



N°5MeseGiugnoAnno2003

InCollaborazioneCon:



SOMMARIO

Editoriale.....pag.1
 Ringraziamentipag.1
 Anteprime.....pag.1
 Html di base..... pag.2
 RpgMaker 2000.....pag.3
 Menù per VCD.....pag. 4
 FANTACALCIO.....pag. 9
 Newspag. 10
 Comandi di LinuX.....pag. 11
 Gimppag. 13
 Cronaca NeroAzzurra.....pag. 15

EDITORIALE

Salve Amici ☺ siamo di nuovo on line con il 5° numero ☺. Onestamente quando quei 4 “svitati” del mio ormai EX staff, mi hanno proposto quest’iniziativa, non credevo potessimo arrivare a creare il 5° numero, non ero così speranzoso ☺ , soprattutto quando ¾ dello staff si sono persi nel nulla. Potevo buttare il progetto nel “Cestino”, eppure grazie al supporto morale dei “distributori”, sempre più numerosi, e di alcuni lettori fedeli che mi mandano continuamente mail chiedendomi notizie sul magazine ☺ mi ritrovo qui con un nuovo staff a redigere il numero 5 ☺ che spero sia di vostro gradimento. Non mi resta che augurarvi buona lettura ☺ e ringraziarvi di aver scaricato anche questo numero della rivista che da VOCE alla TUA VOCE! ☺

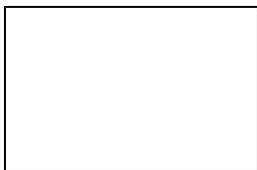
XXXX
www.xxxx.risorse.com

Ringraziamenti
Si ringrazia:

L’intero Staff di www.ilquartiere.cjb.net, di www.d-web.org , e la direzione di Altervista per la collaborazione attiva e la cortese attenzione prestata al nostro progetto.
 Tutti i lettori che hanno partecipato e parteciperanno in futuro a questa iniziativa.

*****ATTENZIONE*****

Tutti gli Argomenti trattati in questo periodico sono da ritenersi a scopo informativo e puramente didattico, si ricorda che ognuno è responsabile delle proprie azioni di conseguenza se verrete condannati per aver violato qualche legge non potrete ritenere responsabile ne la redazione di XXXX FREE MAGAZINE, ne lo staff di www.xxxx.risorse.com Grazie!!! ☺ Tutti i loghi o marchi appartengono ai legittimi proprietari!



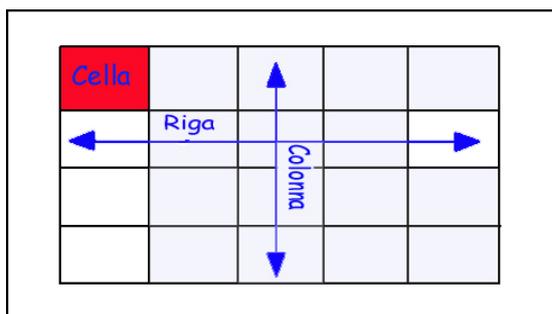
**Linux??....continua
 a pag. 11**



FATE L'AMORE NON FATE LA GUERRA!!

Html di BASE lezione 4

Bene amici, eccoci nuovamente pronti per affrontare una nuova lezione del nostro minicorso di HTML di base ☺ parleremo delle tabelle e del loro utilizzo in HTML. Cosa sono le tabelle? Sono uno strumento dell'html che permette di ordinare in una pagina web testo o immagini in delle celle dal contorno visibile o non. ☺ la loro struttura è costituita da righe (orizzontali) e colonne (verticali) e celle (rettangoli formati dall'intersezione delle righe e colonne), in ogni cella noi inseriremo le nostre immagini o i nostri testi da ordinare in una pagina.



Ita per "costruire una tabella sono" fondamentali "4":

<TABLE>...</TABLE> racchiude la tabella.
 <TH>...</TH> definisce le intestazioni della tabella.
 <TR>...</TR> definisce le righe della tabella.
 <TD>...</TD> racchiude i dati della tabella.

E si usano in questo modo:

```
<table border="1" width="20%">
<tr>
<td width="50%">Cella1</td>
<td width="50%">Cella2</td>
</tr>
<tr>
<td width="50%">Cella3</td>
<td width="50%">Cella4</td>
</tr>
</table>
```

ottenendo questo risultato:

Cella 1	Cella 2
Cella 3	Cella 4

Naturalmente variando le percentuali delle dimensioni della tabella variano ☺ Buondivertimento e alla prossima!

--:COSA E' RPG MAKER 2000::--

RpgMaker2000, chedaorainpoichiameremoRpgmk2, è un simpatico tool che ci permetterà di creare in pochissimi clic di mouse bellissimi video games in stile NES (i classici giochi che girano a 8 Bit). Prima di pensare che sia un tool obsoleto aspettate di vedere qualisiano le principali caratteristiche che lo distinguono da questotool datuttigialtri presentisul mercato.

