

Neverball è un videogioco di abilità tridimensionale che si ispira alle meccaniche di gioco di Marble Madness e di Super Monkey Ball, creato nel 2006 da Robert Kooima. È un software libero, distribuito sotto licenza GNU General Public License per Linux, FreeBSD, Windows, macOS, Sega Dreamcast e iOS, si adatta dunque a molti sistemi operativi, sono in fase di sviluppo le versioni per Android e Nokia N900. Il motore grafico e quello fisico di Neverball sono utilizzati anche dal videogioco di minigolf Neverputt.

Modalità di gioco: Lo scopo del gioco è principalmente quello di portare a destinazione una pallina, evitando di farla precipitare nel vuoto e cercando di superare tutti gli ostacoli presenti. Per superare un livello è necessario raccogliere abbastanza punti facendo passare la pallina sopra le monete presenti nel gioco. Ve ne sono tre tipi: gialle, che valgono un punto, rosse, che ne valgono cinque, e blu, che valgono dieci punti. Il motore fisico non prevede una "linea di terra" quindi tutto fluttua nell'aria. È quindi legittimo, in una mappa, posizionare oggetti in qualsiasi punto nello spazio. Al contrario di altri giochi simili, il giocatore che utilizza il mouse non controlla direttamente la palla, ma il campo di gioco: piegandolo nelle varie direzioni la palla tenderà a muoversi per la forza di gravità. Il giocatore deve tenere conto dell'inerzia della pallina, evitando quindi movimenti troppo bruschi o inclinazioni troppo ripide. In realtà, l'uso della tastiera permette maggiore controllo della pallina poiché quest'ultima viene controllata direttamente permettendo così un movimento minore e più facilmente controllabile. A seconda del giocatore si può preferire indistintamente l'uno o l'altro. Esiste anche la modalità Sfida che permette di sbloccare livelli bonus presenti nei set corrispondente, dove l'utente guadagna una vita (precisamente palla) ogni 100 punti e 1 punto equivale a una moneta gialla. Se si perde il livello (in caso di cadute, tempo scaduto ecc...) si perde una vita. Per ogni set da 25 livelli incluso di default ci sono in genere 5 livelli bonus (oltre ai 20 regolari) ma non esiste alcun limite: un creatore di livelli può specificare quali livelli saranno quelli bonus.

Trucchi: Sono inoltre disponibili alcuni trucchi. Assicurarsi di aver attivato il blocco maiuscole e digitare nel menu principale -> Per vecchie versioni di NeverBall: "CHEAT" (senza le virgolette); Per nuove versioni di NeverBall: "XYZYY" (senza le virgolette); L'attivazione comporterà: La trasformazione della voce "Gioca" in "Imbroglia"; La comparsa di un set nascosto, chiamato "Neverball Elements", dove sono contenute tutte le possibilità di personalizzazione dei livelli in NeverBall, che sono un aiuto per i creatori di livelli e un divertimento assicurato per i normali utenti; La comparsa del percorso al file .SOL (vedere sezione Core) del livello selezionato durante la visualizzazione dei livelli dei set; Lo sblocco di tutti i livelli disponibili in tutti i set (temporaneo, ma i livelli completati verranno comunque sbloccati permanentemente); La possibilità di completare un livello immediatamente premendo il tasto C mentre lo si sta giocando; Per disattivare la modalità "Imbroglia" è possibile premere il tasto di una lettera qualsiasi nel menu principale. Naturalmente è immorale usare un trucco ma NeverBall è un gioco di abilità, non di avventura, quindi è giusto fornire la possibilità di giocare tutti i livelli. In ogni caso per i creatori di livelli, come sopracitato, può essere utile.

Storia: Neverball è nato il 4 agosto 2004, sotto lo sviluppo di Robert Kooima. Lo stesso Kooima si assume il ruolo di mapper, developer e artista. Nelle prime versioni, prima della differenziazione fra set, Kooima aveva assegnato un numero di versione in base al numero di livelli. Successivamente al Neverball Team si è aggiunto Mehdi Yousfi-Monod, allora laureando in informatica all'università di Montpellier. A partire dalla versione 1.6.0 del gioco, sono disponibili i Rotating Objects e il gioco viene distribuito nativamente con delle traduzioni in italiano, in ungherese e in polacco. Neverball utilizza GNU Gettext per la traduzione automatica del gioco. Quest'ultimo conta numerose traduzioni. Il gioco è stato tradotto nella lingua italiana a giugno 2011 (rendendo la traduzione disponibile come download separato) da Andrea Del Santo e Giacomo Frate. Come già sottolineato, per Windows e Linux in lingua italiana Neverball è distribuito automaticamente tradotto dalla release "1.6".

