

E-MAIL

Ragazzi, io lo so che mi volete bene, quindi vi prego, salvatemi da questo incubo! C'era una volta una rubrica divertente e snella, ora c'è un mastodonte difficile da governare che mi costringe a dolorose scelte. Non ho fisicamente il tempo di scrivere la descrizione di tutti i file che mi inviate, dato che se su questo Silver Disk trovate 16MB di materiale suddiviso in 78 file, sul mio hard disk al momento ne giacciono altri 54 suddivisi in 145 file! Per questo motivo, innanzitutto rassegnatevi al fatto che non tutti i vostri file attach verranno inclusi sul CD e quindi abituatevi all'idea di un box "E-Mail" molto più succinto del solito. Mi spiace ma non vedo altre soluzioni.

Quindi, cominciamo: Ettore Amato (box2177@box.infomark.it) ci invia il file **mbsdpa.zip** e **zsetup.zip**, il primo il patch per upgradare Outlaws alla versione 1.1 (necessaria per giocare via Internet) e il secondo il programma per collegarsi al sito della Microsoft (Microsoft Internet Gaming Zone). Directory \AMATO.

L'ignoto aragorn@tread.it mi ha fatto pervenire due file di nome 2prodigy.zip e ez.dat senza alcuna spiegazione di sorta: le 2 e-mail si intitolavano testualmente "Diablo's DAT-file v1.04 !!! eccoli !", per cui credo che abbiano a che fare col capolavoro della Blizzard. Certo è che qualche spiegazione in più non avrebbe fatto male: tutto ciò nella dir \ARAGORN.

Il ben più loquace Armando Silvestro (armdsilv@mbox.vol.it, cartella \ARMANDO) ci manda 3 file: **wc2puds.zip** (5 livelli aggiuntivi per Warcraft2, realizzati dai miei amici Francesco Previte e Rosario Scavino), **sugar.zip** (3 midi di alcuni famosi successi di Zuccherò) e **jackson.zip** (4 midi di alcuni successi di M.Jackson - c'è anche Black or White!). In chiusura cedo alla sua richiesta e pubblico anche l'indirizzo del suo personalissimo sito Internet, che è

<http://www.geocities.com/siliconvalley/vista/4543>. Ok Armando, ora ti tocca mantenere la tua promessa: dimmi che sono veramente il caporedattore più professionale del mondo!

Vabbè, lasciamo stare: atilak@iol.it (del quale ho pubblicato i disegni un paio di mesi fa), ci manda la sua nuova creazione, l'ambigua **adam.jpg**. Non è male e credo meriti un'occhiata: la trovate in \ATILAK.

Riccardo Bessone (bessone@xero.it) invece, ormai di famiglia, ci manda dei file alquanto inusuali: il primo file, **logo.zip**, è un logo animato per Win95; il secondo, **vtecpupd.exe** è un programma di installazione per il TCP/IP mentre il terzo, **aiuto.zip**, è un file contenente una relazione molto importante salvata in .doc che il nostro Riccardo non riesce più ad aprire. Essendo rinomato che i lettori di TGM sono i più sgamati del pianeta, risulta ovvia la sua richiesta di soccorso su queste pagine. Dopo aver superato allora la dir \BESSONE, passiamo a quella successiva, \BOANO, all'interno della quale troviamo un editor per X-Wing vs. Tie Fighter mandatoci da Igor Boano (igor.boano@galactica.it). Se vi interessa, bene, altrimenti potete sempre tornare una directory indietro e vedervi il file **test4.jpg**, un'immagine frattale realizzata col 3D Studio dallo stesso Igor. Voleste darvi una botta di vita, potete pur sempre passare alla cartella successiva \BUBU, dove Antonio e BUBU (tecnouff@ars.it) mostrano in 6 incredibili (eh, come no!) immagini "il risultato di un lungo ed esasperante lavoro, che ci ha tenuto svegli per giorni e giorni. Alla fine, quando abbiamo provato la nostra creatura con F1GP2 ed abbiamo riscontrato il perfetto funzionamento vi abbiamo dovuto far partecipi della nostra gioia". E se sono contenti loro...