Inanzitutto vediamo perché abbiamo preso in esame questo tool:

1-E' stato tradotto in italiano

2-E' facilissimo da usare

3-E' personalizzabile

4-Insegna molte cose utili

5-E' supportato da tantissime comunità sparse per il mondo

6-E' presente una ricca documentazione in italiano, anche grazie alle demo e tutorial

7-Il parco giochi realizzato con questo tool è immenso

Nata come editor per giochi GDR (Giochi Di Ruolo) Rpgmk2 si presta benissimo per un'ampia gamma di giochi differenti:

1-Giochi Arcade di corsa

2-Rpg alla giapponese o alla Occidentale

3-Platform 2d

4-Giochi "testuali"

6-Puzzle game

7- Arcade di vario stile (Tetris - MasterMind - BarMan -) Tutte quelle tipologie di gioco che ci facevano impazzire quando ancora si poteva giocare con il Commodore 64.

Mavediamoprimalituttodovetrovare il programma ...

<http://www.google.com> (sempre valido;))

<http://eternity6.altervista.org>

<http://www.dream-mkr.net>

etantissimi altri...

Il tool di sviluppo è composto da due file... Rpg.EX E il file di installazione dell'editor RPT questo invece di solito è un file ZIP o EXE di varie dimensioni (almeno 8mb) dove sono state inserite le librerie e grafiche per iniziare a sviluppare con Rpgmk2... Inutile dire che senza gli RPT il programma non funziona:-)

All'interno di Rpgmk2 trovate una cartella di documentazione dove sono presenti moltissime guide utilissime per imparare i fondamentali dello scripting... Saper che con questo programma non servirà imparare linguaggi difficili e noiosi come C++ Java PHP etc etc... Basterà imparare i fondamentali parametri del linguaggio script italiano e grazie a un comodo Dialog "interfaccia amena" saremo in grado di muovere i primi passi in questo magnifico programma!!

Naturalmente se qualcuno di voi ha già una spolveratina di un qualche linguaggio di programmazione troverà particolarmente intuitivo Rpgmk2 e in meno di qualche ora riuscite anche voi a sfornare un mini giochino;)

Per ora è tutto gente nelle prossime lezioni vedremo qualche esempio di script... Intanto procuratevi una copia del programma e magari scaricatevi qualche gioco fatto con questo tool tanto per capire qualisiano le enormi capacità di questotool... See You!

Eternity6

eternity@inwind.it

<http://rpgworld.altervista.org>



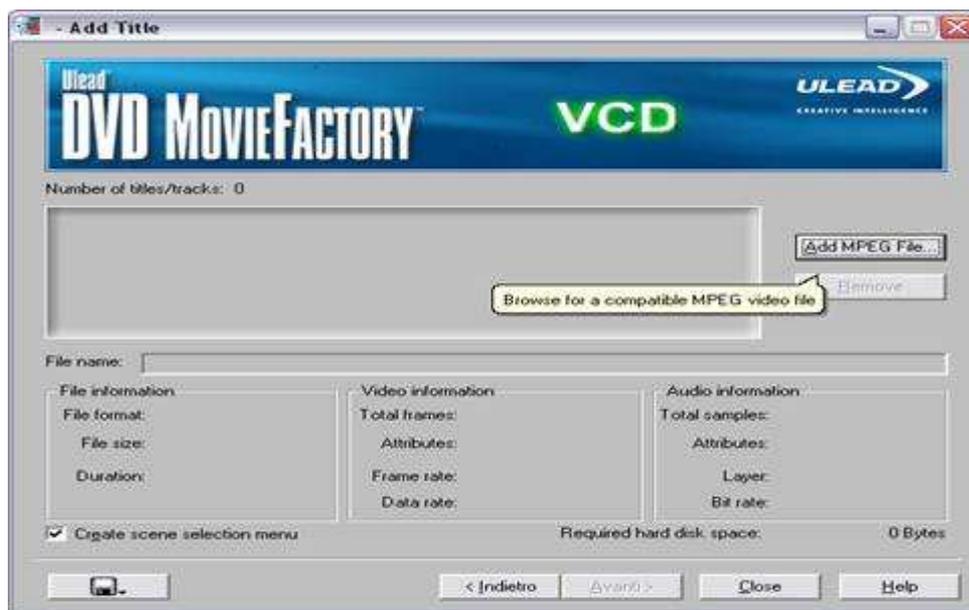
-:: Menù di presentazione per VCD ::-

Software necessari:

- [UleadDVDMovieFactory](http://www.ulead.com/dmf/runme.htm) (<http://www.ulead.com/dmf/runme.htm>)
- [VCDGear](http://www.vcdgear.com/) (<http://www.vcdgear.com/>)

Questa guida ha lo scopo di aiutarvi a creare un semplice menù di presentazione per il vostro VCD. Si tenga presente che, a seconda del numero di programmi e di animazioni varie, la difficoltà della loro realizzazione è ovviamente legata al risultato che si vuole ottenere e per questo non sarà oggetto di questa guida. Cominciamo a verificare se i video MPEG che vogliamo mettere sul VCD, siano compliant VCD standard, cioè rispettino appieno le caratteristiche tecniche che deve avere un VCD. Non crediate che i file .dat, i video MPEG, estratti da un VCD già fatto, siano compliant VCD. Ve ne accorgete quando il Factory ve lo dirà!

scegliete **New Project - > VCD** e cliccate come in figura.