La Community: Neverball è un gioco completamente community-driven. Da qualche anno esiste un forum ufficiale per la Comunità di Neverball. Esistono, come per Quake III Arena, numerosi livelli personalizzati riuniti in Set. Nuncabola (che in spagnolo significa "Mai palla", proprio come "Never Ball") è una versione del gioco scritta in Java. Neverball è scritto interamente in C e usa OpenGL che limita l'uso del gioco sui PC, escludendo sistemi Embedded di vario tipo. Ora è disponibile una versione su Java attraverso Nuncabola, originariamente scritto da Florian Priester, traduttore tedesco, che, come già detto, è interamente scritto in Java AWT. Neverball è disponibile anche sotto il nome di Neverball ME per Android e iPhone.

Core: NeverBall Replay (*.nbr) è un formato di file sviluppato da Robert Kooima, e distribuito con la licenza GNU General Public License, esattamente come Neverball e Neverputt. Un NeverBall Replay File è un insieme di istruzioni che consentono di riprodurre la partita salvata, e include un header di informazioni, che contiene il Reference al file SOL che contiene informazioni sulla mappa. Solid Format File (*.sol) è il formato compilato, versione alleggerita dei file BSP di Quake III. Esso è un insieme statico di strutture geometriche ed entità del gioco. Come il NBR, è distribuito sotto GPL. Per ottenere Solid File, i file Mapcode (*.map) devono essere compilati con Map Compiler (mapc), un'utility compresa in Neverball.

Clicca QUI per scaricare Neverball && Neverputt



□ [Easter EGG] □

La filosofia astronomica/cosmologica:

Così Wolff e con lui la filosofia tedesca del 700 chiamò la filosofia della natura. Wolff definì la cosmologia come la scienza del mondo o dell'universo in genere, in quanto è un ente composto e modificabile; e la divise in parte scientifica e in una parte sperimentale; parti che Baumgarten a sua volta chiamò cosmologia razionale e cosmologia empirica. Questa terminologia fu accettata da Kant che intese per "idea cosmologica" l'idea del mondo come "totalità assoluta delle cose esistenti". Da Kant in poi d'intese quindi per cosmologia non già la scienza della natura e neppure l'intera filosofia della natura, ma soltanto quella parte della filosofia o della scienza della natura che ha per oggetto l'idea del mondo o cerca di determinare le caratteristiche generali dell'universo nella sua totalità. Si possono distinguere quattro fasi della cosmologia a partire dal momento in cui furono abbandonati i tentativi schiettamente mitici delle teogonie e precisamente: la fase di passaggio dal mito alla speculazione - la fase classica della cosmologia geocentrica e finitistica - la cosmologia moderna eliocentrica - la fase contemporanea caratterizzata da varie alternative d'interpretazione.

La prima fase è caratterizzata dall'abbandono del mito e dal tentativo di trovare una spiegazione razionale o naturale del mondo. È la fase rappresentata dalla filosofia presocratica. I Pitagorici ebbero in questo campo i maggiori meriti perché : a) intesero l'universo come un cosmo, cioè un ordine oggettivo, esprimibile nel linguaggio della matematica cioè in termini di figura e di numero, b) con Filolao (V secolo a.C.) rigettarono per primi la concezione geocentrica, ritenendo che la Terra stessa e tutti gli altri corpi celesti si muovano intorno a un fuoco centrale detto Hestia e presentando così la prima dottrina eliocentrica, che fu più tardi difesa da Eraclide Pontico e Aristarco di Samo (sec.III a.C.).

La seconda fase è quella dell'astronomia classica e della filosofia della natura di Platone e Aristotele. Essa è caratterizzata dal consolidarsi della concezione geocentrica del mondo attraverso l'opera di Eudosso (sec. IV a.C.), Ipparco (sec. II a.C.) e Tolomeo (sec. II d.C.) e dalla concezione finitista e qualitativa della natura propria di Aristotele. Aristotele infatti ritenne che il mondo è necessariamente finito perché perfetto; e stabilì come tratto fondamentale di esso la divisione in due parti qualitativamente diverse: il cielo composto di etere, sostanza ingenerabile e incorruttibile che si muove solo di movimento circolare; e i corpi sublunari composti dai quattro elementi che si muovono dal centro o verso il centro della Terra. Questa concezione rimase dominante nel Medioevo.

