

## Pagemaker 6.5

Come importare da Word 97 Per importare correttamente un testo di Word 97 in Pagemaker 6.5, occorre risolvere un piccolo problema, creato dalla traduzione in italiano di Word. Il problema si verifica quando si usano gli stili *Normale* e *Normal indent* (tradotti con *Normale* e *Rientro normale* nella versione italiana), che non vengono importati correttamente in Pagemaker 6.5. Se si modificano gli attributi di questi due stili in Word e si tenta di importarli in un modello di Pagemaker, viene riconosciuto correttamente solo il primo paragrafo, mentre gli altri perdono la formattazione. Per questo problema non esiste un rimedio veloce, ma l'unica soluzione è definire stili alternativi, da usare al posto di quelli che danno problemi. Sia nel modello di Word sia in quello di Pagemaker occorre quindi definire gli stili *Normalissimo* e *Rientrissimo* (si possono usare nomi a piacere), che aggirano il problema e permettono di importare in modo corretto il file. È opportuno definire gli stili in un modello apposito di Word, non in *Normal.dot*.

## Excel 97

## Abbelliamo i grafici con riempimenti di trame e sfumature

Per migliorare l'aspetto di un grafico è possibile colorarlo, ma gli effetti migliori si ottengono se, al posto dei colori piatti, si usano trame e sfumature. Per fare un esempio, si con-

sideri l'aspetto del grafico riportato nella *figura 1*: certo, i dati sono la parte essenziale, ma è forse altrettanto importante che il grafico "si faccia leggere", grazie a un aspetto invi-

tante che catturi l'attenzione.

Gli elementi del grafico che possono essere colorati con trame e sfumature sono:

- l'area del grafico (cioè la parte bianca che fa da sfondo)
- le pareti (cioè l'area grigia che è posta dietro all'istogramma)
- la serie di dati (cioè le barre verticali che costituiscono l'istogramma)
- la base (cioè la piccola piattaforma su cui poggiano le barre).

Per colorare ognuno di questi elementi, occorre fare clic destro sull'elemento da colorare e scegliere poi, dal menu contestuale che viene così richiamato, il comando *Formato*. Si noti che il nome del comando varia secondo l'elemento scelto e si ha così *Formato area grafico*, *Formato pareti* eccetera. Nella *figura 2* è visualizzata la finestra che appare quando si sceglie il comando *Formato area grafico*: le finestre relative agli altri elementi sono molto simili.

Nella scheda *Motivo*, si deve fare clic sul pulsante *Riempimento*, che a sua volta richiama la finestra riportata

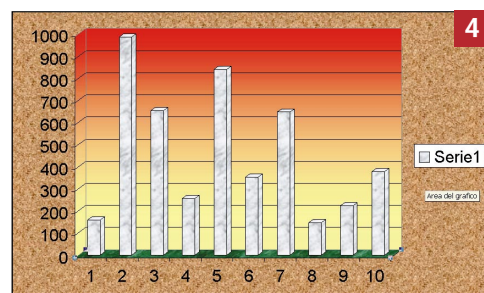
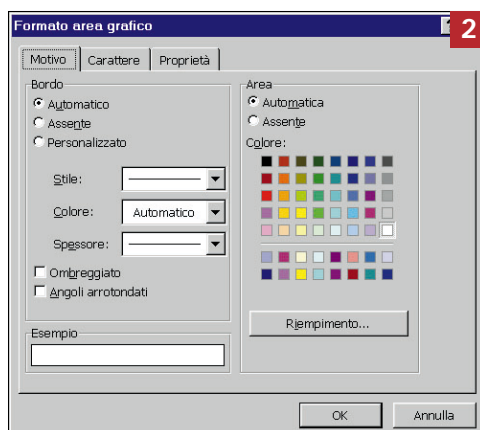
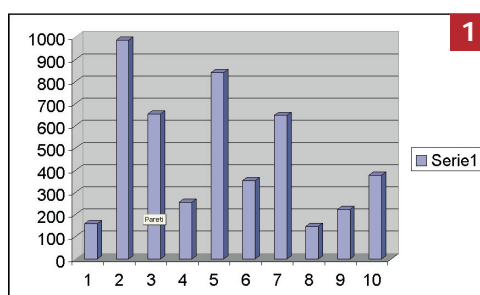
nella *figura 3*, finestra che permette di scegliere il tipo di riempimento da associare all'elemento selezionato.

Il tipo di riempimento può essere scelto tra *Gradiente* (cioè sfumatura), *Trama*, *Motivo* e *Immagine*, ognuno in una propria scheda. Per il nostro esempio, è stato sempre scelto il tipo *Trama*, tranne che per colorare le pareti: per esse si è optato per un riempimento di tipo *Gradiente*, che rende meglio l'idea della situazione più o meno bollente al variare dei valori.

Qualsiasi sia il tipo di riempimento, basta selezionarlo dall'elenco per associarlo all'elemento di turno; fa eccezione il caso del riempimento di tipo *Immagine*, per il quale occorre selezionare non un riempimento predefinito di Excel ma un'immagine memorizzata sul disco.

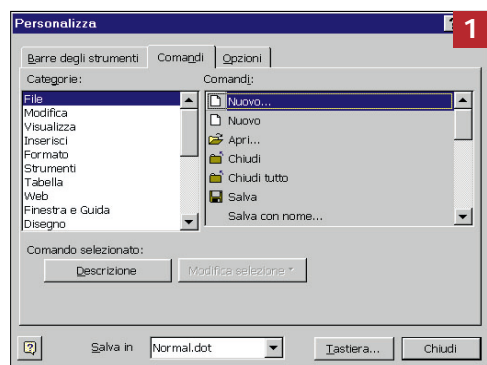
Per confermare la scelta, è sufficiente fare clic su *OK*; occorre poi ripetere tutta l'operazione per ognuno dei quattro elementi del grafico.

Nella *figura 4* è visualizzato il risultato del nostro esempio. ●



## Word 97

# Visualizziamo sulla barra il pulsante per creare un documento scegliendo un modello



Il modo più veloce per creare un documento nuovo da Word è fare clic sull'apposito pulsante della barra degli strumenti, quello posto all'estrema sinistra. Così si crea però un nuovo documento che usa il modello *Normal.dot*; se si vuole invece usare un altro modello si deve scegliere il comando *Nuovo* del menu *File*, che apre la

finestra per la scelta del modello. Con Word 97 si può inserire nella barra degli strumenti il pulsante per creare un nuovo documento scegliendo il modello. Occorre fare clic destro su un punto libero della barra degli strumenti e scegliere *Personalizza*. Nella finestra così richiamata (figura 1), fare clic sulla scheda *Comandi* e trascinare l'i-

cona del pulsante *Nuovo...* (quello con i puntini di sospensione, che nella figura è selezionato) e trascinarlo direttamente nella barra degli strumenti di Word. Dopo aver chiuso la finestra, il pulsante rimane disponibile sulla barra (figura 2).



## Adobe Type Manager 4.0

# Gestiamo i font *postscript* in Windows 95

Windows 95 gestisce i caratteri *true type*, ma chi vuole ottenere i risultati migliori dovre-

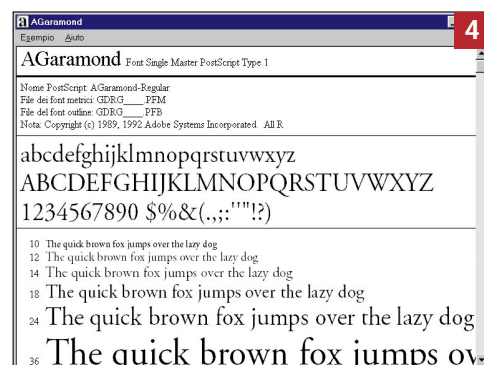
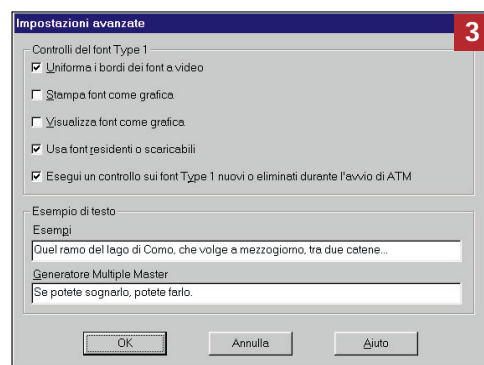
be usare i caratteri *postscript*, impiegati abitualmente nel mondo editoriale.

I font *postscript* possono essere utilizzati solo con un apposito gestore, cioè Adobe Type Manager (che, oltre ad essere venduto come prodotto a sé, è contenuto in altre applicazioni Adobe, come *Pagemaker*).

Quando viene installato, Type Manager installa anche un certo numero di font, ma è possibile installarne degli altri (se si possiedono) indicando il percorso d'origine e i nomi dei caratteri nelle caselle poste nella parte destra della finestra riportata nella figura 1.

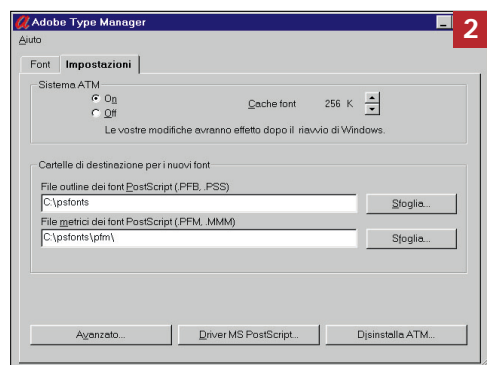
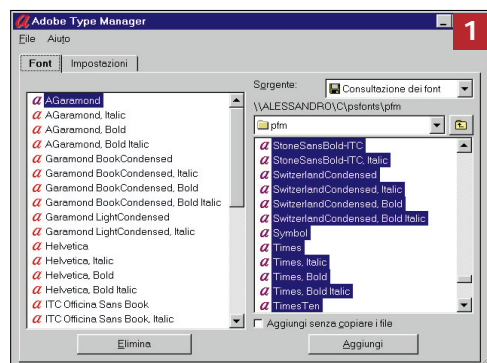
Facendo clic sulla linguetta *Impostazioni* (figura 2), si può indicare la quantità di ram dedicata alla memorizzazione dei font: se nel documento si usano numerosi tipi di carattere, la visualizzazione del documento può essere accelerata se si aumenta la ram.

Premendo poi il pulsante *Avanzate*, si ha la



possibilità di determinare il messaggio di esempio: quello visualizzato nelle figure 3 e 4

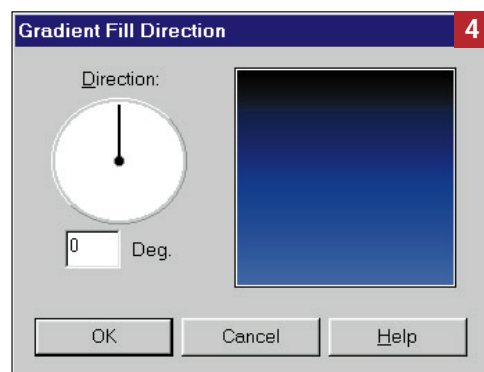
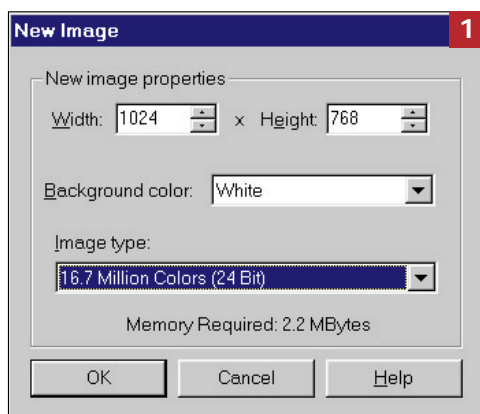
è quello generalmente usato nei paesi anglosassoni perché contiene tutte le lettere.



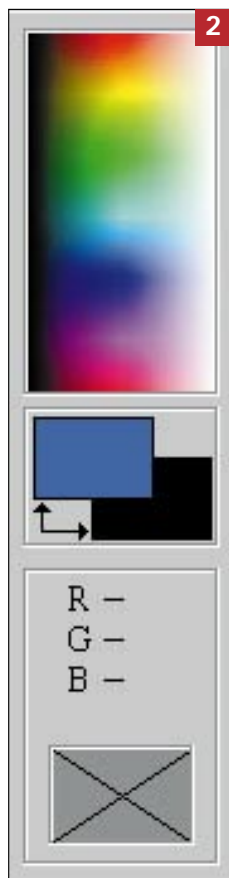
paint shop pro 4

# Fare sfumature a tre tinte con lo strumento di riempimento automatico

Per prima cosa, occorre fare clic sul menu *File* e scegliere il comando *New*. Viene aperta la finestra della figura 1, nella quale impostare i parametri della nuova immagine: le dimensioni devono essere uguali a quelle impostate per la risoluzione della scheda video (in questo caso, 1024 per 768), mentre la profondità di colore è necessario che sia a milioni di colori se si vuole godere appieno dell'effetto di sfumatura. Se non si opera a milioni di colori, si può



$(0, 0) \rightarrow (1024, 384) = (1024 \times 384) [2.66]$  5



ugualmente eseguire la procedura, ma la sfumatura presenta salti di colore. Il colore di sfondo dovrebbe essere impostato su bianco (white), se non altro perché è comodo lavorarci. Al termine, premere *OK* per creare l'immagine vuota.

Questa appena creata è l'immagine destinata a costituire lo sfondo di Windows; è tuttavia necessario creare (con lo stesso procedimento) altre due immagini vuote, che servono per elaborare lo sfondo. Queste immagini devono però avere entrambe un'altezza pari alla metà della precedente più 1 pixel, cioè 385. Qui sta il trucco: costruire due metà separate per poi unirle. La prima con una sfumatura dal colore A al colore B e la seconda che sfuma da B a C.

Per la prima mezza immagine, si scelgono i colori nero e blu, per mezzo dello strumento

della figura 2: basta portare il puntatore nella palette dei colori e fare clic sinistro per scegliere il colore primario e clic destro per il colore secondario.