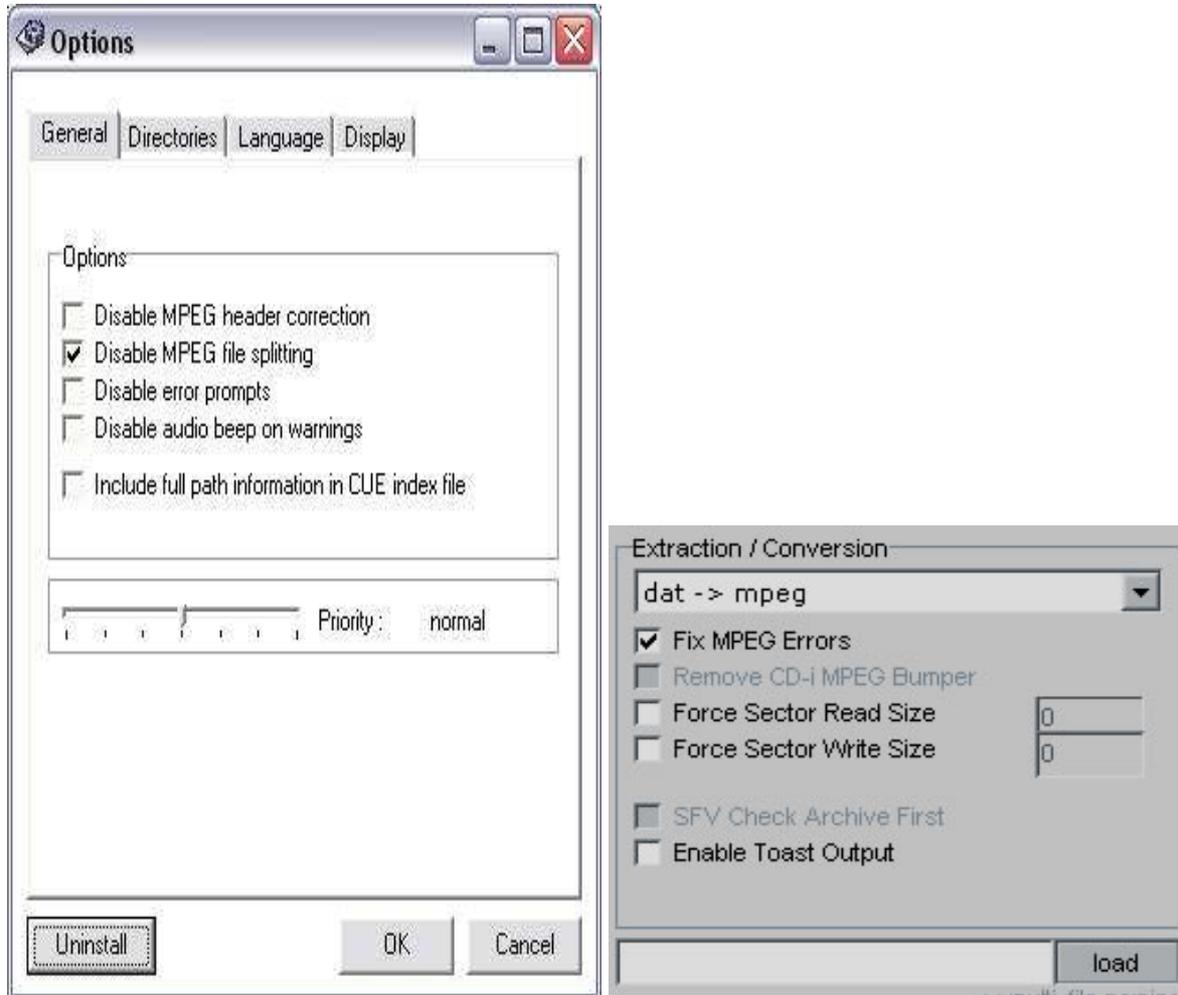


...SEGUE...



E qui vi verrà detto se il vostro mpeg è compliant v cd o meno. Nel caso in cui non lo fosse, dovrete encodarlo con Nero Burn In Express o Nero Recode. Se il vostro mpeg proviene da un file .dat di un vcd. Fate attenzione a settare nelle opzioni di non splittare i file e ricordatevi di abilitare il fix