La terza fase inizia sul finire del Medioevo, quando la concezione classica fu messa in dubbio da Ockham che riconosceva la possibilità dell'infinità del mondo e dell'esistenza di più mondi; e nel contempo negava la diversità tra la sostanza celeste e la sostanza sublunare. Le possibilità lasciate aperte da Ockham venivano trasformate in affermazioni risolte nel secolo successivo, per opera di Cusano (De Docta Ignorantia, 1440) e si univano (come il fanatismo aristotelico si era unico con l'astronomia geocentrica) con l'astronomia eliocentrica di Copernico e Keplero nella nuova concezione del mondo che veniva esposta e difesa da Galileo Galilei (secolo XVII). Giordano Bruno ribadiva, da un punto di vista filosofico, la connessione più stretta tra l'infinità del mondo e la nuova astronomia eliocentrica. La fisica di Newton rappresenta l'espressione della struttura matematica di un mondo così concepito; e proprio sulla base di questa fisica Kant tentò, per primo, nella sua Teoria dei cieli (1755) una cosmogonia scientifica che presentava l'ipotesi di una formazione dell'intero universo a partire da una nebulosa primitiva e sulla base delle leggi della fisica newtoniana. Laplace più tardi presentava in forma più rigorosa la stessa ipotesi limitata al sistema solare (Esposizione del sistema del mondo, 1796) e riteneva di aver dimostrato che il mondo non è che una gigantesca macchina, retta da rigorose leggi matematiche. Questa fase cosmologica culmina quindi con il trionfo del meccanismo, di cui i cieli sembrano rappresentare il più cospicuo esempio.

La quarta fase della cosmologia è cominciata nella seconda decade del Novecento ed è dovuta all'uso dei nuovi strumenti ottici e concettuali di cui si comincia a disporre in questo periodo. L'uso dei grandi telescopi e la teoria della relatività di Einstein sono stati i fattori fondamentali di questa trasformazione. In uno scritto del 1917, Considerazioni sull'universo come un tutto, Einstein proponeva per la prima volta una radicale riforma della concezione del mondo che si era venuta formando a partire dal Rinascimento e che sembrava oramai stabilita: proponeva cioè di considerare l'universo non più come infinito ma come finito e tuttavia non limitato. Einstein considerava perciò lo spazio dell'universo come uno spazio curvo e precisamente ellittico, nel quale una linea retta, sufficientemente prolungata, ritornerebbe su se stessa e finirebbe per chiudersi. Le proprietà geometriche dello spazio sarebbero in questo caso determinate dalla materia, giacché dalla densità della materia dipenderebbe il grado di curvatura dello spazio. Dall'altro lato, le osservazioni di Hubble, rese possibili dall'uso del telescopio di cento pollici, consentivano di risolvere il problema della natura delle nebulose permettendo di riconoscerle come sistemi galattici indipendenti e non come parti della nostra galassia. Hubble stabilì due fatti di grande importanza. Il primo è che le nebulose extragalattiche sono distribuite attraverso lo spazio in maniera uniforme e omogenea. Il secondo è che gli spettri di queste galassie mostrano uno spostamento verso il rosso, spostamento tanto maggiore quanto le galassie sono più lontane. Questo secondo fatto è comunemente interpretato nel senso che le galassie si allontanano da noi e nello stesso tempo l'una dall'altra con una velocità tanto maggiore quanto più lontane esse sono. Questo fatto o meglio questa interpretazione del fatto dello spostamento verso il rosso dello spettro delle galassie ha condotto ad abbandonare i modelli statici dell'universo, come quello di Einstein cui si è accennato e di De Sitter in favore di