Assicurandosi che quella prima metà sia l'immagine attiva, si fa ora clic sul pulsante *Flood Fill* (Riempimento), si seleziona *Linear Gradient* nella casella *Fill Style* (figura 3) e si fa clic sul pulsante *Option*. Viene aperta la finestra della figura 4, che mostra il verso del riempimento: per il desktop d'esempio, vanno bene le impostazioni della figura. Si preme *OK* per confermare e poi si deve fare clic all'interno dell'immagine per riempirla; la prima metà è così completa.

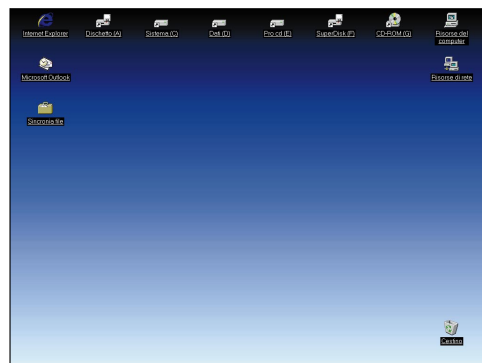
Ora si deve selezionare il terzo colore: al posto del nero, si sceglie un azzurro molto chiaro e si ripete il procedimento visto prima, questa volta però lavorando sull'immagine

corrispondente alla seconda metà. Quando si preme il pulsante *Option*, occorre inserire il valore 180 nella casella relativa al verso del riempimento, in modo che l'azzurro si trovi in basso. Dopo aver fatto clic all'interno della figura, anche la seconda metà è pronta.

A questo punto occorre copiare negli *Apunti* la prima metà, attivare l'immagine intera e scegliere il comando *Paste as New Selection* del menu *Edit*, facendo attenzione a incollare partendo dal pixel di coordinate 0,0: ci si può

aiutare con la barra di stato, come nella figura 5. Lo stesso procedimento fa fatto con la seconda metà, stando questa volta attenti a porre l'immagine esattamente sul bordo inferiore. Si noti che le due parti sono leggermente più alte della metà perché è meglio che una linea di pixel si sovrapponga, visto che sono di identico colore: se fossero affiancate, l'anomalia della sfumatura si noterebbe.

L'immagine va salvata in formato *.bmp* nella cartella Windows per usarla come sfondo. ●



## il lettore di cd audio

# Come memorizzare i dati dei cd audio e come modificarli manualmente senza cd

Windows 95 e Windows Nt 4.0 dispongono dell'applicazione chiamata *Lettore Cd* che consente di ascoltare i normali cd audio. Scegliendo il comando *Modifica sequenza brani* del menu *Disco*, si apre la finestra che permette di memorizzare, per il disco inserito, il nome dell'artista, il titolo e il nome dei vari brani (chiamate *tracce* dal sistema).

Nelle caselle *Artista* e *Titolo* vanno inseriti rispettivamente il nome dell'autore e il titolo dell'album, mentre per memorizzare il titolo dei singoli brani è sufficiente selezionarli uno ad uno, inserirne il titolo nella casella in fondo alla finestra e premere il pulsante *Imposta nome* (figura 1). In questo modo, ogni volta che si inserisce il cd, il lettore

di Windows lo riconosce e ne riporta i dati.

Questi dati vengono memorizzati nel file *cdplayer.ini*, che si trova nella cartella Windows.

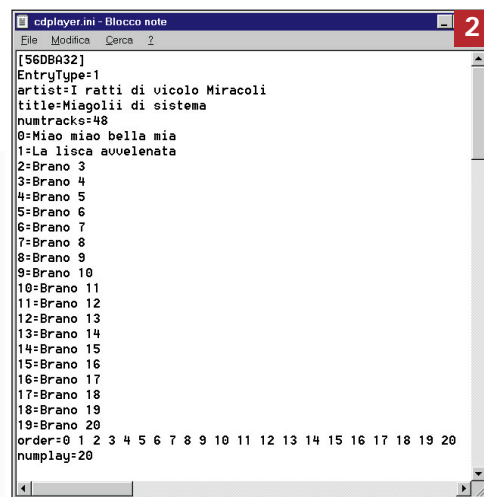
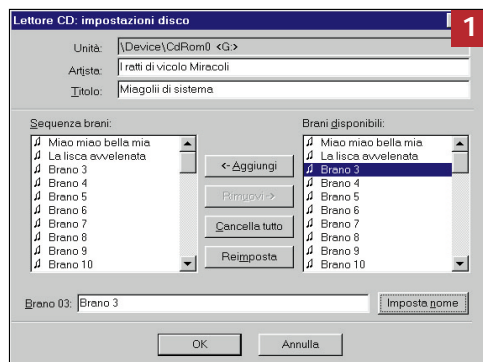
Non v'è nulla che impedisca di modificare a mano questa mini banca dati, inserendo manualmente i valori. È assolutamente necessario rispettare i nomi di ogni voce (cioè la parte che viene prima del se-

gno "=") ed assicurarsi che il numero dei brani sia effettivamente quello dei brani presenti sul cd (figura 2).

Per modificare il file è sufficiente aprirlo con *Blocco note*: ogni cd è identificato da una sigla racchiusa tra parentesi quadre, che viene memorizzata automaticamente e che corrisponde a quella propria del cd (e che non è

modificabile). Gli altri valori possono essere modificati a mano, con il vantaggio di non dover reinserire per forza i cd di cui si erano memorizzati i dati. Al termine delle modifiche, si deve salvare il docu-

mento. Se si usa Windows 95 e non Windows Nt 4.0, occorre limitare il numero dei dati inseriti a circa duecento, poiché i file *.ini* non sono più letti dal sistema se superano la dimensione di 64 KB. ●



## Audio

Rumori di fondo  
Se, durante le sessioni di lavoro o (peggio) durante l'ascolto di un cd audio dal lettore cd, si odono fastidiosi rumori di fondo, controllate che la periferica del microfono sia disattivata, in modo che il microfono collegato alla scheda audio non raccolga i rumori dell'ambiente. È sufficiente fare doppio clic sull'icona *Volume* nella barra delle applicazioni.

## pulizia del sistema

## Eliminare rapidamente i file inutili

Può capitare che, durante l'installazione delle applicazioni o in occasioni di blocchi di sistema, rimangano memorizzati sul disco alcuni file completamente inutili, di solito caratterizzati dalle estensioni *.tmp*, *.old*, *.bak*, *.syd* eccetera.

Per eliminarli, è senza dubbio possibile cercarli cartella per cartella (infatti non tutti si trovano nella cartella *Temp* di Windows), ma è senza dubbio meglio usare una ricerca personalizzata,

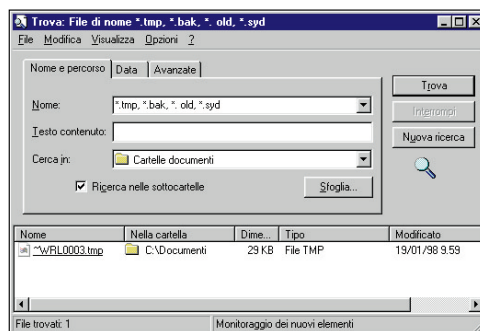
usando la procedura *Trova* di Windows 95.

Fate clic sul pulsante *Avvio*, poi sul comando *Trova* e quindi su *File o*

*cartelle*. È possibile effettuare un'unica ricerca per tutte le estensioni, inserendo nella casella *Nome* le estensio-

ni da ricercare e avvalendosi dell'asterisco come carattere jolly: come nell'esempio in figura, si possono ricercare contemporaneamente i file *\*.tpm*, *\*.old*, *\*.bak*, *\*.syd*.

Il risultato della ricerca può essere esaminato ordinando l'elenco per nome, per tipo, per cartella, per dimensione o per data di creazione, facendo clic sull'intestazione delle colonne. Infine, potete procedere all'eliminazione dei file che non sono più necessari. ●





## Leisure Suit Larry - Love for Sail

## La soluzione per trovare tutti e trentadue gli oggetti nascosti sulla nave

La saga del povero Larry, irrimediabilmente perso dietro alle ragazze (nel senso che loro scappano molto più veloci di quanto lui sia in grado di correre) è ormai giunta al settimo capitolo, che lo vede su una nave da crociera, impegnato a tamponare le fanciulle. Come i precedenti sei capitoli della serie, anche questo è l'occasione per ridere su una serie di situazioni e battute (che tuttavia non scadono mai nel cattivo gusto) circa i sogni erotici dell'imbranatissimo Larry.

Oltre a cercare di "cuccare", in *Love for Sail* è contenuta anche una sfida secondaria, che consiste nel rintracciare tutti i trentadue esemplari di un oggetto chiamato dildo. A dire il vero, anche questo è un gioco di parole, in quanto la ricerca si svolge all'insegna della domanda "Where's Dildo", che a prima vista richiama "Where's Waldo" (cioè una



Non sempre sono sufficienti i comandi standard per risolvere gli enigmi. Un esempio lo si ha quasi subito, quando è necessario rompere la vetrata: non è possibile usare nulla, ma si deve fare clic sull'oggetto, usare il comando Altro e scrivere Rompere. I comandi così impartiti rimangono memorizzati ed è possibile riutilizzarli

domanda-tormentone di un programma americano), ma che, in realtà, gioca sul fatto che, nel linguaggio americano, il dildo è una cosa che serve a... beh, forse è meglio lasciare perdere.

Ad ogni modo, chi non fosse riuscito a completare la ricerca può seguire i nostri consigli: noi abbiamo girato la nave in lungo e in largo e siamo riusciti

a trovare tutti i dildi. Alcuni sono proprio difficili da trovare, perché sono nascosti molto bene; altri non sono sempre nella stessa posizione, anche se le stanze in cui si trovano non cambiano: questi sono comunque più facili da trovare. Ecco dunque la soluzione.

**Il Grande Atrio**

Dietro una pianta.

**Ristorante Heaving Ho'**

Nel piatto contenente l'insalata.

**Ristorante Heaving Ho'**

Tra le carni cotte, vicino al cuoco cinese.

**Cucina**

Vicino alle salsicce.

**Il Grande Atrio**

Vicino la porta che si trova al centro dell'immagine.

**Giardino Delle Sculture Ex Replicant**

Dietro al David fatto



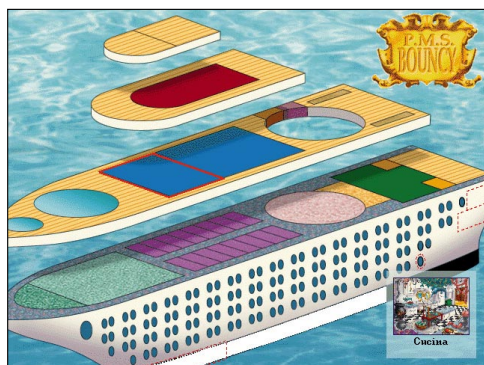
Uno dei dildi si trova nel camerino delle Taggs. Chiedete al barista un'Erezione Gigante, il cocktail preferito di Drew. Questa voce apparirà solo dopo che ne avrete parlato con lei, oppure dovete inserirla come Altro. Mentre il barista lo prepara, uscite dalla schermata ravvicinata e entrate nella porta a sinistra: entrerete nel camerino. Il dildo è dietro le balle di fieno, ai piedi del Larry in figura



Nel salone della Taverna del Piccolo Marinaio si trova uno dei primi dildi. Dopo la presentazione della gara il dildo apparirà vicino ad un forziere-sedile, ben mimetizzato con il pavimento



I dildi si nascondono spesso vicino ai vasi. Anche tra le piante che ornano la piscina ve n'è uno, acquattato vicino al vaso di destra



Per andare su e giù per la nave, non occorre seguire scale ed ascensori: basta fare clic con il pulsante destro, scegliere il comando Mappa, portare il mouse nella zona che si vuole raggiungere e fare clic. In questo modo si arriva dovunque in un attimo. Certe zone possono essere raggiunte solo dopo aver risolto alcuni enigmi



Attenzione a ciò che mangiate. Nel ristorante Heaving Ho' sono nascosti ben tre dildi



Non è facile entrare nella sala da ballo del Capitan Queeg, ma ne vale la pena: anche qui sono nascosti tre dildi

di carte da gioco.

#### Taverna Del Piccolo Marinaio

Andate a destra e troverete il barista: il dildo è a sinistra (si vede appena).

#### Stiva Di Prora

Tra le valige (vedi la figura in basso).

#### Piscina

Dietro il vaso a sinistra. Ebbene, occorre girare bene le piscine, poiché i dildi le amano molto...

#### Cabina 0

Dietro il secchio.

#### Cabina 0

Dietro la toilette.

#### Concorso

Di Prestanza Sessuale

Nel camerino che si trova sulla destra.

#### Cabina 0

Dietro il tubo a sinistra.

#### Concorso Meglio Vestito

Accanto al computer.

#### La Sala Da Ballo Di Capitan Queeg

Sul palco.

#### La Sala Da Ballo Di Capitan Queeg

Dietro una statua.

#### La Sala Da Ballo Di Capitan Queeg

Dietro una colonna-sedia.

#### Casino Pair O' Dice

Su una delle sedie che si trovano al piano inferiore.



Occhio alla stiva: qui un dildo è nascosto bene. Nella Cabina 0 (quella di Larry) ve ne sono altri tre, sparpagliati tra i rottami

#### Riservato

##### All'Equipaggio

Nella stanza dietro la porta blindata, vicino ad una sedia.

#### Ponte Di Comando

Dentro la cabina.

#### Biblioteca

Vicino all'orologio a pendolo.

#### Biblioteca

Sulla scrivania di Vittoria (ma solo dopo avere sostituito la copertina del suo libro).

#### Quadrato

Dietro un vaso.

#### Ponte Di Poppe

Dietro un vaso.

#### Gara Dei Ferri Di Cavallo

Vicino gli alberi (sul-

la destra).

#### Gara Di Bowling

Dietro il rinoceronte.

#### Il Grande Atrio

Su una terrazza.

#### Passeggiata

Dietro una pianta.

In queste pagine sono riportati tutti i luoghi nei quali sono nascosti i dildi. Quelli che non sono elencati nel testo sono riportati nelle didascalie delle figure.

*Leisure Suit Larry - Love for Sail* è prodotto da Sierra e commercializzato in Italia da Leader, che può essere contattata al numero 0332/87.41.11.

