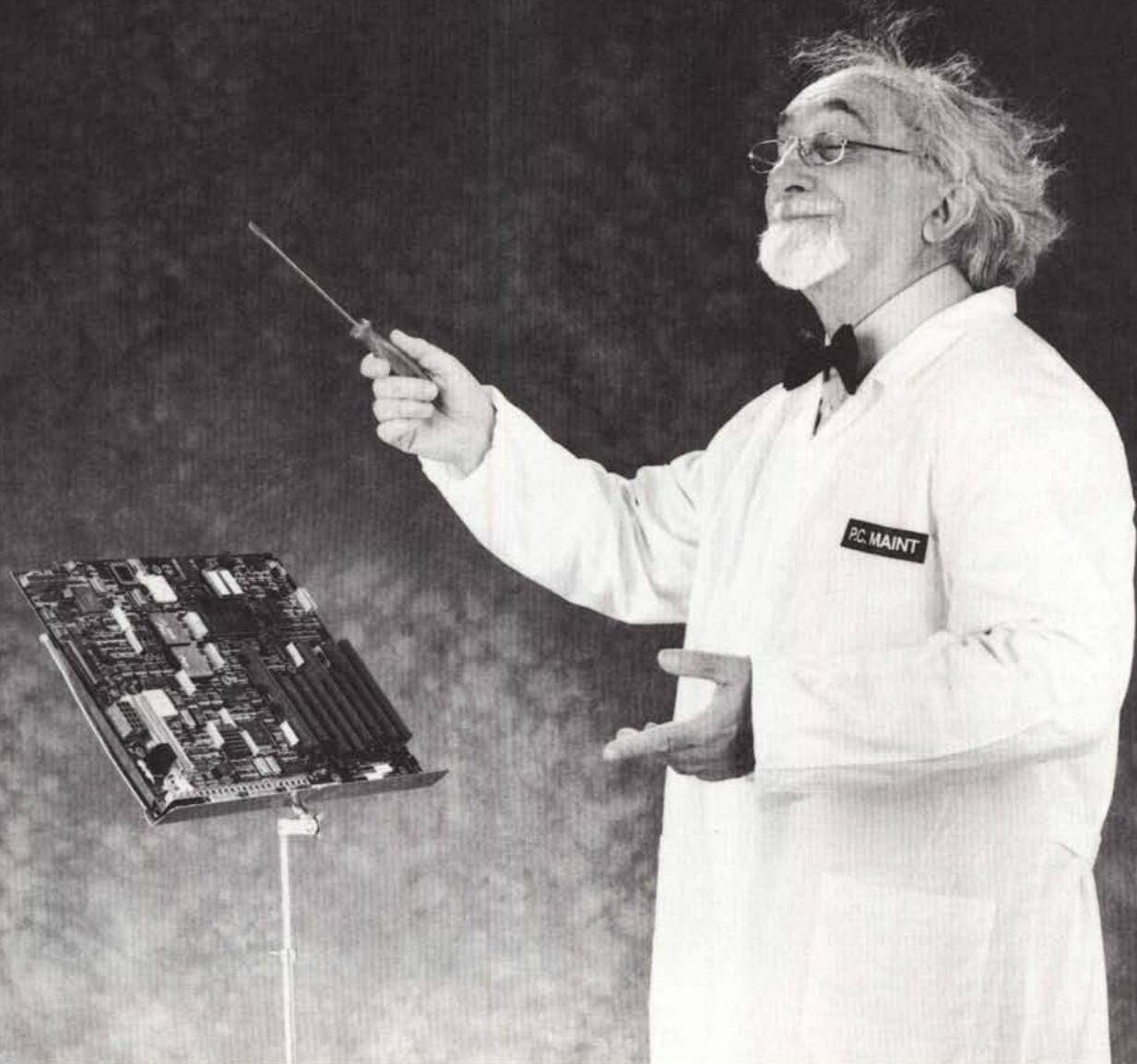
Questa casa è una delle più importanti produttrici di giochi shareware ed ha rappresentanti sparsi in mezzo mondo (Canada, Germania, Inghilterra, Svizzera, Francia, Austria ed Australia).

Mark Rein, vicepresidente della Epic MegaGames, ha partecipato all'Assembly '93 per premiare i vincitori e per rispondere alle domande di chiunque avesse voglia di diventare sviluppatore di giochi shareware per PC. Mark che lavora nella sua casa a Toronto viaggia molto spesso per conto della Epic MegaGames alla ricerca dei migliori sviluppatori, animatori o artisti sparsi per tutto il mondo. Molto spesso questi fanno parte di gruppi produttori di demo e spesso hanno finito per diventare sviluppatori a tempo pieno della Epic MegaGames.

Che altro dire? Il primo premio dell'Assembly '93 è andato ai Future Crew, un gruppo finlandese autore della stupenda demo Second Reality.

Si ringrazia per la collaborazione alla stesura del testo ed al reperimento dei pacchetti Francesco Duranti MC3516@mcLink.it

PC MAINT. L'arte della riparazione.



DOPPIO PIANO

P.C. MAINT: una grande orchestra di tecnici dediti alla riparazione dei Personal Computer che, grazie alla passione per il lavoro e la cura dei particolari, ha saputo fare di questo mestiere un'arte. P.C. MAINT si è così trasformata, in pochi anni, da piccolo laboratorio in azienda ed ha conquistato una ormai indiscussa posizione di leader del mercato. Oggi ben 6 rivenditori su 10 scelgono infatti la nostra assistenza. Ecco i principali vantaggi:

- Ripariamo Personal Computer e periferiche di qualsiasi marca.
- Offriamo 6 mesi di garanzia sulle riparazioni e su tutte le parti di ricambio.
- Operiamo con un listino che assicura la stabilità dei nostri prezzi.
- Garantiamo interventi tempestivi e personalizzati, anche a domicilio.

P.C. MAINT. L'assistenza cambia musica.

SCONTO 10%

Ritagliate ed allegate questo coupon alla bolla di accompagnamento della vostra prossima riparazione di personal computer o periferiche. PC MAINT vi applicherà uno sconto del 10% sul valore dell'intervento.

L'offerta è valida fino al 31 marzo 1994 e se ne può usufruire una sola volta.

P.C. MAINT

PERSONAL COMPUTER MAINTENANCE

SEDE DI ROMA
Via I. Pettinengo, 72 - 00159 Roma
Telefono: (06) 4396086 r.a.
Telefax: (06) 4396066

SEDE DI MILANO
Viale Monza, 365 - 20126 Milano
Telefono: (02) 27001923
27001299
Telefax: (02) 27001289