modelli dinamici, fondati sulle nozioni di Eddington e Lemaitre, che mostrano un universo in espansione. La differenza tra i vari modelli dell'universo è espressa dallo stesso Eddington in questi termini: "A un estremo abbiamo l'universo di Einstein senza movimento e perciò in equilibrio. Poi a misura che procediamo lungo la serie, abbiamo modelli dell'universo che mostrano una sempre più rapida espansione finché, all'altro estremo della serie, giungiamo all'universo di De Sitter. La proporzione dell'espansione cresce lungo la serie mentre la densità diminuisce; l'universo di De Sitter è il limite in cui la densità media della materia celeste si avvicina a zero. La serie degli universi in espansione allora finisce, non perché l'espansione diventi troppo rapida ma perché non c'è più niente che possa espandersi. Ma il modello di Einstein non combaciava del tutto con le osservazioni astronomiche; mentre il modello di De Sitter soddisfaceva le equazioni solo in base all'assunzione che lo spazio fosse vuoto e che non vi fosse materia affatto. Il modello di Lemaitre, che poi è stato indicato da Fred Hoyle come modello del Big Bang, è stato quello che ha finito per affermarsi. Dopo la seconda guerra mondiale, la cosmologia ha subito una svolta. Gli astronomi inglesi Herman Bondi e Thomas Gold proposero nel 1948 un nuovo modello dell'universo assumendo il loro punto di partenza dal paradosso su cui si era fermato più di un secolo prima l'astronomo tedesco Olbers. Il paradosso è questo: se le stelle sono distribuite uniformemente nello spazio e se lo spazio è euclideo e infinito, perché non siamo accecati dalla loro luce? Non dovrebbe ogni punto di un universo infinito ricevere un'infinita somma di luce? Nel formulare questo paradosso Olbers partiva dall'assunzione che il carattere generale dell'universo è lo stesso non solo in tutti i luoghi ma anche in tutti i tempi. Bondi e Gold partirono dall'assunzione che l'apparenza di una qualsiasi regione dell'universo è stata nel passato e sarà sempre nel futuro quella che è al presente. Ora il solo modo di conciliare questo postulato con il movimento di recessione delle galassie (dimostrato dallo spostamento del loro spettro verso il rosso) è di ammettere che nuove galassie si formano continuamente per compensare la dispersione delle vecchie. Ma se muove galassie si formano continuamente, ciò vuol dire che continuamente nuova materia si crea nello spazio. Bondi e Gold calcolarono che la creazione di nuova materia deve procedere nella proporzione di un atomo di idrogeno per ogni litro dello spazio intergalattico ogni miliardo di anni. Le stesse idee furono sostenute, in maniera indipendente, anche da Hoyle, che modificò le equazioni di Einstein della relatività generale in modo da permettere la continua creazione della materia nello spazio. Al momento in cui fu formulato, questo modello di Universo stazionario, così chiamato perché ammette l'esistenza di una creazione continua di materia per compensare la diminuzione di densità dovuta all'espansione, fu accolto con grande interesse poiché aveva il vantaggio di togliere ogni importanza al disaccordo degli astronomi sull'età dell'universo, eliminando il problema stesso cui la determinazione dell'età risponde. Difatti se la creazione è continua e se le nuove galassie nascono continuamente nell'universo, questo dev'essere popolato da galassie di tutte le età. Nella seconda metà degli anni Sessanta tuttavia, il modello di Universo stazionario venne quasi del tutto abbandonato dopo la scoperta della radiazione di fondo, che era stata prevista dal modello del Big Bang. Negli anni Quaranta Alpher, Gamow e Herman avevano infatti congetturato che, in accordo con tale modello, dovrebbe persistere nell'Universo una radiazione, residuo dell'esplosione primordiale, corrispondente a una temperatura di qualche grado assoluto. Nel 1965, Arno Penzias e Robert Wilson dei Laboratori Bell del New Jersey rilevarono l'esistenza di una radiazione non proveniente da oggetti celesti ben definiti, che corrisponde a quella di un corpo in equilibrio termico a 3 K (-270 gradi centigradi) e sembra permeare l'intero Universo. Tale radiazione venne allora interpretata da un gruppo di cosmologi di Princeton come una conferma della radiazione di fondo che essi, apparentemente all'oscuro dei lavori di Alpher, Gamow e Herman, avevano teorizzato. Successive e più precise ricerche hanno confermato i risultati di Penzias e Wilson e la validità del modello del Big Bang, anche se recentemente sono state avanzate riserve su quel modello così come sulla validità della legge di Hubble e sull'interpretazione standard, in termini di effetto Doppler, dello spostamento verso il rosso nelle righe degli spettri delle galassie. Nel modello del Big Bang, la legge di Hubble consente di valutare, se pur con una certa approssimazione, il momento in cui è avvenuta l'esplosione primordiale e, di conseguenza, l'età dell'Universo, che la maggior parte dei cosmologi è concorde nello stimare di circa 15 miliardi di anni. Questa stima è peculiare per l'esistenza della vita, giacché si calcola che il processo evolutivo che ha portato alla vita cosciente non possa durare meno di 10 miliardi di anni, mentre per una età dell'Universo molto maggiore sarebbero venute meno le condizioni per la vita. Altrettanto peculiare per l'esistenza di forme complesse di vita sembrano essere il valore della costante di gravitazione universale, come ha dimostrato nel 1974 l'astrofisico Brandon Carter di Cambridge, la densità dell'Universo e la velocità di espansione dell'Universo ipotizzata nel modello del Big Bang. Queste considerazioni hanno portato alcuni cosmologi e filosofi della scienza ad enunciare, sotto forme diverse, un principio antropico che, come ha osservato Stephen Hawking può essere parafrasato dicendo che l'Universo è come è, perché se fosse differente noi non saremmo qui ad osservarlo. Questo principio è stato criticato da molti perché sembra attribuire troppa importanza all'esistenza umana e introduce in cosmologia un finalismo di carattere metafisico. D'altra parte, una questione cruciale, non solo per l'esistenza della vita, ma per il futuro dello stesso Universo è quella della sua densità media. Se è inferiore a un certo valore critico, l'Universo continuerà ad espandersi per sempre, se è superiore finirà invece di collassare su se stesso. Un ruolo essenziale nel destino dell'Universo sembra essere dunque giocato dalla cosiddetta materia oscura che non emette o riflette luce rilevabile e neppure emette in maniera rilevabile in nessuna regione spettrale. Ci sono prove dell'esistenza di materia oscura a scala galattica ed extra galattica connessa all'evoluzione stellare. Osservazioni indirette sembrano inoltre suggerire la presenza nell'Universo di una quantità enorme di materia oscura, la cosiddetta massa mancante, di cui non si conosce ancora la costituzione, e molte delle più recenti ricerche e delle ardite speculazioni di cosmologi e astrofisica sono rivolte a individuarne la natura e la localizzazione.