All'indirizzo web [www.sierra.com](http://www.sierra.com) è possibile iscriversi a una mailing list per ricevere le ultime notizie Sierra, ovviamente solo in lingua inglese. ●



L'ultimo dildo è in un posto particolare: si trova infatti nel menu Guida ed è raggiungibile con il comando *A proposito di*. Viene infatti visualizzata questa immagine dove, oltre ai realizzatori del gioco e all'immane Larry, compare anche il trentaduesimo dildo.



Desarrollato in Leisure Suit Larry - "Love for Sail" Versione 1.01



Windows 95

# Personalizzare l'avvio di Windows 95 visualizzando un'immagine a piacere

Nel numero di dicembre di *Pc Open* abbiamo pubblicato un trucco su come personalizzare la versione del sistema operativo inserendo un proprio marchio. In seguito a quell'articolo, alcuni lettori ci hanno chiesto se sia possibile modificare la schermata che

appare all'avvio del sistema operativo e, se sì, di illustrare la procedura per farlo.

Quando Windows 95 si avvia, compare la consueta immagine che abbiamo riportato nella figura 1. Sebbene le impostazioni di Windows non permettano di scegliere un'altra im-

agine da visualizzare durante il sistema operativo, è tuttavia possibile trafficare un po' con un file di sistema per far sì che all'avvio di Windows venga visualizzata un'immagine un po' più carina. La procedura non è complicata, ma occorre stare un po' attenti per non creare danni più o meno seri.

Innanzitutto, occorre dire che l'immagine predefinita è memorizzata nel file *logo.sys*, che si trova nella cartella principale del disco C. Quantunque l'estensione del file faccia credere di trovarsi di fronte a un file di testo o in codici esadecimali, *logo.sys* è in realtà un'immagine bitmap, dalle caratteristiche riportate nella figura 2.

Tra queste caratteristiche, quella che più balza all'occhio riguarda le dimensioni dell'immagine stessa, che misura infatti 320 per 400 pixel e risulta effettivamente schiacciata in senso orizzontale rispetto a come siamo abituati a vederla. La figura 3 mostra la stessa schermata della figura 1, ma nelle dimensioni originali di 320 per 400: ciò vuol dire che, durante l'avvio di Windows, l'immagine viene allargata per farle assumere l'aspetto consueto, ma vuol dire anche che dobbiamo tenere conto di questo fatto se vogliamo costruire un'immagine alternativa che non risulti in qualche modo deformata.

Altre caratteristiche

di *logo.sys* da tenere presente sono il formato (Paint Shop Pro suggerisce che si tratta del formato *Os/2* o comunque *Windows bitmap*), la compressione (nessuna) e la profondità di colore (8 bit, pari a 256 colori). Tutte queste caratteristiche devono essere soddisfatte anche dall'immagine sostitutiva che sceglieremo per la schermata di avvio di Windows.

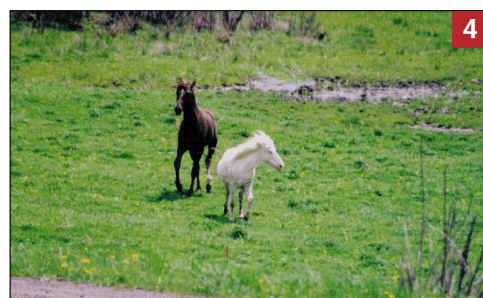
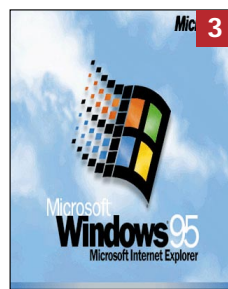
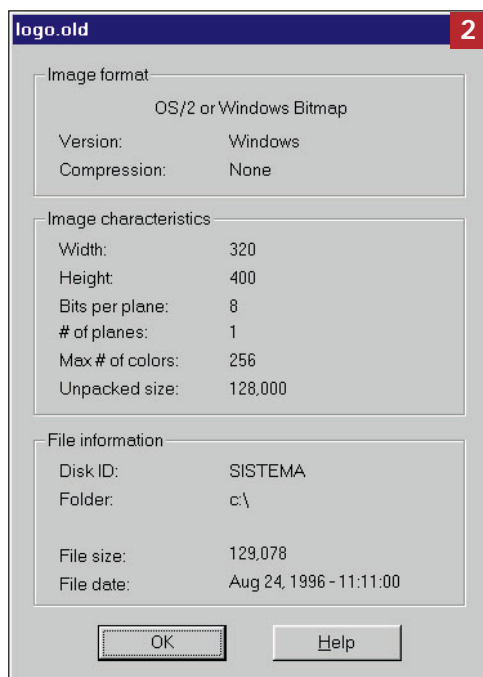
Per costruire l'immagine, usiamo Paint Shop Pro, che rispetto a Paint offre nel caso specifico tre importanti vantaggi: è molto più di bocca buona (accetta quasi tutti i formati grafici oggi in circolazione), dispone di funzioni di ridimensionamento molto potenti e consente di usare le selezioni in modo avanzato (si veda al riguardo il

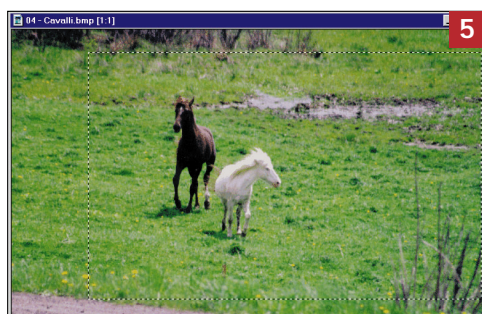
numero scorso).

## 1. Operazioni preliminari

La prima cosa da fare è portarsi nella cartella principale del disco C, selezionare il file *logo.sys*, fare clic destro, scegliere dal menu contestuale il comando *Rinomina* e modificare così l'estensione del file: da *logo.sys*, diventa *logo.old*. In questa maniera, sarà sempre possibile riportare il sistema alla configurazione originaria, restituendo al file il nome originario.

Un'altra operazione preliminare riguarda la scelta dell'immagine da usare come schermata di avvio: poiché deve essere di 256 colori, è opportuno scegliere un'immagine o una fotografia che sia già a questa profondità di colore e non di più. Se si sceglie un'immagine a migliaia o a milioni di colori e si usa l'apposita funzione di Paint Shop Pro per diminuire la profondità di colore, è fin troppo facile ottenere effetti spiacevoli dovuti all'impossibilità della palette di ricostruire tutte le sfumature. Noi abbiamo scelto





l'immagine riportata nella figura 4, le cui dimensioni originali sono di 767 per 466 pixel.

L'ultima operazione preliminare da compiere, consiste nel creare una selezione di Paint Shop Pro che abbia le dimensioni adeguate al nostro bisogno. Per far questo, occorre fare clic sul menu *File* di Paint Shop Pro e scegliere il comando *New*. Nella finestra che viene così richiamata, inserite come dimensioni 640 per la larghezza e 400 per l'altezza. Notate che la larghezza è esattamente il doppio della larghezza di *logo.sys*: per ora va bene così; premete *Ok* per creare la nuova immagine. Ora fate clic sul menu *Selections* e scegliete il comando *Select All*: tutta la nuova immagine viene selezionata. Fate di nuovo clic sul menu *Selections* e scegliete ora il comando *Save*: chiamate la selezione *640x400.sel* e salvatela sul disco rigido.

Abbiamo così concluso le operazioni preliminari.

## 2. Costruzione dell'immagine

Ora possiamo intervenire sull'immagine dei cavalli, in modo da renderla adatta ad essere utilizzata come schermata di avvio di Windows 95.

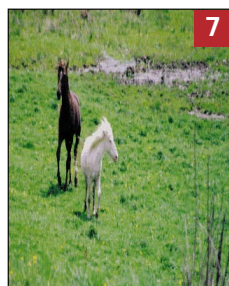
Assicurandovi che l'immagine che avete scelto (nel nostro caso, i cavalli, appunto) sia quella attiva, fate clic sul menu *Selections* e scegliete il comando *Load*, dalla finestra di dialogo, scegliete il file *640x400.sel*. L'area della selezione, essendo più piccola dell'immagine, ne occupa solo una porzione, incominciando dal punto 0 posto all'angolo in alto a sinistra. Fate ora clic sullo strumento *Mover* (è il pulsante con la mano, posto nella casella degli strumenti, accanto a quello con la lente d'ingrandimento), fate clic destro all'interno della selezione e, tenendo premuto il pulsante destro, trascinate la selezione sinché comprendete esattamente la por-

zione d'immagine che volete usare come schermata d'avvio. Nella figura 5 è riportata la selezione scelta da noi.

A questo punto, fate clic sul menu *Edit* e scegliete ora il comando *Paste As New Image*: viene creata una nuova immagine contenente l'area precedentemente selezionata, immagine che misura esattamente 640 per 400 pixel (figura 6). Siamo quasi alla fine delle nostre fatiche.

Quello che occorre fare ora, è portare l'immagine alle dimensioni di 320 per 400 pixel, usando il comando *Resize* del menu *Image*. Notate che è meglio usare questo sistema anziché utilizzare subito una selezione di 320 per 400, perché l'immagine viene poi deformata durante l'avvio di Windows. Per questo motivo, nella finestra *Resize* di Paint Shop Pro, assicuratevi che la casella *Maintain Aspect Ratio* sia deselezionata e inserite 320 nella casella di sinistra e 400 in quella di destra. Dopo aver premuto *Ok*, l'immagine viene ridimensionata e il suo aspetto è quello visibile nella figura 7.

Ora potete salvare l'immagine (con il comando *Save* del menu

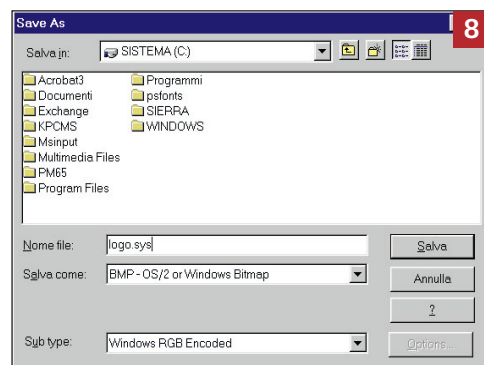


Per avere informazioni sulle immagini, come quelle riportate nella figura 2 nella pagina precedente, si può usare Paint Shop Pro. Se si fa clic sul menu *File* e si sceglie il comando *Open*, viene visualizzata la finestra di dialogo che permette di selezionare il file da aprire. Quando si fa clic (non doppio clic) su un file di immagine, nella finestra stessa appaiono già alcune informazioni essenziali circa il file selezionato (dimensioni e profondità di colore), ma se si fa clic sul pulsante *Details* viene visualizzata la finestra completa, quella appunto riprodotta nella figura 2.

*File*). Ricordate che dovete salvarla nella cartella principale del disco C (ossia nella directory radice), che il nome deve essere *logo.sys* e che il formato da scegliere è *BMP - OS/2 or Windows Bitmap*, con sottotipo *Windows RGB*

*Encoded*. La figura 8 riporta esattamente le impostazioni corrette.

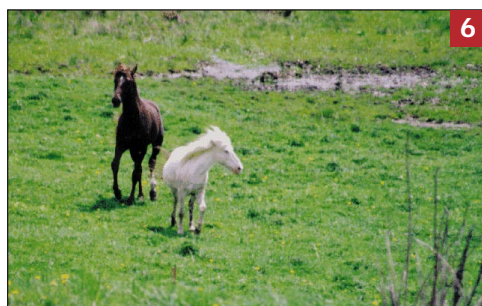
Chiudete tutte le applicazioni (anche la figura vuota usata per creare la selezione), riavviate Windows 95 e godetevi la nuova schermata d'avvio. ●



## per rimettere tutto a posto

Per tornare alla configurazione originale e fare in modo che all'avvio di Windows 95 venga visualizzata l'immagine predefinita, è sufficiente cancellare il file *logo.sys* (o spostarlo in un'altra cartella, visto che viene ricercato esclusivamente nella cartella principale del disco C) e rinominare il file *logo.old* in *logo.sys*.

È ovviamente necessario che non vi siate lasciati prendere dalla pigrizia e abbiate seguito i consigli del punto 1 (Operazioni preliminari), facendo tenendo quindi da conto il file *logo.sys* originale. Per rinominarlo nuovamente, è sufficiente seguire l'identica procedura suggerita nel punto 1, solo che ora l'estensione deve essere riportata in *.sys*.





## Windows 95

# Disattivare o regolare le proprietà del risparmio di energia del monitor

Alcuni monitor dopo un periodo di inattività, si spengono, apparentemente senza ragione. Questo, specialmente ai meno esperti, può sembrare molto strano e addirittura fastidioso, anche perché, se si vuole riprendere il lavoro, è necessario talvolta riavviare il computer: dipende dalle modalità di riaccensione del monitor stesso, ma la guida di Windows rimanda alla documentazione del monitor, che spesso è carente proprio su questo punto. D'altra parte, questa funzione può essere utile per chi dimentica spesso di spegnere il

monitor. La soluzione, quindi, è riuscire a comprendere il meccanismo di questa funzione, per riuscire a modificarla e adattarla così alle proprie esigenze.

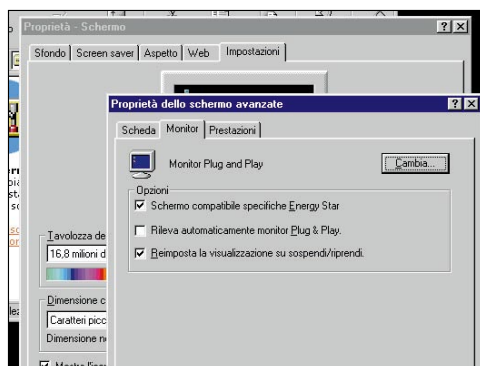
Se il vostro monitor

non è di recente fabbricazione, è possibile che non sia compatibile con lo standard Energy Star, che regola il consumo energetico delle periferiche. In questo caso, Windows invia

comandi che il vostro dispositivo non è in grado di svolgere. In altre parole, il sistema operativo fa in modo che, dopo un certo periodo di tempo di inattività, il dispositivo vada in modalità a basso consumo energetico. Per impedire che vengano effettuate queste operazioni, è necessario disattivare la modalità *stand-by* dello schermo. Per modificare questa impostazione bisogna fare doppio clic su *Risorse del computer*, poi su *Pannello di controllo* e quindi su *Schermo*. Dalla finestra *Proprietà - Schermo*, scegliere la scheda *Im-*

*postazioni* e fare clic su *Proprietà avanzate*. A questo punto, dalla scheda *Monitor* potete togliere il segno di spunta alla casella *Schermo compatibile specifiche Energy Star*, disattivando così la funzione.