Concentriamoci quindi su Steve "Fantose" (fantose@mbox.vol.it), Membro della confraternita del Drago Nero, che merita senz'altro la mia e, di conseguenza, la vostra in virtù di un'E-mail intitolata "For Silvestri the Best!!!!!" e all'interno della quale sono contenuti numerosi file di notevole interesse: questi sono **pcswu125.zip** (l'upgrade per l'editor di SWOS per Windows), **team.zip** (nel quale si trovano, aggiornate a questa stagione, le squadre di non si sa bene quale videogioco), **ramoney.zip** (contenente un file patch per Red Alert che dà soldi infiniti), **red-ed.zip** (al cui interno si trova un editor sempre per Red Alert che permette di alterare i valori delle truppe), **ztrainer.zip** (un file patch per Z che fa saltare al livello successivo e costruire immediatamente le unità desiderate) e, infine, **eggy.zip** (il Tamagotchi per PC per Win 95).

Ringraziato Stefano per la scorpacciata di file, passiamo a Filippo Ferrari

(sis4625@iperbole.bologna.it) che questa volta fa da "prestamail" per il suo amico che stavolta si è

dato da fare con GP2 per trovare degli assetti da gara e da qualifica specifici per ogni circuito. Il file si chiama ovviamente **assetti.zip** ed è contenuto della dir \FERRARI.

Se l'illustre Gramegna (\GRAMEGNA) ci fa pervenire 3 file tutti dedicati alle schede Rendition Veritee (**d2verite.zip**, **icr2rend.zip** e **rrq107b1.zip**), lo sconosciuto md1897@mclink.it (MD1897) ci fa pervenire due file per GP2, dei quali il primo, **car97.zip**, serve ad aggiornare tutte le macchine alla stagione 97, mentre il secondo contiene alcune informazioni utili per gli assetti dei bolidi di Geoff Crammond.

Omar Giacomelli (zack@aosta.gvo.it) ci invia tantissimi patch e un programma per misurare le prestazioni del sistema

Entrambi dedicati a MDK. Il tutto, ovviamente, all'interno della cartella \OMAR.

Un giovanissimo lettore di TGM, Alessio Pinto (variopin@mbox.vol.it, cartella \PINTO) ci irride con una pappardella di file da far impallidire la mia casella postale: nell'ordine, abbiamo il file **p97cs31.exe** (l'aggiornamento alla stagione 1997 per GP2 in versione 2.3 la 3.1 – se installate questo aggiornamento, non potrete giocare con il cielo attivato), **roster.zip** (che contiene le rose aggiornate al 31/12/96 per FIFA97 dei campionati italiano, tedesco, spagnolo e inglese) e i file **n97p120.zip**, **nba97e20.zip** e **p97v323.zip**, che riguardano il grande NBA Live 97. Il primo serve ad inserire le foto e le statistiche di Charles Barkley e di Michael Jordan, il secondo è un completo editor dei giocatori, che permette di modificare qualsiasi parametro possibile e immaginabile, mentre il terzo è un aggiornamento delle formazioni al 31/03/97, che include tutti gli ultimi trasferimenti e altri giocatori che non erano presenti nel gioco originale. Questo file include inoltre dei patch che permettono di giocare con alcune formazioni storiche e con le All-Star di ogni team. Infine, abbiamo il file **gp2faq.htm**, che contiene un'esauriente Frequently Asked Questions per il capolavoro di Geoff Crammond. Come dite, ce n'è abbastanza? Ma signori, siamo solo a metà!

Pietro Tivelli (tivelli@csg.it, cartella \TIVELLI) ci manda il **winrar201.zip** per Windows 95 (un compressore ancora più potente del WinZip) e un file di nome **jordan.avi**, che vi lascio immaginare cosa contenga. A ciò possiamo anche aggiungere il file **sound.zip**, contenente 2 pezzi presi da Internet: Wannabe delle Spice Girls, e un altro, a sua detta, piuttosto carino.