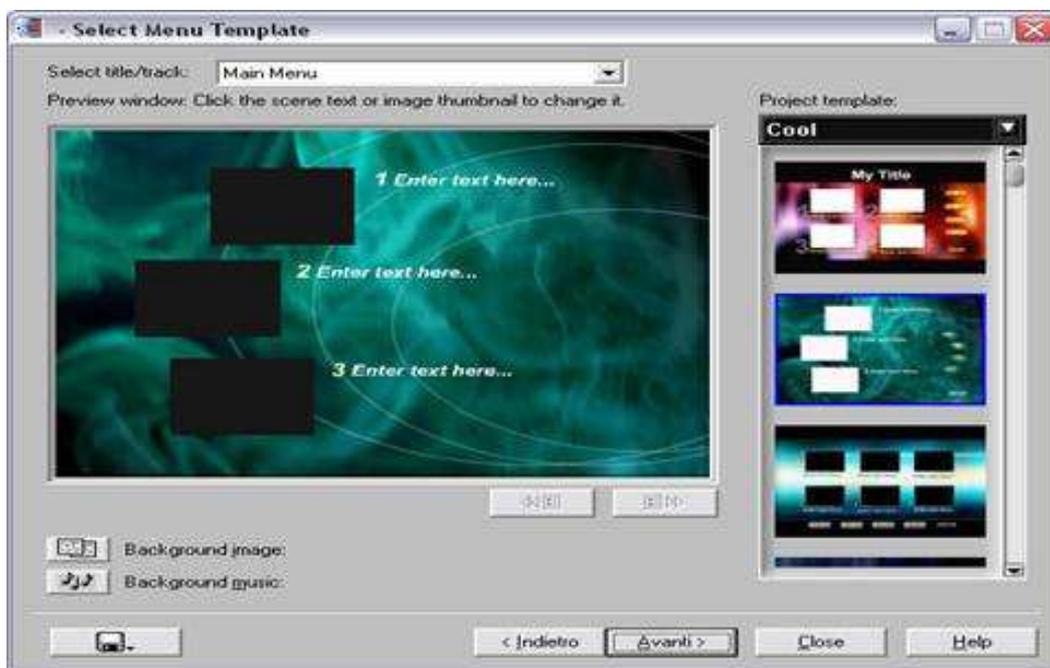
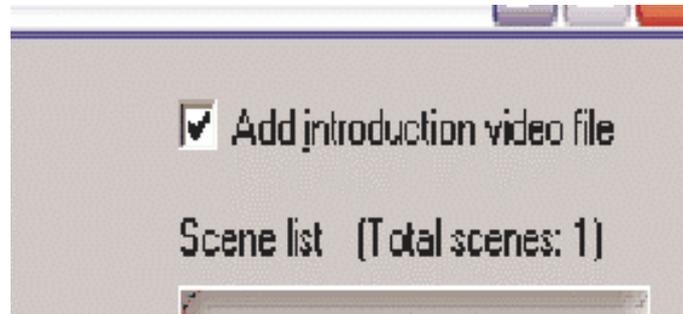
mpeg errors come in figura



...SEGUE...



Inseriamo, ad esempio, 3 mpeg e clicchiamo Avanti e ancora Avanti, a meno che non vogliate creare più capitoli per uno stesso mpeg piuttosto che 1 capitolo per mpeg. Possiamo anche inserire un video introduttivo, basterà selezionarlo in alto a destra nella finestra ADD SCENE e verrà chiesto di cercarlo nell'hd.