Nel caso, invece, vogliate solo aumentare o diminuire l'intervallo di tempo prima che lo schermo si spenga o vada in modalità a basso consumo energetico, basterà scegliere la scheda *Screen saver* dalla finestra *Proprietà - Schermo* e, quindi, modificare le impostazioni dello schermo per il risparmio energetico. ●



## Windows 95

# Richiamare Esplora risorse aprendo una cartella da Risorse del computer

Quando si usa *Risorse del computer* e si fa doppio clic su una cartella, si apre una finestra che visualizza il contenuto della cartella stessa, cioè tutti i file ed eventuali sottocartelle. Agendo in questo modo, si perdono tuttavia i vantaggi dati dall'uso di *Esplora risorse*, tra i quali la possibilità di spostare i file da una cartella ad un'altra senza aprire altre finestre: basta infatti usare la parte sinistra della finestra di *Esplora risorse* (contenente la struttura gerarchica delle cartelle) per individuare la cartella di destinazione e trascinarvi i file vi-

sualizzati nella parte destra (puntata sul contenuto della cartella d'origine).

È tuttavia possibile visualizzare il contenuto di una cartella in modo che venga richiamato *Esplora risorse* anche se si sta usando *Risorse del computer*: basta infatti fare doppio clic sulla cartella da aprire, avendo l'accortezza di tenere premuto il tasto <Maiusc>. In questo modo, viene infatti aperto *Esplora risorse*, puntato sulla cartella scelta.

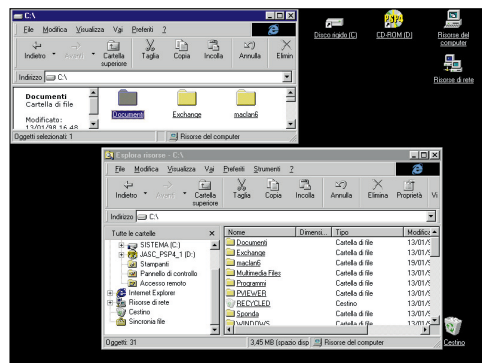
Se tuttavia desiderate rendere questa scelta definitiva, è necessario modificare le pro-

prietà dell'oggetto *cartella* gestito da Windows 95.

A questo scopo, fate clic sul menu *Visualizza* di *Risorse del computer* e scegliete il comando *Opzioni*; portatevi sulla scheda *Tipo di file*, selezionate la voce *Cartella* dall'elenco *Tipi di file registrati* (ve ne sono due: scegliete la prima che incontrate) e fare clic sul pulsante *Modifica*. Nell'elenco *Operazioni*, l'elemento *Open* appare in grassetto, a significare che si tratta dell'impostazione predefinita. Selezionate *explore* e fare clic sul pulsante *Predefinito* che sarà evi-

denziato. Confermate la scelta facendo clic sui pulsanti *Ok*. Da questo momento in poi facendo doppio clic su qualsiasi cartella, verrà visualizzata la finestra *Esplora risorse*.

Tutte queste operazioni funzionano anche con il vecchio *Gestione delle risorse*, che è sostituito da *Esplora risorse* se è stata installata la versione 4 di Internet Explorer. ●



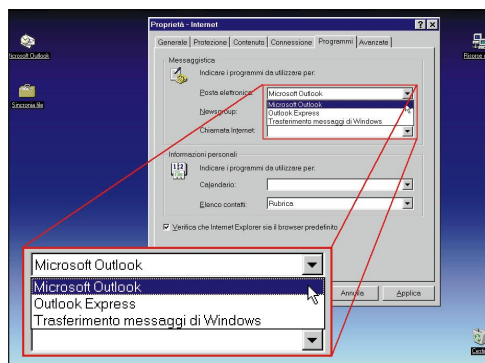
## Internet Explorer 4

## Assegnare al browser il programma di posta elettronica predefinito

Per impostare il programma di posta elettronica che Internet Explorer 4 usa automati-

camente per inviare messaggi sul web, basta aprire le proprietà di Explorer (facendo

clic destro sull'icona di Explorer che si trova sul desktop e scegliendo poi il comando *Proprietà*) e portarsi sulla scheda *Programmi*. Nel riquadro *Messaggistica* sono presenti tre elenchi: quello più in alto è *Posta elettronica* e permette di scegliere il programma (tra quelli installati nel sistema) che viene aperto automaticamente quando si vuole inviare un messaggio di posta elettronica da Internet Explorer 4. Per confermare, premere *Ok*.



## Traduzioni on line

## Come consultare un dizionario multilingue sul web

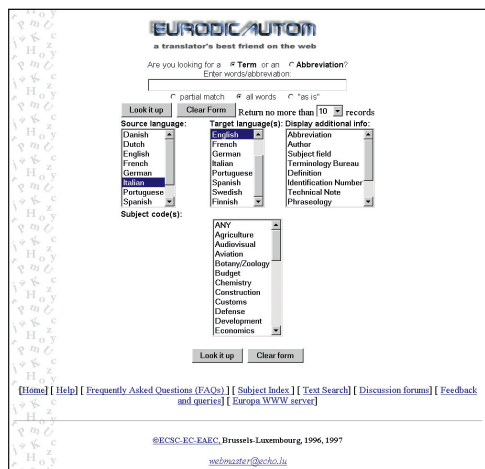
Se, nel corso dell'attività di tutti i giorni o durante la navigazione in Internet, avete bisogno di tradurre una parola in una lingua straniera (o un vocabolo straniero in italiano) e non avete sottomano il dizionario, potete chie-

dere aiuto alla Rete stessa: recandovi all'indirizzo <http://www2.echo.lu/edic/> potete accedere a un comodo servizio multilingue, che vi permette di inserire i termini da tradurre e di specificare la lingua d'origine, quella di

destinazione, il settore cui questi termini appartengono ed eventualmente altre informazioni aggiuntive che volete siano riportate assieme alla traduzione. Ovviamente potete specificare se condurre la ricerca anche solo su porzioni di parole, solo sulle parole complete o sulla frase così come l'avete inserita.

Dopo aver inserito le parole e aver impostato i criteri per la traduzione, basta che premiate il pulsante *Look it up* per vedere comparire, nel giro di pochi secondi, un elenco completo delle possibili traduzioni.

La cosa bella è che questo servizio è realmente multilingue e funziona davvero, in modo corretto e sufficientemente completo: provare per credere.



## Modem da 56Kb

## Quando non si può andare ad alta velocità

Sul mercato stanno uscendo modem che promettono velocità fino a 56 chilobit al secondo. Al momento, però, esistono due protocolli non compatibili tra loro: il formato X2 e il K56.

Il secondo sta apparentemente affermando più del primo, ma lo standard deve essere ancora definito e sono ancora pochi i provider

che permettono collegamenti con l'uno o con l'altro.

Fino a quando non sarà fissato uno standard consigliamo di acquistare modem che garantiscano la possibilità di aggiornare, grazie ad appositi programmi, le rom interne nel momento in cui il protocollo utilizzato dal modem dovesse risultare perdente.



Questi sono i due marchi che contraddistinguono i protocolli degli standard a 56 kilobit al secondo: purtroppo non sono compatibili tra loro

## Outlook

## Organizzare i messaggi creando nuove cartelle

Per archiviare in modo organico i messaggi di posta elettronica ricevuti, spesso le cartelle predefinite di Outlook non sono sufficienti.

Ad esempio, si possono suddividere i messaggi in cartelle diverse secondo l'argomento: per far questo, fate dapprima clic sull'elemento nel quale volete creare la nuova cartella (gli elementi predefiniti di Outlook sono *Outlook*, *Posta* e *Altro* e si trovano nella barra verticale sulla sinistra dello schermo), quindi fa-

te clic destro all'interno della barra e scegliete quindi il comando *Aggiungi alla barra di Outlook*. Viene aperta una finestra di dialogo, nella quale potete scegliere in quale sottocartella creare la cartella nuova e il nome da assegnare a quest'ultima. Fate clic su *Ok*: la nuova cartella compare nella barra di Outlook ed è possibile depositarvi i messaggi, semplicemente trascinandoli (tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse) dalla cartella *Posta in arrivo*.

## Flight Simulator 98

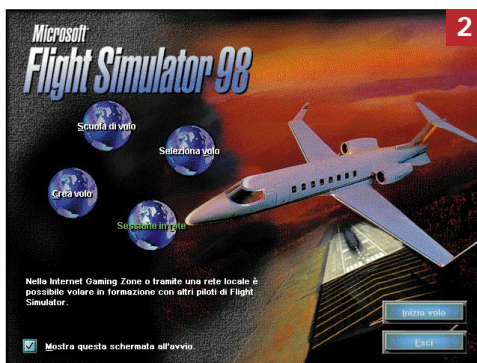
## Le nozioni di base per iniziare a volare: come istruirsi e scegliere i voli

Flight Simulator 98 non è la solita versione riveduta e corretta di una pietra miliare nei giochi di simulazione aerea. Si tratta invece di un prodotto completamente nuovo, grazie all'introduzione di svariate novità che rendono la vita ad alta quota molto più reale di qualsiasi altro simulatore mai visto prima.

La prima di queste è la completa libertà di utilizzo e compatibilità per gli acceleratori 3D, migliorando così gli scenari che già nella versione precedente avevano ottenuto larghi consensi. Addirittura le prime impressioni che si avvertono, utilizzando una scheda 3D, sono quelle di uno scenario troppo reale, impressioni che comunque provocano stupore quando capita di volare sopra un paesaggio molto noto, come il cielo del centro di Londra (si veda la figura 1): in questi casi, la ricostruzione dei dettagli è di un realismo impressionante e vale davvero la pena programmare un volo in questi luoghi.

Una seconda novità importante nel miglioramento di questo prodotto sta nella maniacale cura che i programmatori hanno dedicato ai dettagli: basta pensare ai pannelli di controllo dei velivoli, alla radio di bordo, ai suoni e alle tonalità del rombo del motore che si modifica anche in funzione dell'assetto che il nostro aereo assume in volo e, soprattutto, ai modelli di volo, che sono qui estremamente curati e realistici (è facile collezionare una decina di cause con gli amministratori dei grattacieli posti vicino all'elicottero prima di riuscire a fare un decollo decente).

Non mancano inoltre novità nei velivoli disponibili in aggiunta a quelli provati nelle precedenti versioni, infatti, oltre l'elicottero Bell 206B Jet Ranger III abbiamo il recentissimo Cessna Skylane 182S e il Learjet 45, un aereo a reazione il quale nella realtà verrà consegnato alle compagnie di volo soltanto dopo l'estate prossima; quindi più simulazione



di così non si può.

## Imparare a volare

La caratteristica più innovativa di questo programma è la flessibilità che ha verso l'utente; infatti questa versione dà la possibilità anche a chi non ha la minima cognizione di pilotaggio di frequentare veri e propri corsi di volo personalizzati, in cui la voce dell'istruttore dà consigli e indicazioni dal decollo all'atterraggio.

Avviato il programma, viene mostrato il filmato di benvenuto (che può tranquillamente essere eliminato cancellando il file *Mslgo.avi*) e ci si trova quindi davanti alle prime opzioni: *Scuola di volo*, *Selezione volo*, *Sessione in rete* e *Crea volo* (figura 2). Quest'ultima opzione permette di personalizzare completamente tutti gli aspetti dello scenario di gioco, dalla scelta dei velivoli ai circa 3.000 aeroporti, con i loro dettagli creati sulle basi di precise fonti governative e quindi vicinissimi alla realtà.

L'inizio consigliato

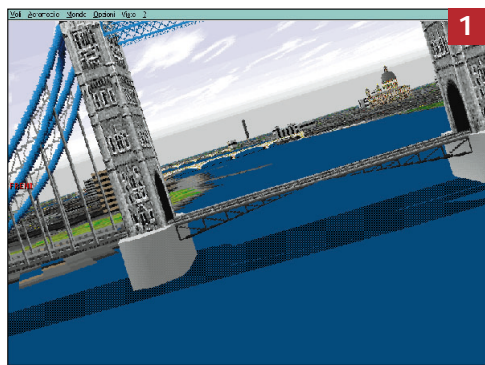
[www.zone.com](http://www.zone.com), e di volare così in formazione o di entrare addirittura a far parte di una pattuglia di volo acrobatico con i compagni collegati in linea. Il risultato di tutto ciò è estremamente emozionante, ma è un'opzione riservata a chi ha ormai perfetta padronanza dell'apparecchio.

## Selezione dei voli per tipi tosti

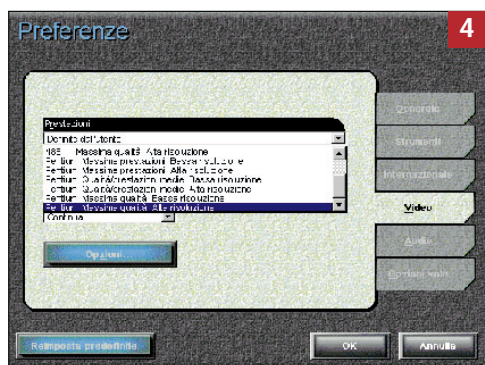
L'opzione *Selezione volo* è riservata sicuramente ai più esperti, in quanto le situazioni a disposizione sono decisamente professionali: il sottomenu propone ad esempio voli nelle condizioni più disagiate, oppure la possibilità di voli estremi, come un atterraggio di emergenza tra le montagne del Colorado con il Boeing 737, o un folle atterraggio in uno stadio come il Los Angeles Coliseum: si veda la figura 3.