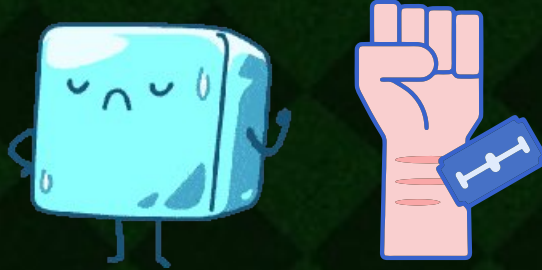


Speculazione particolare sulla crionica:

Per crionica si intende il poter conservare un essere umano in una capsula di stasi che lo pone in una sorta di congelamento e coma farmacologico profondissimo in modo che non possa invecchiare o cambiare possa rimanere conservato per periodi di tempo lunghissimi. Anzitutto c'è da fare una premessa importante: si tratta di un'idea assolutamente fantasy, la crionica intesa come idea di conservare un essere umano in vita per risvegliarlo in futuro o ancora peggio di conservare un cadavere in modo che sia resuscitato è considerata dagli scienziati pseudo-scienza (*cosa che non è scienza, ma pretende di esserlo*). Sono stati fatti migliaia di relativi, ma nessuno che sia mai stato congelato è mai stato poi scongelato e poi riportato in vita, neanche con cavie animali (*almeno attualmente*). Questo è uno dei più grossi problemi di questa pseudo-scienza, molte pseudo-scienze affermano che le cose andranno in un certo modo e invece il mondo va diversamente, la crionica è ancora peggiore perché non offre neanche un'indicazione di come si dovrebbe scongelare e resuscitare le

La morte è una soluzione permanente ad un problema temporaneo!

Ci si può riprendere da quasi tutto e questo la scienza lo dimostra: depressioni fortissimi; traumi indicibili; patologie mentali anche schizofreniche e persino alcuni malati terminali. Tutti loro riescono a trovare la felicità in qualche modo, ma riprendersi dalla morte è complicato capite bene, è un dato di fatto che quasi tutti gli aspiranti suicidi intervistati dicono che si sono pentiti del tentato suicidio, spesso mentre lo stavano compiendo; quasi mai insomma chi dice di voler morire vuole effettivamente morire (e non è neanche detto che tali danni si ripresentino in tutti o che siano irreversibili)!



I computer a 32-bit sono supportati