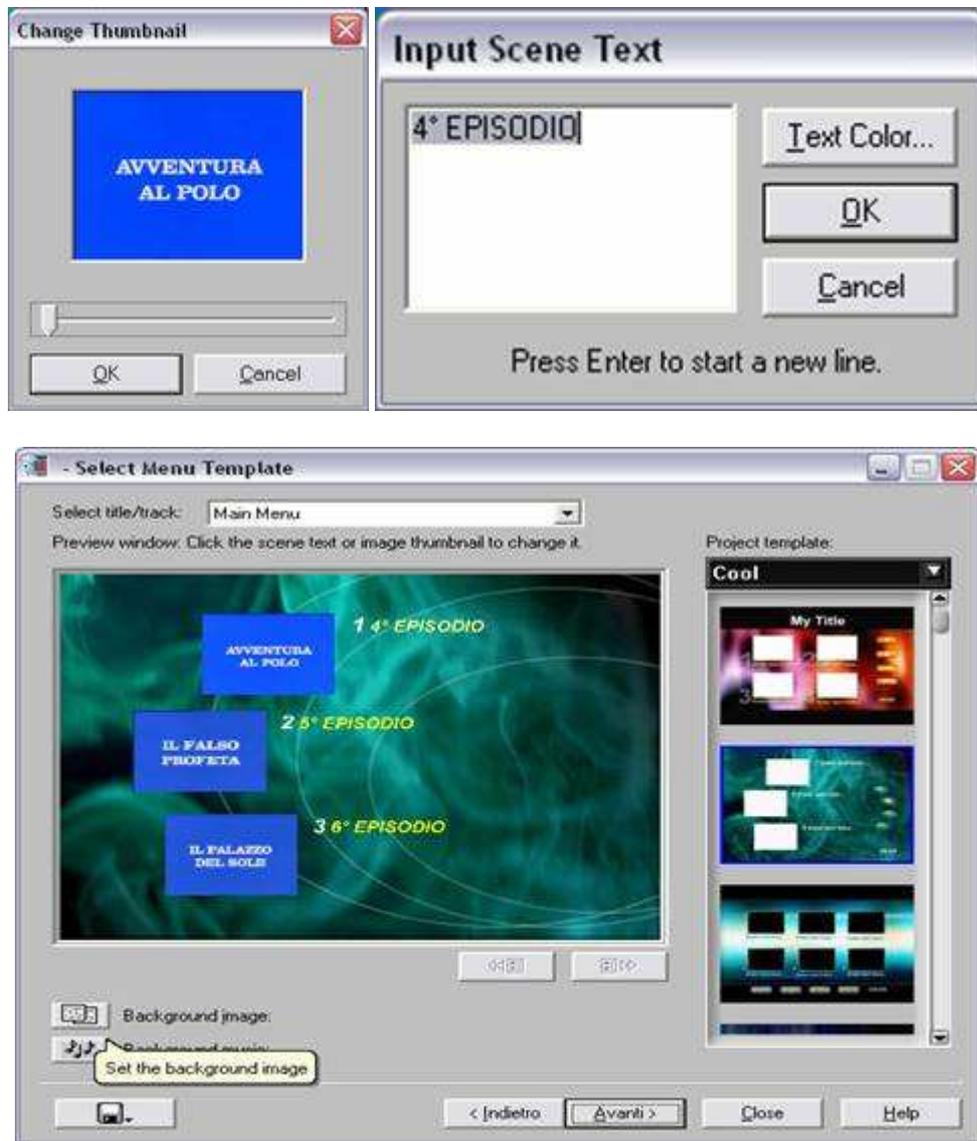


Scegliamo il tipo di menu fra quelli proposti e clicchiamo 2 volte sui thumbnail in modo da selezionare con le frecce sinistra-destra i nuovi thumbnail per visualizzare ad esempio il titolo del video.

....SEGUE....



Il programma ha già collegato ad ogni finestra il cor rispettivo mpeg.



...SEGUE...



Non vi spaventate se nell'Input Scene Text non vedete scritto nulla: di default il font potrebbe essere bianco...coloratelo! Se volete inserire una immagine di sfondo e una musica di sottofondo.



Cliccando Avanti potrete simulare la riuscita del vostro ovde alla fine masterizzare il tutto con lo stesso programma.

creata da Kingdom



FANTACALCIO

-:: Giocare al fantacalcio senza programmare il futuro è come andare in guerra senza fucile :-

Cari lettori di questa rubrica, questa semplice metafora vuole farvi capire che non si può puntare solo sui giocatori di oggi, per vincere domani bisogna guardare anche ai giovani. Per quanto il pessimismo, successivo alla sentenza "Bosmann", possa portare a credere che l'Italia non ha un buon settore giovanile, gente come Cassano, Miccoli, Di Natale, D'Agostino e Pasquale arrivano proprio da lì. Dunque un operante fantagiocatori. Cominciamo pensando alla squadra del prossimo anno, qualora non si riesca ad arrivare a portiere come Buffon o Toldo, gente come Pelizzoli, Cudicini (che potrebbe tornare in Italia) o Lupatelli fa al caso nostro. Ma che ne dite del giovane Amelia. Al fantacalcio, non serve però il portiere forte, ma quello che prende pochi goal. Quest'anno un ottimo affare sarebbe stato Sereni del Brescia. In difesa teniamo d'occhio Pasquale, Bonera, Ferrari, Le Grottaglie, Dainelli, Martinez Vidal e Paolo Cannavaro. Tutti giovani, state notando. Se arrivasse, fa al caso nostro anche Van der Meyde. A centrocampo, servono tre quartisti o calciatori con buona propensione per il goal. Cosa ne dite dei rigoristi Pizarro, Corini, Volpi e Nakamura? A questi potete accostare qualche pezzo più costoso che pagherete con i soldi risparmiati fin'ora. In attacco, arrivano uomini d'oro. Martins e Kallon, non resteranno all'Inter perciò anticipiamo gli avversari e puntiamo su Arrivano poi i nuovi bomber dalla B, Bazzani, Fava e Chevanton. Adriano, anche se apparentemente chiuso da altri campioni, prendiamolo comunque! Poi ovviamente ci accosteremo qualche giocatore di peso, come Corradi, Vieri e Montella, o qualche veloce sta come Inzaghi e Trezeguet. Non servono i campioni per vincere il fantacalcio, bastano le intuizioni, la programmazione e un buon dosedifortuna. All'appuntamento!!!

Conky79



-:: Referendum del 15 - 16 giugno '03 Art. 18 Si o no??? ::-

Comespero tutti ormai sappiate, giorno 15 e 16 giugno '03 i cittadini ITALIANI sono chiamati per andare a votare per due referendum, riguardanti, il primo "l'art. 18" ed il secondo "l'elettrosmog". Questa rivista è schierata dalla parte del **SI** per una serie di motivazioni: la situazione lavorativa italiana, come tutti sappiamo, non è delle più "floride" del mondo, questo grazie anche a TUTTI i partiti politici, indistintamente destra e sinistra che pensano più a litigare tra loro che a creare situazioni tali da poter creare nuovi posti di lavoro. Mal'estensione dell'articolo 18 a tutte le imprese sia che superino i 16 dipendenti o meno fa sì che tutti i lavoratori siano messi sullo stesso piano, ricordiamo che votando si non si favorisce il lavoro a re della piccola impresa ma tutti i lavoratori vediamo il perché: l'ex decreto legge 848, recentemente convertito in legge al N°30-2003, prevede la possibilità per tutte le aziende di "spezzettare" le imprese senza nessun "vincolo di autonomia funzionale" ciò vuol dire, in parole povere, che un'impresa che ha ad esempio 25 dipendenti può dividere in due gruppi di lavoratori ad esempio 10 per il primo e 15 per il secondo come se si trattasse di due imprese (fittizie) distinte e separate, ed in conseguenza nessun nodo di due gruppi di lavoratori è tutelato dall'art. 18! Andare a votare non è solo un diritto ma anche un dovere!!!! È anche grazie all'astensionismo, proposto da alcuni partiti politici, che la situazione lavorativa italiana non è tanto "funzionale" come sarebbe giusto che sia!!! Buon voto e buon fine settimana!