## Le impostazioni del computer

Una volta selezionato lo scenario più adatto alle proprie attitudini ci si ritrova con le







ruote sollevate da terra e il mondo esterno si presenta con un realismo impressionante. Per godere appieno del realismo di Flight Simulator è tuttavia necessario tararlo sull'effettiva capacità del computer, in quanto non sarebbe molto piacevole avere un dettaglio grafico elevatissimo ma dover procedere (a causa della lentezza del processore o della scheda video) a scatti e balzelli. Per quanto riguarda la fluidità delle immagini, è presente nel menu *Opzioni* il comando *Preferenze*, che permette di accedere ad una finestra molto dettagliata (figura 4): essa permette di impostare (tra le altre cose) il frame rate ottimale per

qualunque tipo di macchina utilizzata, dal semplice Pentium 100 fino agli ultimi Mmx con o senza schede 3D.

#### Per chi non si accontenta

Flight Simulator 98 supporta il nuovo joystick Microsoft Side Winder Force Feedback Pro che, con un sistema di micromotori, riproduce tutte le reazioni che si avverirebbero impugnando la cloche di un vero aeroplano. Con questo accessorio, è possibile riprodurre sensazioni ancora più realistiche, anche se un piccolo appunto deve essere mosso ai programmatori riguardo il realismo in volo: nel Boeing mancano le ho-

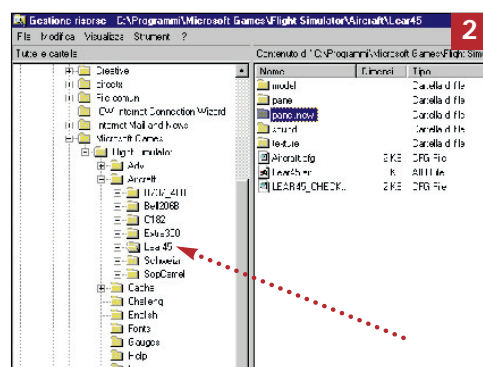
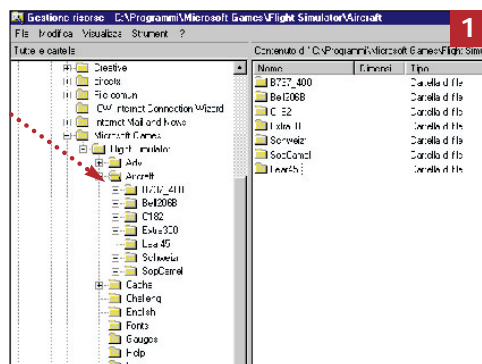
## Flight Simulator 98

### Come installare i cruscotti di guida aggiuntivi

Nel box in basso a sinistra sono menzionati alcuni siti dove è possibile, tra l'altro, scaricare pannelli (i cruscotti di guida) di aerei diversi da quelli offerti dal programma originale. Questi pannelli vanno installati modificando i file di configurazione di Flight Simulator 98: ecco come fare, prendendo come esempio il pannello del Boeing 777.

Scaricato il file del pannello prescelto, dapprima occorrerà probabilmente decompattarlo, poiché, in genere, sono distribuiti in formato .zip. Per decompattarli, si può usare uno dei tanti programmi che gestiscono il formato .zip. Winzip (ad esempio) è presente spesso nel cd rom di *Pc Open*. Ora si può installare il nuovo pannello dei comandi del Boeing 777.

Per prima cosa occorre rintracciare le cartelle di Flight Simulator 98 che contengono le informazioni sui pannelli di guida predefiniti. Queste informazioni sono organizzate in sottocartelle che si trovano nel percorso Microsoft Games/Flight Simulator/Aircraft



A questo punto dobbiamo decidere quale dei pannelli originali sacrificare per lasciare il posto al nuovo Boeing 777: ovviamente quest'ultimo andrà aggiunto ad un aereo simile (sicuramente non l'aliante Sop Camel), ad esempio il Jet Lear 45. Nella cartella relativa all'aereo prescelto andremo a creare una sottocartella, alla quale si può assegnare un nome a piacere: noi l'abbiamo chiamata Panel.new

#### Per volare meglio

##### Per decollare in fretta

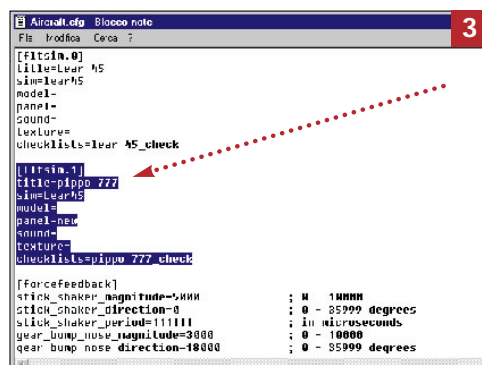
Per salire di quota prima ancora di decollare (e decollare quindi più in fretta e con maggiore facilità), premete <Y> e quindi <F4>. Quando vorrete smettere di salire premete nuovamente <Y>.

##### Siti Internet per Flight Simulator

Ecco alcuni siti Internet dove troviamo curiosità, aggiornamenti e aggiunte per fs98:

[www.virtual.icom-web.com](http://www.virtual.icom-web.com)  
[www.members.tripod.com](http://www.members.tripod.com)  
[www.fs98.net](http://www.fs98.net)  
[www.intercity.shiny.it/moneta](http://www.intercity.shiny.it/moneta)  
[www.flightsim.com](http://www.flightsim.com)

Dalla cartella in cui sono stati decompattati i file scaricati da Internet, dobbiamo copiare nella cartella di Flight Simulator denominata *Gauges* i file con estensione .gau: i file rimanenti vanno invece copiati nella cartella da noi creata (Panel.new). Nella cartella del Lear 45 vi è un file *Aircraft.cfg*: aprendolo con un editor (va bene Notepad), dovremo aggiungere al testo le righe indicate nella figura. Possiamo notare che nella riga di fianco a "title=" abbiamo scritto Pippo777, che sarà il nome del nostro nuovo aereo e sarà presente nel menu di scelta dei velivoli





## Windows 3.x

Doppio clic  
sulle finestre

I pulsanti per ingrandire a tutto schermo una finestra o per ridurla ad icona sono utili ma, purtroppo, sono piccoli ed è perciò facile fare clic sul punto sbagliato. Soprattutto a chi con il mouse non ha una grande confidenza, potrebbe far piacere avere più spazio dove fare clic. Almeno per l'ingrandimento a tutto schermo e per tornare alle dimensioni iniziali una soluzione esiste: infatti la barra del titolo delle finestre, oltre ad indicare il programma in esecuzione e il nome di eventuali file aperti dal programma, si rende utile anche per altri usi; facendo un doppio clic sulla barra del titolo di una finestra aperta in maniera normale, la si vedrà immediatamente ingrandirsi fino ad occupare tutto lo spazio disponibile; se la stessa operazione viene fatta sulla barra del titolo di una finestra ingrandita a tutto schermo, si ripristina invece la situazione di partenza. Questo vale anche per le finestre all'interno di altre finestre e funziona pure sia con Windows 95 sia con Windows NT.

## Windows 95

## Ingrandire e rimpicciolire le dimensioni delle icone

Windows 95 permette di cambiare molte cose relative al proprio aspetto, dallo sfondo al colore delle finestre. Volendo, si possono cambiare anche le dimensioni delle icone.

Chi per esempio amasse fare le cose in grande, potrebbe impostare le icone in modo da raddoppiare le loro dimensioni, un'icona di quelle dimensioni occuperebbe praticamente lo stesso spazio occupato da quattro icone normali.

Un'altra possibilità è quella di ridurre la dimensione delle icone, in modo da guadagnare

più spazio in cui lavorare o per metterci altre icone. Per cambiare la dimensione delle icone bisogna prima di tutto fare clic con il tasto destro del mouse in un punto vuoto del desktop; compare quindi un menu in cui bisogna scegliere la voce *Proprietà* per aprire la finestra *Proprietà - schermo*.

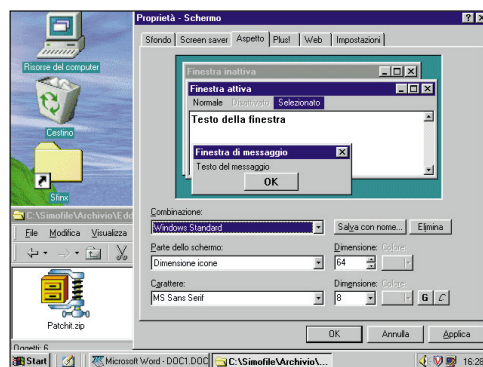
In questa finestra bisogna selezionare la scheda *Aspetto*. Tra le opzioni presenti, quella che interessa è il menu *Parte dello schermo*: selezionando l'opzione *Dimensione delle icone* si può impostare una

dimensione diversa da quella standard.

Mettendo 64 si ottengono icone formato gigante, con 16 invece le icone diventano decisa-

mente piccole.

La dimensione minima consentita è 16 mentre la massima dimensione utilizzabile è invece 72. ●



## Diziorom

Nessun programmatore sa resistere alla tentazione di firmare i programmi: questo è vero soprattutto per i gruppi di programmatori, anche per quelli che lavorano per Microsoft. Purtroppo per i curiosi italiani, solitamente le versioni tradotte vengono ripulite prima di essere immesse sul mercato e, le volte che questo lavoro di pulizia non viene fatto, l'elenco degli autori comprende, quasi sempre, solo i nomi di chi ha lavorato al programma negli Stati Uniti. Nel caso del Diziorom, si può vedere la foto di chi ha lavorato a questo programma qui in Italia. Bisogna cercare la voce *Adele*: questa dovrebbe avere la sottovoce *Santa*, che bisogna selezionare per poi cliccare sul pulsante *Ricerca avanzata* tenendo premuto il tasto <Ctrl>: appare una finestra con la foto del gruppo italiano. Grazie alla barra di scorrimento, nella inferiore potrete vedere le foto dei singoli componenti del gruppo.



## Windows 95

## Trasportare i file da una cartella all'altra

Normalmente, chi vuole spostare un file da una cartella ad un'altra apre la cartella di partenza, quella di arrivo e poi trascina il file dall'una all'altra; chi invece desidera fare una copia del file, fa la stessa cosa con il tasto destro del mouse.

Chi usa *Gestione risorse* effettua invece il trascinamento direttamente da una cartella all'altra lungo l'albero gerarchico.

Magari per un dito che scivola, talvolta i file finiscono nella cartella sbagliata ed inoltre, se si volessero fare più copie di uno stesso file, bisognerebbe fare più trascinamenti con il tasto destro del mouse.

Windows 95 consente di copiare i file in me-

moria, per portarli in altre cartelle.

Facendo clic con il pulsante destro del mouse su un file o su un gruppo di file selezionati, si vedrà apparire un menu contenente, tra le altre cose, due comandi: *Copia* e *Taglia*: entrambi copiano in memoria il file selezionato, però il primo lascia una copia del file nella cartella di partenza, mentre il secondo rimuove il file originario dalla cartella.

Una volta copiato o tagliato un file, non rimane che portarsi alla cartella di destinazione e, dopo aver cliccato con il tasto nella cartella stessa, scegliere dal menu contestuale il comando *Incolla* per terminare l'operazione. ●

## Internet Explorer 4

## Le domande che non fareste hanno risposta



Quante persone si nascondono dietro un programma come Internet Explorer 4? Quali sono le funzioni che non hanno trovato spazio in questo programma? Cosa ha tenuto in piedi tutto lo staff produttivo durante le pesantissime giornate, e nottate, di lavoro? Quanti animali sono stati clonati per produrre uno dei due browser più diffusi? E soprattutto chi è andato in vacanza quando c'era più bisogno di lui?

Per sapere tutte queste cose dovete prima di tutto armarvi di molta pazienza perché quando avrete iniziato a vedere i credits dovrete sorbirvi un'interminabile elenco di nomi, tra cui almeno un paio apparentemente

italiani, prima di avere le risposte alle domande che nessuno mai farebbe.

Una volta lanciato IE4, per vederne i credits bisogna cliccare sul punto di domanda nella barra dei menu e scegliere *Informazioni su Internet Explorer 4*. Quando la finestra delle informazioni si apre e tutto finisce di sistemarsi, tenendo premuto il tasto <Ctrl>, bisogna cliccare sulla "e" in alto a destra e trascinarla sulla sinistra della scritta Internet Explorer 4, sempre tenendo <Ctrl> premuto bisogna trascinare la "e" verso destra, come per spingere in quella direzione la scritta che, infatti, scapperà verso destra, scoprendo il pulsante *Sblocca*. Dopo aver cliccato su tale pulsante il mondo in alto a sinistra inizierà a ballare.

A questo punto, nuovamente tenendo <Ctrl> premuto, trascinate la *e* proprio sul mondo.

Buona lettura. ●

## Internet Explorer 4

Un sistema per non sprecare risorse e avviare in pochi istanti Internet Explorer 4, puntando direttamente a un indirizzo preciso, è di inserire una barra degli indirizzi proprio nella barra delle applicazioni. Facendo clic con il tasto destro del mouse in un punto libero della barra delle applicazioni, appare un menu, dal quale occorre selezionare dapprima *Barre degli strumenti* e poi *Indirizzo*: compare una barra che, da quel momento in poi, resta costantemente in attesa che vi si inserisca un Url. Una volta inserito un indirizzo e premuto <Invio> viene aperto Explorer e inizia il collegamento. Questa barra può essere ridimensionata, trascinandone il lato destro; inoltre, facendo clic con il pulsante destro sulla scritta *Indirizzo* e deselezionando la voce *Mostra titolo*, si può far sparire l'etichetta.

## Outlook Express

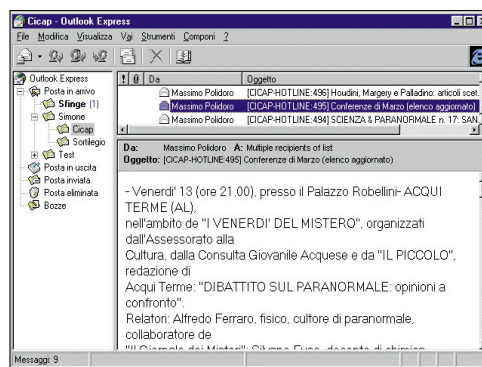
## Più spazio a disposizione

La barra degli strumenti di Outlook Express porta via un sacco di spazio all'anteprima dei messaggi: volendo, la si può eliminare del tutto ed usare solo le combinazioni di tasti per rispondere ai messaggi, reindirizzarli, scriverne di nuovi e così via.