Stefano Trojani (trujlsn@dada.it) ci manda un file molto originale, visto che ci spiega in HTML come ha fatto a passare un esame di architettura. Dovesse interessarvi, credo abbiate intuito dove trovarlo.

Passiamo invece alla mini-sezione Talent Scout dedicata ai lettori più creativi della nostra rivista: qui abbiamo due cartelle, con la prima dedicata a Paolo De Angelis (dea_dep@iol.it, CARTELLA \TSCOUT\ANGELIS) che ci mostra i suoi temi dedicati al gruppo progressive-metal Dream Theatre (**dreamt.zip**) e un tema dedicato a GP2 (**newgp2.zip**), e la seconda di nome \TSCOUT\MENEGHIN, dove Millo Meneghini, un 20enne brindisino studente al 2° anno di Ingegneria Informatica a Lecce che legge TGM dal numero 16, ci propone il file **classmad.exe**, una prima versione di un piccolo compressore di file di sua creazione.

Terminate le sotto-directory, passiamo quindi ai file sparsi per la cartella \E-MAIL: **3blaste.exe** è un file contenente gli ultimi driver per la 3D Blaster per Windows 95, ed è gentile omaggio di Roberto Pazzini (terapia@hotmail.com). Ice Cube RuFeZ (icecube@freenet.hut.fi) mi/ci fa invece pervenire l'utilissimo **acdc3221.exe**, versione ancora più aggiornata del viewer di immagini che vi ho già proposto qualche numero fa. L'indomito Riccardo "H-BES" Bessone, dopo quanto già elencato poco sopra, mi ha fatto giungere in un secondo momento il file **angelina.zip**, presentandomelo come una raccolta di logo dedicati ad Angelina Jolie. Io non posso dire di avere il piacere di conoscerla, ma se vi dovessero interessare sapete cosa fare. **Carset.zip** contiene l'ennesimo aggiornamento alla stagione in corso per GP2 (Luca Bianconi, mausi@unipv.it), mentre

ephi2-lb.zip è il suo ultimo cockpit, per il quale, dice Luca, ha ricevuto molte mail di congratulazioni. Noi ci fidiamo e passiamo a **cartaspr.zip**, una divertentissima raccolta di testi sotto forma di immagini in formato .BMP dal taglio decisamente demenziale, mandateci da Marco (From: 00877aaa@cnet.it).

Il file **cartoni.zip** ista dei Cartoni Giapponesi trasmessi in Italia aggiornata al 20/05/97 e contenente 326 serie per un totale di 162662 caratteri. La lista è presente in 3 formati (Word6.0/Word'95, RTF o HTML) ed è la più completa raccolta di informazioni aggregate sui vostri cartoni preferiti! Di tutto ciò dobbiamo ringraziare due lettori di nome

Paolo "Godai" Marazzi di Rho (pmarazzi@myself.com) e Roberto Pappalettera di Milano (rpappalettera@myself.com).

GP2 continua a spopolare, dato che Luca Casarotto (casarotto@galactica.it) ci esibisce il suo file di nome **cmw97-22.zip**, contenente il suo car-set per aggiornare Grand Prix 2 al campionato 1997. A prima vista sembrerebbe un buon lavoro e prima di passare ad altro Luca ci tiene a sottolineare che mentre lui ha disegnato tutte le macchine, Chris Watkins, un ragazzo americano, ha scritto i file .exe e i file di configurazione di GP2. Un plauso quindi ai due, mentre noi volgiamo ora la nostra attenzione a **laterics.pud**, una mappa per Warcraft 2 opera di Francesco Donadon (dona@ge.itline.it), che ci assicura di aver fatto di tutto perché risultasse difficile. Speriamo sia così, visto che altrimenti dovremmo concentrare immediatamente le nostre attenzioni su **macos.jpg**, un'irridente immagine nella quale la nostalgica audience del quasi defunto Macintosh ironizza sulle origini di Windows 95. Il mio Eudora non riesce a trovare l'autore che mi ha mandato questa foto, col quale quindi mi scuso subito.