XXXX

www.xxxx.risorse.com

SITI "DISTRIBUTORI" DI XXXX FREE MAGAZINE

La lista dei distributori della nostra rivista è cresciuta notevolmente! Tanto dal costringerci a non pubblicarli sulla rivista, avremmo dovuto dedicargli almeno 4 pagine intere ☺, ma naturalmente non possiamo dimenticarci di tutti gli AMICI che ci aiutano giorno per giorno a portare avanti il nostro progetto ☺.

Abbiamo deciso di riunire tutti i distributori della rivista in un Gruppo del forum ufficiale all'indirizzo <http://xxxwebmaster.altervista.org/phpBB2/groupep.php?g=33>

XXXX

www.xxxx.risorse.com



-::Linuxcomandibase:: -

Ankei sono alle prime armi con questo S.O. e devi
chi deve iniziare, per esperienza personale consiglio
passiamo ai comandi principali di Linux:

rekemi piace sempre di +ogni volta che lo uso. Per
come distribuzione da installare la Mandrake. Ok ora

Funzione comando

- Copiare un file = cp Esempio: file.txt/home/dire ctory
- Spostare un file = mv Esempio: file.txt/home/d irectory
- Elencare file = ls
- Cancellare una schermata = clear
- Chiudere una shell = exit
- Visualizzare o impostare la data = date
- Cancellare file = rm Esempio: rm file.txt
- Copiare l'output sullo schermo = echo Esempio: ech omessaggio
- RAM utilizzata = free
- Creare una directory = mk.dir Esempio: mk.dir nome d irectory
- Visualizzare il calendario = cal
- Chiudere LINUX e arrestare il computer = halt
- Arrestare Linux e riavviare il computer = reboot
- Chiudere Linux = shutdown
- Comprimere un file = compress
- Decomprimere il file compresso con compress = uncompress

Quando avrò altro tempo, aggiungerò altri comandi, se avessis scritto
qualche ca***t**, scrivetemi devils_it@inwind.it

devils_it
<http://www.allinfo.altervista.org>



-:: Perchè solo Photoshop Gimp alternativa open source ::-

1-INTRODUZIONE E ESPERIENZE PERSONALI

Bé mi domando: "Perchè spendere tanti bei soldini, o completa alternativa tra l'altro open source?".

Parlo del GIMP, questo è il programma per creare e modificare immagini e per il fotoritocco sotto linux, da parecchio tempo troviamo anche la versione per windows. Inizialmente potrebbe sembrare adatto solo allo sviluppo per il web (il che non è poco) ma io onestamente lo uso anche per modificare mappe di ultima online e parlo di bmp di circa 25Mb).

affidarsi a software pirata quando abbiamo una così

odificare immagini e per il fotoritocco sotto linux, da a
. Inizialmente potrebbe sembrare adatto solo allo
uso anche per modificare mappe di ultima online

2-DISPONIBILITÀ Linux, Windows e Mac

3-LICENZA GPL

4-PRIMO TUTORIAL INSTALLAZIONE

Chi usa linux installa il programma semplicemente selezionandolo tra i pacchetti da installare insieme alla distribuzione (tutte hanno gimp).

Per i possessori di windows intanto vi invito a scaricare il programma da questo link:

<ftp://ftp.freenet.de/pub/filepilot/windows/grafik/gimp-1.2.3-20020310-setup.zip>

Dopo aver scaricato questo file scompattatelo (winzip, winace, winrar o qualunque altro preferiate) dentro troveremo un file eseguibile (.exe) avviatelo per iniziare l'installazione:). Diamo sempre il comando avanti (next) e accettiamo la licenza GNU (I accept agreement) andiamo sempre avanti e selezioniamo la cartella dove installare il nostro programma, vi consiglio di lasciare quella base C:\\ GIMP, continuate ad andare avanti, vi troverete una lista di estensioni possibili per il gimp selezionate tutte (consiglio) e andate avanti decidete se creare un'icona sul desktop e un'anello nell'avvio veloce e andate avanti e finalmente potete cliccare INSTALL. Finito avviamo GIMP

5-PRIMO AVVIO DI GIMP

Durante questo primo avvio deciderete la cartella di salvataggio standard di gimp e la ram che puo utilizzare... io ho 512Mb di ram nel pce gliene ho dati 350-400p re...
secondo i vostri lavori:).

er i lavori che faccio solitamente. Decidete voi quindi

Così l'installazione è ultimata:).

Per il continuo vi rimando ad un prossimo eventuale articolo che scriverò solo se questo vi è piaciuto :)
(speriamo bene...)