Per eliminare totalmente la barra degli strumenti basta aprire il menu *Visualizza* e deselezionare la voce *Barra degli strumenti*; deselezionando anche *Barra di stato* si guadagna altro spazio. Chi non si trova particolarmente comodo con la tastiera e preferisce lavorare con il mouse, ma vuole comunque guadagnare più spazio possibile, può eliminare il testo sotto i pulsanti. Il sistema più

semplice per farlo è quello di portare il puntatore del mouse sulla barra che si trova subito sotto i pulsanti, quindi bisogna cliccare e trascinare tale barra verso l'alto: se lo spostamento è sufficiente le descrizioni sotto i tasti spariranno. Le icone sui pulsanti sono abbastanza chiare e autoesplicative, ma è sempre

possibile sapere a cosa serve ogni pulsante: portandovi sopra il puntatore del mouse e aspettando qualche istante, appare un tooltip indicante la funzione svolta. Per far ricomparire il testo basta trascinare la stessa barra verso il basso fino a quando non si vedono ricomparire le etichette sotto i pulsanti. ●



## Internet Explorer 3

## I siti preferiti sul pulsante Avvio

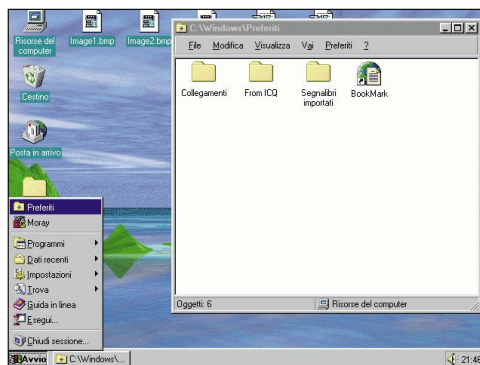
L'ultima versione del browser Microsoft aggiunge al menu del pulsante *Avvio* la voce *Preferiti*, che permette un rapido accesso all'elenco dei siti che ogni utente ritiene più interessanti. Internet Explorer 3 non fa la stessa

cosa ma, fortunatamente, è facile ottenere il medesimo risultato finale, aggiungendo un collegamento alla cartella *Preferiti* nel menu di *Avvio*.

Prima di tutto, bisogna individuare la cartella che Internet Ex-

plorer 3 usa per memorizzare i collegamenti preferiti (normalmente si tratta di *C:\Windows\Preferiti*); si deve quindi cliccarvi con il tasto destro del mouse e trascinarla sul pulsante *Avvio*.

Dopo aver fatto le operazioni indicate, per aprire l'elenco dei propri siti preferiti basta aprire il menu del pulsante *Avvio* e selezionare l'icona *Preferiti*, che avrà trovato posto nella parte superiore del menu; così facendo, si apre quindi la cartella contenente tutti i link e, con un doppio clic su uno qualsiasi, Internet Explorer 3 cerca immediatamente di collegarsi al sito relativo. ●



Tra Dos e Windows 3.1

## Doublespace e formattazione

Un lettore ha un sistema 386Sx con un disco rigido da 120 megabyte, sul quale ha montato Doublespace per aumentare fittiziamente la capacità (in realtà, Doublespace comprime i dati memorizzati sul disco). Il lettore usa ovviamente il Dos 6.2 e Windows 3.1. Ora vorrebbe riformattare il disco, ma non è ben sicuro sulla procedura da seguire, visto che Doublespace è attivo e che quindi il sistema vede un'unità reale e un'unità virtuale.

L'intenzione del lettore è comunque quella di riportare lo stato del disco alla normalità, cioè

senza Doublespace. Visto che vuole fare una pulizia completa del sistema, non vi sono difficoltà particolari ed è sufficiente procedere con una certa accortezza per raggiungere senza troppo penare il proprio scopo. Sebbene sia possibile effettuare la formattazione a computer già avviato, il metodo più sicuro è usare un dischetto di avvio e far partire il computer con quello.

Il dischetto di avvio, oltre ai file per l'avvio vero e proprio, deve contenere anche il comando `Format.com`, che è quello che viene usato per formattare i dischi.

Occorre procedere in questo modo:

1. avviare il sistema normalmente
2. formattare un dischetto per mezzo del comando `Format a: /s`
3. copiare sul dischetto il comando `Format.com` dalla directory Dos
4. riavviare il computer lasciando inserito il dischetto appena creato
5. impartire il comando `Format c:`

In questa maniera, il disco C viene completamente riformattato e Doublespace eliminato. Non vi sono controindicazioni particolari, se non quelle solite: fare prima una copia di sicu-



rezza su dischetti di tutti i dati importanti ed accertarsi di avere a disposizione i dischi originali per la reinstallazione del sistema operativo e delle applicazioni.

A volerla dire tutta, non ci sarebbe bisogno di creare un dischetto di avvio, poiché il disco numero 1 del Dos 6.2 contiene già tutti i file necessari per questa operazione. L'unica differenza è che,

se si avvia il sistema con il primo dischetto del Dos, parte automaticamente la procedura di installazione: è quindi necessario interromperla (premendo <F3>), confermare l'interruzione e poi formattare il disco. Se il Dos si accorge che il disco è stato compresso con Doublespace, occorre dire di ignorare quest'ultimo.

(in risposta a una lettera del signor Dante Pitter)

Windows 95

## Che fare del Dos dopo il passaggio a Windows 95

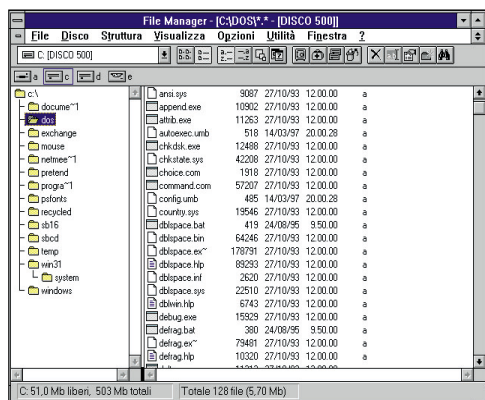
Un lettore usava il sistema Dos 6.2 con Windows 3.11. Ora, aggiornato il sistema a Windows 95, ha bisogno di recuperare spazio su disco e chiede se è possibile eliminare senza conseguen-

ze la vecchia directory Dos. L'operazione è certamente possibile e non vi è altra controindicazione se non l'impossibilità di avviare il sistema con la vecchia versione del Dos: anche se si avvia

in modalità Dos, viene utilizzato il Dos 7 di Windows 95.

Consigliamo tuttavia di non eliminare i file `Autoexec.dos`, `Config.dos` e `Command.dos`, presenti nella radice del disco C, poiché potrebbero essere indispensabili per aprire finestre Dos all'interno di Windows 95. In teoria non dovrebbero essere questi i file deputati a questo scopo, ma non vorremmo indurre in tentazione il lettore: al limite, può provare a spostarli in una cartella non di sistema (ne crei una appositamente) e ad aprire quindi finestre Dos sotto Windows 95. Se tutto funziona regolarmente, li cancelli senza problemi.

(In risposta ad un quesito di Andrea Dallago)



La cartella Dos viene mantenuta anche quando si passa a Windows 95. Sono quasi 6 MB su disco che possono essere liberati se non è più necessario avviare il sistema con la versione precedente del Dos

### Far coesistere Windows 3.11 e 95

Un lettore chiede di ritornare su un tema già trattato più volte, ma evidentemente sempre interessante. Il quesito che ci viene posto è: si possono far convivere pacificamente Windows 3.1 e Windows 95? In linea generale, è possibile montare sullo stesso sistema il Dos 6.x, Windows 3.x e Windows 95 (la prima versione, non Osr2), installandoli esattamente in quest'ordine e avendo cura di installare Windows 3.x e Windows 95 in due directory assolutamente distinte (*Win3* e *Win95*, ad esempio).

Nelle nostre prove, questo tipo di soluzione non ha dato problemi, ma occorre sempre stare in guardia, soprattutto quando si installano le applicazioni: se non sono progettate più che bene occorre evitare che, installando ad esempio la versione per Windows 95 di una determinata applicazione, questa non sovrascriva la versione per Windows 3.x, provocando guai a non finire.

Inoltre, si tenga conto che in teoria le applicazioni realizzate per Windows 3.x dovrebbero funzionare senza troppi problemi anche sotto il nuovo sistema operativo Windows 95, quindi non v'è ragione di rubare risorse al sistema per mantenere entrambi gli ambienti operativi.

Il nostro consiglio è quindi quello di non montare i due sistemi operativi sulla stessa macchina, a meno di non essere davvero in grado di rimediare a tutti i pasticci che potrebbero verificarsi e di sapere dove intervenire per aggiustare le cose.

(quesito sollevato dal lettore Geremia Nardini)



## Paint Shop Pro 4

## Creare pulsanti tridimensionali per pagine web e applicazioni



Per iniziare bisogna creare una nuova immagine facendo clic sul menu *File* e scegliendo il comando *New*. Si apre una finestra in cui vanno inserite le proprietà che dovrà avere la nuova immagine.

Nello scegliere le dimensioni bisogna tenere presente cosa ci si vuole scrivere sopra il pulsante: per una scritta come *Amici*, un pulsante di 100 per 35 potrebbe essere più che sufficiente (figura 1) anche se, naturalmente, dipende tutto dalla dimensione che si vuole dare alla scritta. Per quanto riguarda il colore di sfondo, per comodità conviene iniziare a lavorare con il bianco; la profondità di colore è necessaria che sia impostata su milioni di colori, perché Paint Shop Pro rende disponibili alcuni strumenti solo quando si lavora su immagini con più di 256 colori. Per chi, per diminuire le dimensioni occupate dall'immagine, desiderasse lavora-

re con soli 256 colori, conviene comunque usare fino all'ultimo 16 milioni di colori, per poi ridurle il numero al momento opportuno per mezzo della funzione *Decrease color depth* del menu *Colors*.

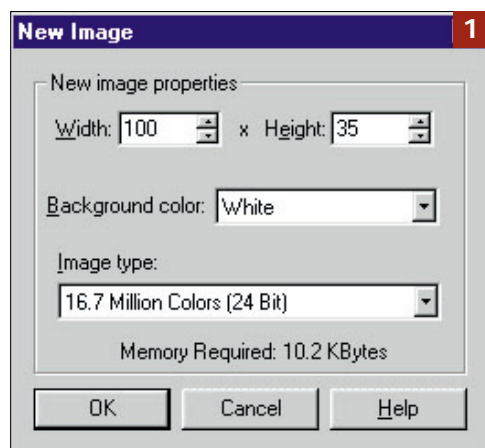
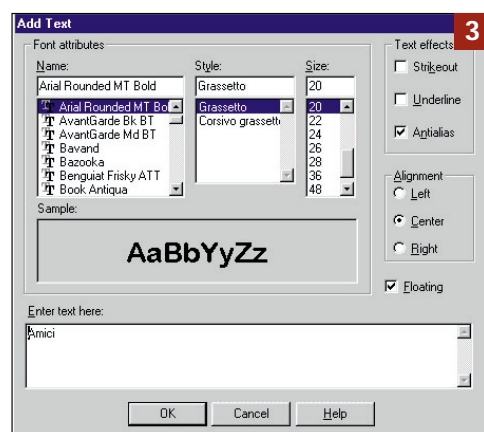
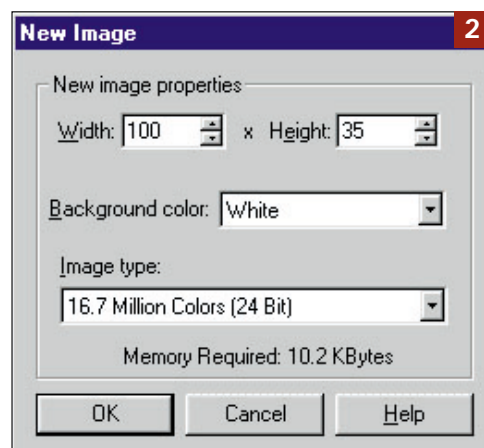
Se si desidera dare al pulsante un aspetto liscio, bisogna selezionare lo strumento *Flood fill* (riempimento) e, una volta scelto il colore che si vuole usare, fare clic all'interno dell'immagine per riempirla. Se invece il pulsante deve avere un aspetto leggermente ruvido, bisogna aprire il menu *Image* e, dalla voce *Special filters* selezionare *Add noise* (Aggiungi rumore); nella finestra che si apre (figura 2) vanno indicati il tipo e la quantità di rumore desiderato. Più si imposta alto il valore *% Noise*, più il pulsante finale sembrerà ruvido; inoltre l'impostazione *Random* (Casuale) darà alla fine un effetto ruvido maggiore di quello di *Uniform*.

Bisogna quindi scegliere il colore da assegnare al pulsante: per esempio, il rosso; una volta effettuata la scelta e selezionato il colore, dal menu *Image* alla voce *Special effects* va scelto l'effetto *Hot wax coating* (copertura e cera calda). Dopo questa operazione conviene salvare l'immagine, per poter fare tranquillamente le prove con le scritte da inserire sul pulsante, senza il rischio di perdere il lavoro fatto.

Va poi scelto il colore più adatto per la scritta sul pulsante: per esempio, con un pulsante rosso potrebbe andare bene un verde pallido. Si seleziona quindi lo strumento *Text* (Testo) e si fa clic all'interno dell'immagine; nella finestra di dialogo che appare (figura 3) va scelto il font, va inserito il testo e vanno determinate le dimensioni da assegnare a quest'ultimo.

Su un pulsante con le caratteristiche di quello descritto fino ad ora, può stare solo una scritta breve come *Amici*, ma nulla impedisce di partire con un'immagine di dimensioni maggiori per poter scrivere qualcosa di più lungo, come *I miei amici*. Per trovare la dimensione giusta da dare al font è molto probabilmente necessario fare qualche prova.

Per garantire che la scritta non abbia i bordi troppo netti va selezionata l'opzione *Antialias*; siccome è facile che, una volta premuto



Ok in questa finestra, la scritta non risulti centrata correttamente sul pulsante, non bisogna dimenticarsi di selezionare il controllo *Floating*, che permette di fare clic sul testo e trascinarlo nella posizione corretta.