B.S.Ramin (ramin@microelettra.it) pare aver capito decisamente bene lo spirito di questa rubrica, visto che ci manda l'utilissimo file **nfs2.zip**, un patch per Need for Speed 2 che permette di ottenere la macchina bonus (Ford Indigo), la pista bonus (Monolithic Studios: Hollywood), nonché una serie di cheat nei quali troverete un po' di cheat che permettono di guidare le macchine "comuni" quali BMW, autobus Toyota landcruiser e altro ancora. Non male, eh?! Giulio Colla (colla@netbusiness.it) ci manda il file **plutoniuzip**, contenente nientepopòdimenoche alcuni sui lavori realizzati con l'ausilio di Word 7 e di alcune enciclopedie sia multimediali che cartacee. Stando a quanto mi dice, a parere dei miei prof. Il lavoro è stato molto buono: se vi dovessero interessare dei trattati sul Cobalto piuttosto che sul Radio, potrebbe fare al caso vostro. Mah...

SPDlis97.zip è l'ormai immancabile file di Daniele "SPD" Arena (spd@iol.it) contenente SPDlis97.doc e SPDlis97.txt, le liste dei numeri di TGM riguardanti trucchetti et similia aggiornate al numero 97, mentre **SPDlis98.zip**, beh... insomma, vi devo spiegare proprio tutto!?

Strafalc.zip è invece un divertentissimo file di TiR (s.fracassa@agora.stm.it), che mi dice "mi è venuto in mente solo ora di mandarti un bel file MOLTO interessante: si tratta di tutti gli strafalcioni commessi da professori ed alunni della terza, quarta e quinta E del Liceo Scientifico B.Croce nel corso degli anni passati!!". Fossi in voi, lo leggerei subito.

Così come non mi perderei **tgm.zip** di Andrea Guerra (awg@iol.it) il quale nella sua e-mail mi dice che "preso dall'entusiasmo della sezione e-mail del vostro/nostro CD ti mando questa lista (in formato DB WORKS) con tutti i giochi recensiti da TGM a partire dal numero 58 (!) con tutti i voti e nomi dei redattori". Molto utile, devo dire, così come intelligente è la cosa che hai appena detto: il Silver Disk non è solo cosa mia, è anche vostro.

Tgmtips2.zip è un altro file di DennY (ddenny@mindless.com) nel quale potrete avere una panoramica completa di tutti i giochi dei quali abbiamo suggerito hint, tips e soluzioni varie. "Visto che sono tuo amico (HE!HE!HE!) voglio essere franco, deciso e risoluto: GNNNE!!!! DAI! DAI! PUBBLICA SUL CD DI TGM IL MIO PRIMO LIVELLO PER WARCRAFT!! GNEEE! DAI! TI PREGO!": vabbè. Potevo non cedere di fronte alle preghiere di capzeman@hotmail.com? No? Allora ho fatto bene a mettere nel Silver Disk il suo **torre.zip**, così come credo non sia stato affatto una pessima idea includere anche il file **varie.zip** di Michele De Sortis, nel quale la nostra vecchia conoscenza ha incluso un cruscotto per GP2 della Ferrai a 7 marce, il suo record del mondo a GP2 nonché la propria foto. Lui sperava di farcela per il CD di giugno, è finito su quello di settembra: speriamo sia ugualmente contento.

Sto cominciando a vedere la luce in fondo al tunnel. Alan Locatelli (vecchiolupo@geocities.com) ci invia **yestday.zip**, un midi composto in due ore con Mozart3, Recording Session della Midisoft e il Virtual Sound Canvas della Roland.

Zipfol~1.e non so bene neanche io cosa sia e quindi glisso e passo a **zoppas.zip** di Cristiano "Predator" Costantini (ccostantini@dada.it), del quale pubblico qui il suo file audio.

Abbiamo finito. Signore e signori, ancora una volta grazie a tutti voi per la partecipazione...