Desy382
staffdiplaneshift



-:: VIRTUAL RACING CORNER ::-

-:: Primi passi nell'on-line racing ::-

Gareggiare Online, è il modo più divertente ed appassionante per conoscere nuovi amici e per sfidarsi su bolide da 850 cavalli. Molti giovani e non si cimentano in gare ricche di colpi di scena che simulano in maniera più che perfetta il reale andamento delle vetture. La cosa che più appassiona è la possibilità di confrontarsi finalmente con persone reali che si trovano da un'altra parte del mondo, o che forse abitano nell'avilletta affianco. Finalmente non dovremo limitarci a sfidare un'intelligenza artificiale, quale quella del computer, più comunemente definita AI, ma avere un confronto reale con persone che come noi hanno una propria strategia ed un loro modo di pensare. Questo che era un sogno, è diventato realtà con l'uscita di Grand Prix Legends, della Papyrus. Il gruppo di appassionati è andato via via crescendo con il passare del tempo, ed oggi sono davvero molti i piloti che si impegnano nella messa a punto dei loro bolidi per cercare di battere i propri record. Sono davvero tanti i campionati che si svolgono in tutto il mondo, ma per arrivare a questo c'è stato bisogno di regolamenti ben precisi, che sono stati stilati dai vari campionati, ma che si basano tutti su due principi fondamentali: qual il loro livello di correttezza e l'altà.

Sly

-:: I SIMULATORI ::-

Ma cosa sono i simulatori? Di solito quando si parla di simulatori ci si riferisce a giochi di volo in cui noi pilotiamo un aereo... in realtà non è sempre così. Parlare di simulatori vuol dire parlare di quei giochi che ci permettono di rivivere in tutto o per tutto le emozioni e sensazioni che si vivrebbero nella realtà, quindi sono simulatori anche molti giochi di azione ma per le sensazioni che generano i simulatori di guida sono i più accattivanti. Come dicevo i simulatori simulano in tutto o in parte il comportamento delle vetture. Alla fine degli anni 80' fu messo in commercio un gioco che assieme a stunt car racer di Geoff Crammond, farà la storia dei simulatori di guida. Indy500, è questo il nome del gioco, fu un'averà propria rivoluzione nel mondo della simulazione. Grafica tridimensionale, grafica davvero stupefacente per quegli anni, dettagli davvero elevati per un gioco che fu il primo a dare sensazioni vere grazie ad una fisica che, sempre in relazione ai tempi, fu rivoluzionaria. Il diretto successore di questa saga furono indycar racing ed indycar racing 2, due giochi che hanno avuto un gran seguito soprattutto in America, ottima grafica, soprattutto per indycar 2, e simulazione del modello fisico ancora più stupefacente. Ho detto che hanno avuto seguito soprattutto in America in quanto in Europa impazzivano per Gp1 e Gp2 di Geoff Crammond che con un'ottima grafica riusciva a superare nelle vendite i diretti concorrenti, anche se, bisogna dirlo, i simulatori di Papyrus, indycar 1 e 2, avevano un motore fisico di gran lunga superiore. La Papyrus piazzò il gran colpo nel 1998 quando, in simultanea con l'uscita di Gp3 di Crammond, lanciò sul mercato mondiale Grand Prix Legends, che ancora oggi resta, nonostante la veneranda età, tra i primi 4 simulatori di sempre. GPL era dotato di una grafica straordinaria e di un motore fisico ad irraggiamento impressionante. Per l'ambientazione storica del gioco (le vetture sono del 1967), le vetture hanno una fisica molto particolare e la guida è simile a quella di un kart. Grazie alle passioni dei gruppi di persone il gioco è stato praticamente rinfattato dal punto di vista grafico ed oggi non ha nulla da invidiare ai giochi più nuovi come nascar car 2003. Altri giochi/simulatori sono Gp4, ultimo modello sagadi Crammond, F1 2001 e F1 2002 della EA Sports che godono di una grafica straordinaria e di un'ottima editabilità che ha permesso di migliorarli dal punto di vista fisico. Gli ultimi simulatori di spicco sono nascar 2002 e nascar 2003 della Papyrus che sono praticamente perfetti sotto ogni aspetto, simulano alla perfezione il regolamento nascar e il comportamento delle vetture e varia al variare della temperatura dell'asfalto. Cosa bisogna fare per godere al massimo di questi bendidivini? Acquistare un volante con ritorno di forza...

Sly

--: 14 MAGGIO , ANCORA PEGGIO :-

Sell'anno scorso qualcuno mi avesse detto che si poteva provare una delusione ancora maggiore, posto che fosse stato possibile uscire a ridere, gli avrei riso in faccia. E invece eccoci qua, a vedergli i readistanzati appena 2 giorni non soltanto una, ma ben 2 tifoserie, proprio quelle delle 2 squadre più odiate. Domenica i gobbi, ieri i cuginastri. Eliminata da una diabolica quanto ingiusta combinazione: 1-1 in INTER- MILAN e non viceversa. Purtroppo le regole valgono per tutti e bisogna accettarle. E come ci accade da 13 anni a questa parte è tempo di processi. Vorrei dire la mia a tal proposito poiché di colpevoli ce ne sono tanti.