Quando la finestra di dialogo della funzione *Text* viene chiusa, il testo appare circondato da una selezione; questa selezione va lasciata, perché permette di applicare un effetto che darà una prima impressione di tridimensiona-

lità al pulsante. Dal menu *Image* bisogna scegliere la voce *Special effects* e quindi *Add drop shadow*, nella finestra che si apre (vedi la figura 4 di pagina 149). *Offset* indica di quanto deve essere spostata l'ombra rispetto all'oggetto; normalmente bastano pochi pixel verso il basso e verso destra; *Opacity* indica quanto deve essere piena l'ombra e *Blur* indica quanto deve essere sfumata. I valori che dell'immagine sono quelli che normalmente ►►►



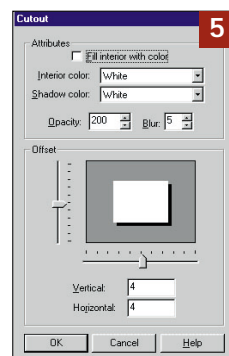
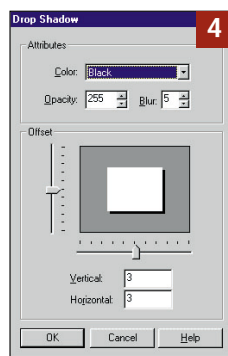
►►► danno i migliori risultati.

Dopo aver aggiunto l'ombra al testo, bisogna eliminare la selezione: si può usare il comando *Select none* del menu *Selections*. Dopo aver selezionato



tutta l'immagine, per mezzo il comando *Select all* del menu *Selections*, di dà al pulsante l'ultimo tocco di tridimensionalità; si deve usare il comando *Special effect* del menu *Image*, scegliendo dal sottomenu il comando *Cut out* (figura 5). Prima bisogna impostarlo per fare un'ombra bianca di pochi pixel di spes-

sore sul lato superiore e sul sinistro; quindi, con lo stesso strumento impostiamo un'ombra nera delle stesse dimensioni sui lati inferiore e destro. Si finisce scegliendo *Select none* del menu *Selections* per rimuovere la selezione intorno al pulsante. Ora salvate e usate il pulsante nelle vostre pagine web. ●



## Paint Shop Pro 4

# Effetti di trasformazione per tutti i gusti

Un'immagine digitale non è che un'insieme di numeri, ogni pixel di un'immagine ha infatti cinque caratteristiche

numeriche: la posizione sull'asse delle X e quella sull'asse delle Y (che identificano la posizione all'interno del-

l'immagine stessa) e i tre valori dei canali rosso, verde e blu (che ne indicano il colore).

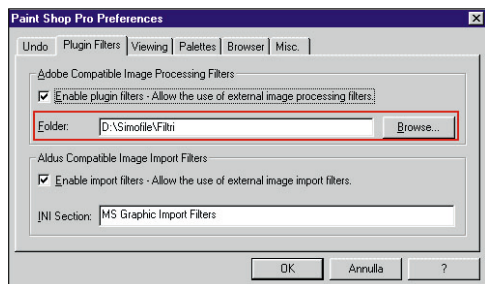
Su tutte queste informazioni si possono applicare formule matematiche più o meno complesse, in modo da variare le caratteristiche dei singoli pixel. L'unico limite alle possibilità è dunque la fantasia: i recenti programmi di grafica, oltre a fornire una serie di filtri matematici predefiniti, sono pensati per accettare filtri creati dagli utenti e da altri sviluppatori. Per far sì che i filtri funzionino, bisogna aver installato Paint Shop Pro versione 4.0 o una delle successive. La versione più recente è la 4.14 e attualmente è disponibile la beta della versione 5.

È inoltre indispensabile avere nel proprio sistema una copia del file *Mscvrt.dll*: chi non avesse questo file può trovarlo presso il sito della **Filter Factory** (<http://www.netins.net/showcase/wolf359/plugins.htm>), dove sono disponibili anche numerosi filtri. Una volta recuperata una copia della *.dll* indicata, bisogna metterla nella car-

tella *Windows/System32*; i filtri vanno invece messi in una nuova cartella, che va creata all'interno di quella di Paint Shop Pro. Bisogna quindi lanciare il programma, aprire il menu *File* e selezionare il comando *General program preferences* della voce *Preferences*; a questo punto si deve passare alla scheda *Plugin filters* e premere il pulsante *Browse* per indicare in quale cartella

andare a cercare i filtri. Per finire bisogna chiudere Paint Shop Pro; al successivo riavvio del programma i filtri vengono caricati in memoria e, quando il caricamento dei filtri è terminato, viene emesso un breve suono per comunicare che si può iniziare ad usarli.

Finita l'installazione, i filtri sono disponibili attraverso il comando *Plugin filters* del menu *Images*. ●



La cartella in cui inserire i filtri non deve essere necessariamente contenuta in quella di Paint shop pro: a patto di indicarla nelle preferenze del programma, si può usare una cartella qualunque



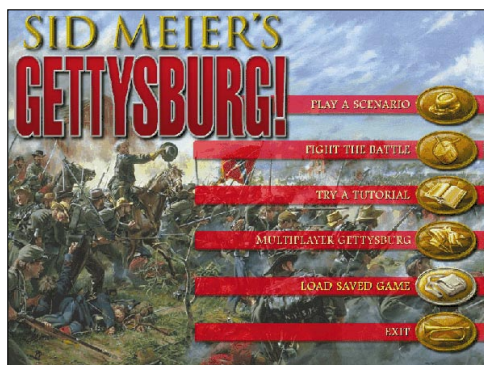
Con i filtri aggiunti a Paint Shop Pro (anche con quelli che sembrano privi di senso) si possono ottenere effetti interessanti

## Paint Shop Pro 4

Sul numero di Novembre vi abbiamo detto come scomporre un'immagine in tre immagini che rappresentano i suoi tre canali fondamentali: il rosso, il verde e il blu. È possibile fare anche il contrario, unire tre immagini in toni di grigio in un'unica immagine a colori. Bisogna aprire tutte e tre le immagini che si desidera unire; è molto importante che le immagini siano in toni di grigio: in alcuni casi un'immagine, pur sembrando in toni di grigio, è a colori; per essere certi che tutto sia a posto conviene aprire le tre immagini una alla volta e, dopo ogni apertura, selezionare la voce *Grey scale* dal menu *Colors*. Bisogna quindi decidere che canale è rappresentato da ognuna delle immagini, perché cambiando l'ordine dei canali cambia anche l'immagine finale. Quando si è finalmente pronti, bisogna scegliere *Channels* dal menu *Image* e quindi *Combining*. Ora occorre indicare quali immagini usare per i tre canali. Con questo sistema si possono ottenere immagini con gradienti complessi, o creare effetti originali sulle foto, dividendo prima i canali, modificandone solo uno o tutti e tre in modi diversi ed infine ricombinandoli.

Sid Meier's Gettysburg!

# Trucchi e strategie per vincere la più famosa battaglia della Guerra di Secessione



Si dice in giro che Sid Meier sia il più grande autore di giochi strategici in circolazione: i suoi precedenti lo dimostrano ampiamente e, nel caso di Gettysburg, ci troviamo davanti a qualcosa di più grande e intelligente di un normale gioco di strategia; il motivo è molto semplice: dietro la possibilità di rivivere storicamente le più coinvolgenti battaglie tra Confederati e soldati dell'Unione, si cela infatti un motore di simulazione di guerra incredibilmente flessibile, configurabile dal giocatore senza particolari difficoltà.

Qui di seguito, oltre alle strategie di base per poter incominciare a guidare i nostri eserciti, vedremo come è possibile modificare gli scenari delle più famose battaglie della guerra di secessione.

Un famoso detto di Nathan Bedford Forrest recita che le battaglie sono sempre vinte dal generale che ottiene il massimo risultato con il minimo sforzo. Non c'è niente di più vero di queste parole quando

ci si immedesima in un generale durante la battaglia di Gettysburg: infatti è fondamentale il modo in cui muoveremo le nostre truppe: le truppe si muovono più velocemente se i soldati sono incolonnati in aperta campagna, mentre il contrario succede se sono schierati in linea orizzontale di fronte al nemico, in mezzo agli alberi o su un terreno accidentato.

L'importanza di una corretta mobilità delle truppe è data dal fatto che tutti gli scenari di Gettysburg sono a tempo, esiste cioè un tempo limite in cui si deve

svolgere una determinata missione; per chi di voi non resiste alla tentazione di modificare questi limiti, più avanti vedremo come si fa. Per i meno impazienti vediamo come portare a termine un attacco nel modo più indolore possibile.

La prima cosa da dire è che la migliore condizione per un attacco è quella di portare le truppe in una posizione nascosta e riparata rispetto al nemico, ad esempio ai margini di un bosco, e di allargare le file dello schieramento solo al momento dell'attacco effettivo, ciò evita di dare la possibilità alle truppe opposte di quantificare la nostra forza.

Un ruolo molto importante è rivestito dalle unità di artiglieria, che, se opportunamente disposte, possono fare guadagnare diversi punti nella battaglia. Infatti è decisivo piazzare l'artiglieria laddove è facile vedere i nemici, ma, nello stesso tempo, occorre fare attenzione



L'orologio scorre inesorabile: le missioni devono essere concluse nel tempo assegnato, ma i più smanettoni possono barare: è infatti possibile modificare gli scenari e concedersi tempi più lunghi

a non essere raggiunti dal tiro dei cannoni vicini.

Un altro importante fattore è il morale delle truppe: esso è direttamente proporzionale alla vicinanza del loro comandante.

Se al fianco delle truppe sono schierati eventuali rinforzi, tanto meglio: i punti deboli di qualsiasi schieramento sono i lati estremi e non la parte centrale.

Come si è accennato sopra, Sid Meier ha creato molto più che un semplice gioco di simulazione strategica: scorrendo i file contenuti nella cartella principale di Gettysburg, si trovano alcuni file che è possibile modificare con il normale *Blocco note* di Windows: si tratta dei file chiamati *gettyXX.scn* dove *XX* è un numero da 0 a 24.

Questi files sono gli scenari originali: all'interno degli stessi, con un minimo di cognizioni di inglese, è possibile comprendere i meccanismi dello scenario e modificarli a piacimen-

to. Ad esempio, è possibile aumentare il tempo a disposizione per terminare una missione. La procedura più sicura consiste nel salvare i file modificati attribuendo loro un numero progressivo superiore a 24 e creando così veri e propri nuovi scenari, che si aggiungono agli originali.

A questo punto, basta avviare il gioco e valutare gli effetti delle vostre modifiche. ●

## Broken Sword II

Per chi ha bisogno di aiuto

Se siete arrivati a un punto morto e non riuscite ad andare avanti nel gioco, potete concedervi un piccolo grande aiuto: trovate la soluzione in italiano presso il sito Internet all'indirizzo [http://volftp.tin.it/ludus/TRUCCHI/PC/broken2\\_2.htm](http://volftp.tin.it/ludus/TRUCCHI/PC/broken2_2.htm).



A prescindere dalla scelta di schieramento che all'inizio del gioco ci troviamo a fare ci sono delle fondamentali regole di strategia per portare a termine con successo la nostra battaglia



## Men In Black

La soluzione

Anche per *Men In Black* è disponibile la soluzione in italiano: la trovate presso il sito Internet all'indirizzo <http://volftp.tin.it/ludus/TRUCCHI/PC/mibsolu.htm>.



## Fifa 98

## Le formazioni delle squadre italiane

Nella Rete, oltre al sito ufficiale di **Easports**, potete trovare un'infinità di siti dove è possibile scaricare file che permettono di aggiornare o modificare le squadre originali. Una volta scompattati è sufficiente inserirli nella cartella *Fifa98/user* per aggiornare le formazioni delle compagini secondo gli ultimi movimenti di mercato. Ecco solo alcuni dei tanti indirizzi:

- [www.aloradus.com/fifa98](http://www.aloradus.com/fifa98)

- [www.neurogamer.com/fifa98](http://www.neurogamer.com/fifa98)

- [www.live.simplenet.com/fifa98/downloads.html](http://www.live.simplenet.com/fifa98/downloads.html)

Per le formazioni delle squadre italiane, ringraziamo il nostro lettore, che ci ha inviato il file contenente gli ultimi aggiornamenti, file che troverete in forma .zip nella nostra cd rom nella sezione "Tempo libero".

L'aggiornamento riguarda:

- gli ultimi trasferimenti italiani e l'aggiunta di alcuni giocatori che mancavano nella precedente versione (Cappioli, M. Conte, Nava, Biyik eccetera);

- i cambiamenti delle caratteristiche fisiche dei giocatori;

- la modifica delle maglie di riserva (Lazio, Parma) e l'aggiornamento dei numeri di alcuni giocatori;

- la modifica di alcune formazioni nazionali (Moriero e Di Biagio in

Italia).

I nuovi file, compressi nel file *FIFA98Italy15.zip* sono:

- *cusplyr.db*
- *custom.db*
- *xfer.db*
- *tmnng.db*

Questi file sono da copiare nella directory *fifa98\user* sovrascrivendo quelli vecchi. (dovete fare l'installazione tipica). Per sicurezza, fate una copia dei vostri file prima di sovrascriverli. (Lettore: Luca Bianconi) ●



## Lands of Lore II

## Come districarsi tra labirinti, mostri, enigmi e trasformazioni improvvise

Nel secondo capitolo di *Lands of Lore*, dal titolo *I guardiani del Destino*, Luther si deve districare in un mondo di labirinti, di mostri e di enigmi a dir poco spettacolari; come se non bastasse, in preda ad uno strano incantesimo, Luther è soggetto a inaspettate metamorfosi nel bel mezzo delle sue avventure.

Non esiste una sola via per finire l'avventura (ciò rende in effetti il gioco molto più interessante e coinvolgente).

te), ma è possibile dare alcune dritte per affrontare meglio le insidie che si trovano nelle caverne di *Lands of Lore 2*.

Per incominciare, le trasformazioni di Luther non sono comandate da noi, ma da un incantesimo operato dalla mamma di Luther, che si chiama Scozia; l'eroe quindi potrà diventare un orrendo orco oppure una piccola e agile lucertola, trasformazioni che molto spesso sono de-

terminanti per continuare l'avventura.