PRESIDENTE MORATTI

La sua colpa è quella di non avere mai avuto "polso", di essersi fidato di mercanti truffaldini ed incompetenti, di consiglieri fraudolenti. Il repertorio di "perle di incompetenza" è più ampio di quello di un concertista professionista. Pancev, Jonk, Gilberto, Gresko per citarne solo alcuni. Le cessioni di Roberto Carlos, Baggio e Mutu sempre per citarne solo alcuni. L'ultima perla è Batistuta suo pupillo da sempre, che non è quello di 6-7 anni fa come diceva Sensi. Moratti ci ha messo il cuore sempre comunque, gli altri ci hanno messo l'ingegno di fargli spendere un mare di soldi in maniera inutile con il risultato di renderlo agli occhi di tutti "uno troppo buono". L'Accademici della Crusca considererà quanto prima di introdurre questa definizione come sinonimi di "pollo" o "fesso". Il popolo lo traduce con un altro termine che farima con "orione". Esic come v oxpopulivox Dei.....

MISTER CUPER

Il banco degli imputati lo reclama. Il derby d'andata per esempio: fuori tutti gli argentini e i diavoli giocati in Giappone con la nazionale. Vivas quindi (per il capitano) su Serginho. Il brasiliano risulta essere decisivo proprio a causa di una indecisione dell'argentino. Il match di ritorno con la Juve: Guly a destra, Cordoba terzino a sx. Guly fa harakiri e Cordoba soffregli assalti infasciati del devastante Nedved. Tutti sappiamo come è finita. Inter-Roma: 3-1 a 10' dalla fine, ormai sembra fatta. Fuori l'ottimo Emre dunque, dentro Morfeo protagonista poi in negativo dell'azione del 3-3 finale. Udinese- Inter: dentro Napolitano infasciato a destra (lui, centraleda sempre), fuori sia Conceição, che Okan (quanto meno di ruolo). Giochiamo praticamente in 10 sconfitti puntuali. Le indecisioni per la fascia sinistra: oggi Morfeo, domani Recoba, ma forse è meglio Dalmat, per chi è più grande centrale al mondo sacrificato continuamente sull'altare della tattica, in ruoli alquanto incongrui. Se a tutto ciò, aggiungiamo una solenne dose di sfiga, che da sempre pare accompagnarlo nelle sue peregrinazioni nelle panchine d'Europa, il quadro è completo. A sua parziale difesa posso dire che comunque ha delle attenuanti. Prime tra tutte gli infortuni, soprattutto quelli di Crespo e Almeyda, per non parlare del doppio derby d'Europa senza Bobo Vieri. Poi, non ha mai avuto dalla società quel giocare di fascia sinistra, sul quale aveva riposto tutte le sue attenzioni e speranze: Solar. In tal modo è stato gioco forzato a lambiccarsi il cervello per trovare delle soluzioni che, alla resa dei conti, si sono rivelate errate. Esic come solo chi è bravo e fortunato "ciprende", potrà essere anche bravo, disicuro non è fortunato. Continuare o no? Se il tutto gli fosse servito a finire in non ripeterne errori grossolani, allora sì. Altrimenti.....

RECOBA

Penso che tutti, sia quello con meno attenuanti che quello con più, potessero presentarsi a difesa. Sono sempre stato un suo fervido ammiratore e tifoso, ho la maglia N°20 nel cassetto. La realtà è purtroppo tiranna. Un giocatore che ha puntualmente fallito tutte le occasioni in cui era dimostrato campione ci era o ci faceva. Secondo punta, rifinitore, esterno: cos'è in realtà Recoba? Credo che si possa definire così: quando decide che in quella partita deve giocare a calcio, non c'è avversario che riesce a stargli dietro. Ciò può accadere raramente e ancor più raramente contro grandi avversarie. Per tutte le restanti partite, tra cui gli ultimi 2 derby, alla voce "Recoba" compare un desolante "NON PERVENUTO". E così contro la Juve, nei precedenti derby di campionato, contro le romane etc. L'ultimo Recoba meraviglioso, fu probabilmente quello di Inter - Roma dello scorso campionato. Ecco, giocasse sempre così, concorrerebbe ogni anno per il pallone d'oro; noi tifosi dell'Inter sappiamo con certezza che non giocasse più così. La domanda è: cosa fare di un giocatore che promette ma non mantiene, che guadagna cifre da apogiro soprattutto se rapportato ai profitti grazie ad esso ottenuti? A voi la risposta. Potrei nominare tante altre persone, la discontinuità di Dalmat e di Morfeo, la pochezza di Coco, l'incostanza di Cannavaro e Materazzi, il periodo di Toldo per il resto fantastico, i fantasmi di Conceição, il nervosismo di Vieri e Zanetti e Di Biagio, l'inutilità di Guly e Vivas. Preferisco sottolineare quanto di buono si è visto durante l'anno soprattutto le cose che fanno sperare in tempi migliori. Grazie Capitano, grazie Ivan Ramiro, grazie Emre, grazie Bobo per tutti i tuoi gol. Coraggio Almeyda, coraggio Ventiola forza Beati. Il futuro si chiama Obasi chiama Adriano si chiama "X" sulla fascia sinistra e "Y" sulla destra. Il futuro è nei ragazzi della panchina, il futuro è Emre, può essere Dalmat. Grazie meravigliosi tifosi dell'Inter, derisi e ingiuriati, ma sempre lì come guerrieri indomabili, grazie per la vostra fede, la vostra passione il vostro coraggio. Lo so, siamo tutti delusi incazzati e nauseati; ma all'inizio della nuova stagione se che ancora una volta, saremo tutti in attesa di qualche cosa da ricordarci.

by
Black'nd Blue Warrior