L'inizio del gioco vi proietta subito nelle caverne, dove è molto facile perdersi: fate quindi attenzione alle frecce che qualcuno ha inciso sulle pareti e che indicano la direzione giusta; per individuarle è necessario (chissà perché) tenere la sinistra come se stessi guidando un'auto in Gran Bretagna (figura 1).

Una strategia molto importante è non combattere con tutti gli esseri che si incontrano durante il cammino; infatti in molti casi non sono affatto ostili, ma se li provocate, essi ovviamente si difendono come possono.

Camminando, troverete molti oggetti: è importante raccogliergli tutti, anche se non vi sembrano utili, perché la combinazione tra di loro può creare nuove



ed efficaci armi. Provatelo e riprovatelo.

Per non consumare inutilmente le forze, usate gli incantesimi solo quando è strettamente necessario.

Il vostro comportamento nel gioco determinerà la possibile soluzione: le situazioni possono cambiare di molto se il vostro carattere è malvagio piuttosto che amichevole e così via.

Fate attenzione ai trucchi inseriti nella struttura stessa del gioco: ad esempio, con un

colpo di spada su di una colonna pericolante si può raggiungere uno scenario nascosto, come nel caso riportato nella figura 2.

Per chi non si accontenta del gioco così com'è e vuole approfondirne i segreti e per chi intende entrare in possesso di aggiornamenti in grado di aumentare le prestazioni con le schede 3D, ecco due indirizzi Internet interessanti:

- [www.gamesmania.com/italian](http://www.gamesmania.com/italian)

- [www.westwood.com](http://www.westwood.com). ●



## Windows 95

## Maggiore velocità se usate la tastiera con la calcolatrice di Windows

Tasto	Pulsante
0-9	0-9
+	+
-	-
*	*
/	/
, oppure ,	.
INVIO	=
F9	+/-
BACKSP	Back
CANC	CE
ESC	C
@	sqrt (Standard) x^2 (Scientifica)
%	% (Standard) Mod (Scientifica)
r	1/x
CTRL+L	MC
CTRL+R	MR
CTRL+M	MS
CTRL+P	M+
(	(
)	)
A-F	A-F
!	n!
#	x^3
&	And
;	Int
^	Xor
	Or
~	Not
<	Lsh
CTRL+A	Ave
CTRL+D	s
CTRL+S	Sta
CTRL+T	Sum
F2	Deg (Dec) Dword (Hex, Ott, Bin)
F3	Rad (Dec) Word (Hex, Ott, Bin)
F4	Grad (Dec) Byte (Hex, Ott, Bin)
F5	Hex
F6	Dec
F7	Oct
F8	Bin
h	Hyp
i	Inv
INS	Dat
l	log
m	dms
n	In
o	cos
p	PI
s	sin
t	tan
v	F-E
x	Exp
v	x^v

A prima vista, la calcolatrice di Windows non ha nulla di complicato: basta fare clic sui vari pulsanti per effettuare i calcoli.

Usare questa calcolatrice con il mouse però è scomodo e lento; d'altra parte, usare il tastierino numerico per le operazioni più facili è

abbastanza intuitivo, ma già per la radice quadrata e per i tasti di memoria (*MC*, *MR*, *MS* e *M+*) sembrerebbe non esserci altra soluzione se non usare il mouse.

Se poi si usa la calcolatrice scientifica, le operazioni eseguibili usando solo la tastiera sembrano diminuire

drasticamente.

In realtà, la calcolatrice di Windows può essere usata senza mettere mai mano al mouse: infatti esiste un tasto o una combinazione di tasti per ogni pulsante della calcolatrice: la tabella a lato riporta tutte le corrispondenze. ●

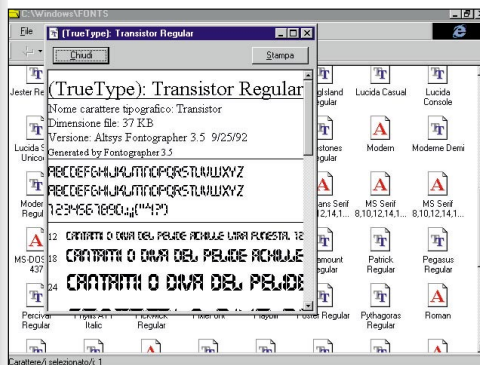
## Windows 95

## Quando i font non servono più

Se il numero dei font installati è diventato tale da rendere quasi impossibile ritrovare un determinato tipo di carattere, si può senz'altro eliminarne alcuni: ma quali? Prima di tut-

to bisogna stare molto attenti a non togliere font indispensabili al sistema e, in secondo luogo, conviene controllare uno ad uno i font prima di cancellarli. Procedendo con or-

dine: quali sono i font indispensabili al sistema? Bisogna in tutti i modi evitare di cancellare i seguenti caratteri *Times New Roman*, *Arial*, *Courier New*, *System*, *Symbol*, *Wingdings* e *Tahoma* (se Office 97 è stato installato). Non bisogna toccare nemmeno i font il cui nome inizia con *MS* o con un nome di azienda: per esempio, un font che si chiamasse *Corel windows font* converrebbe lasciarlo. Tenendo presente questa lista di intoccabili, bisogna solo passare all'eliminazione reale del font: basta aprire dapprima il *Pannello di controllo* e poi l'accessorio *Tipi di carattere*; per eliminare un font basta fare clic con il tasto destro del mouse sulla relativa icona e, dal menu contestuale, dare il comando *Elimina*. prima però conviene fare doppio clic sull'icona del font, per ottenere un'anteprima dell'aspetto del font in modo da essere sicuri che sia uno di quelli che si vogliono eliminare. ●



## WINDOWS 3.x

Passare alle altre applicazioni  
Il modo più veloce di sfogliare le applicazioni è premere <Alt> e <Tab>: appare una finestra con le icone dei programmi aperti. Sempre tenendo premuto <Alt>, non rimane ora che premere <Tab> fino a selezionare il programma desiderato; rilasciati i tasti, l'applicazione selezionata passerà in primo piano. Sempre tenendo premuto il tasto <Alt> basta premere <Maiusc>+<Tab> per muoversi nella direzione opposta tornando quindi all'icona precedente.



## Internet Explorer 4

## Quick Launch

Dopo l'installazione di Internet Explorer 4, la barra delle applicazioni viene divisa in due sezioni, la più grande delle due funziona come la barra delle applicazioni classica, la più piccola delle due invece ospita i collegamenti ai programmi preferiti.

All'inizio questa sezione della barra contiene alcune icone: tra queste, una è quella di Explorer, un'altra invece serve a ridurre ad icona tutte le applicazioni aperte e ad accedere quindi al desktop. Aggiungere collegamenti in questa sezione è facile come copiare un file da una cartella ad un'altra: basta infatti trascinare su questa parte della taskbar un file usando il pulsante destro del mouse per creare un collegamento al file stesso.

Eliminare un collegamento è altrettanto facile: bisogna fare clic con il tasto destro del mouse sull'icona che si desidera eliminare e, nel menu contestuale, scegliere **Elimina**.

## Netscape Navigator

## Il diario di bordo

Con l'ultima versione di Netscape Navigator è facile ripercorrere all'indietro la strada fatta, sia passo passo, facendo clic una sola volta sul pulsante **Indietro**, sia a balzi, tenendolo premuto più a lungo e selezionando dall'elenco che appare uno qualsiasi dei siti già visitati.

La lista disponibile è però limitata ai siti visitati dall'apertura della finestra.

Inoltre, se a metà navigazione si fosse aperta una nuova finestra e

quella iniziale fosse stata chiusa, non si potrebbe tornare ai siti visitati precedentemente all'apertura della nuova finestra.

Se si preme la combinazione di tasti **<Ctrl>+<H>** viene visualizzata la finestra della cronologia: in questa finestra viene visualizzato l'elenco di tutti i siti visitati durante gli ultimi collegamenti, ed è possibile selezionare uno qualsiasi dei link per tornare ad una qualunque pagina vista in precedenza. ●

Cronologia					
File	Modifica	Visualizza	Fresca	2	
Titolo	Indirizzo	Data dell.	Data defult	Scadenza	
1 sunFUNK-check Welcome...	http://www.geocities.com/SunsetStrip/Stage...	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
2 MP3 Sniffer	http://members.tiptod.com/~ctawick/	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
3 Welcome	http://members.tiptod.com/~ctawick/velco...	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
4 Pagina di MP3 e KAR Ital...	http://www.fam.pi.cnr.it/	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
5 IFAM Home Page	http://www.fam.pi.cnr.it/	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
6 LAYER3 DRG - [ The Lay...	http://www.layer3.org/software/index.html	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
7 LAYER3 DRG Title	http://www.layer3.org/main.html	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
8 LAYER3 DRG Title	http://www.layer3.org/news.html#q051	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
9 Digital Audio Logo	http://www.layer3.org/contents.html	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
10 LAYER3 DRG - [ Main W...	http://www.layer3.org/	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
11 WinAmp	http://freepage.logicon.it/goran/mp3_2.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
12 WinAmp	http://freepage.logicon.it/goran/mp3_2.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
13 Carbonium	http://freepage.logicon.it/goran/carbonum_1...	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
14 Ferrari F40	http://freepage.logicon.it/goran/ferrari_1.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
15 oVide	http://freepage.logicon.it/goran/ovide_1.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
16 Chrome Dream Amber	http://freepage.logicon.it/goran/chrome_1...	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
17 Chrome Dream	http://freepage.logicon.it/goran/chrome_1.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
18 indice	http://freepage.logicon.it/goran/indice_1.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
19 main	http://freepage.logicon.it/goran/main_1.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
20 Goran's H.Q.	http://freepage.logicon.it/goran/italiano.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
21 indice	http://freepage.logicon.it/goran/indice.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
22 main	http://freepage.logicon.it/goran/main.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
23 Goran's H.Q.	http://freepage.logicon.it/goran/	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	2
24 ICQ - I Seek You	http://freepage.logicon.it/goran/icq.htm	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	1
25 3Com Europe	http://www.3com.com/europe/	6/4/1998	6/4/1998	15/4/1998	6

## Outlook Express

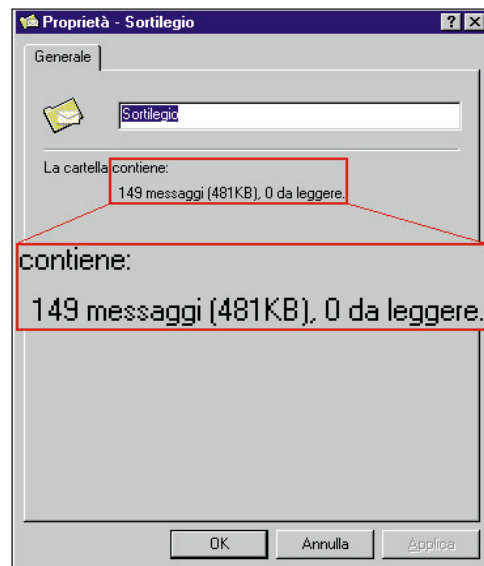
## Il peso della posta

Chi mai penserebbe che la posta ricevuta da Internet possa occupare anche alcuni megabyte? Eppure è proprio così e conviene quindi tenere costantemente sotto controllo lo spazio occupato dalla posta sul disco.

Una volta aperto Outlook Express, per sapere quanto spazio sia occupato da ogni cartella in cui viene smistata la posta in arrivo, bisogna selezionare la cartella di cui si desidera controllare il peso e, dopo aver fatto clic con il pulsante destro del mouse su di essa, selezionare il comando **Proprietà**.

Nella finestra che viene così aperta, si può vedere l'indicazione precisa dello spazio occupato dai messaggi.

Se lo spazio occupato dalla cartella dovesse risultare superiore



alle attese, vi conviene controllare i messaggi che contengono allegati: questi messaggi occupano infatti, come minimo, uno spazio pari alle dimensioni del file allegato più un ulte-

riore 25%, dovuto al fatto che per essere trasmessi via mail i file devono essere convertiti in un formato che genera file di dimensioni addirittura superiori a quelle originali. ●

## Internet Explorer 4

Come guadagnare spazio per visualizzare una porzione maggiore delle pagine web

L'abbassarsi del prezzo dei vari componenti del computer permette a sempre più persone di comprare una scheda grafica in grado di raggiungere una risoluzione superiore a quella della Vga standard, che è di 640 per 480 pixel. In effetti, la risoluzione oggi considerata standard da tutti coloro che lavorano con il computer e che navigano su Internet è di 800 per 600 pixel, almeno per quanto riguarda gli utenti statunitensi, che si avvantaggiano prima di noi del progresso della tecnologia.

Negli USA quando si crea un proprio sito web o anche una semplice home page, si dà quindi per scontato che per visualizzare il tutto verrà utilizzata come minimo la risoluzione di 800 per 600 pixel. In Italia è invece ancora diffusa l'abitudine di lavorare a 640 per 480 e quindi può capitare che le pagine pensate per una risoluzione più elevata vengano parzialmente tagliate. Leggere una pagina pensata per uno spazio maggiore costringe a fare largo uso della barra di scorrimento: in questi casi riuscire a recuperare anche poco spazio in più per visualizzare il testo è sempre cosa gradita.

Per guadagnare un po' di spazio si può deselezionare la voce **Barra di stato** dal menu **Visualizza**. Sempre dal menu **Visualizza**, deselezionando **Etichette di testo** dal comando **Barre degli strumenti** si può recuperare ulteriore spazio per la visualizzazione. La versione 4 di Internet Explorer dispone poi del pulsante **A tutto schermo**, che consente di eliminare tutti gli strumenti a eccezione della barra dei menu.

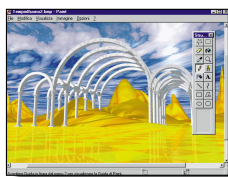
## Paint di Windows 95 Palette mobili

Usando Paint, può far comodo avere più spazio per lavorare. Un sistema potrebbe essere quello di non visualizzare la palette dei colori e la barra degli strumenti. Per disabilitarli basta deselezionare le relative voci del menu *Visualizza*. Mentre si può tranquillamente fare a meno della barra di stato, rinunciare alla palette dei colori e al menu degli strumenti è decisamente scomodo.

Disabilitare e riabilitare ogni volta che serve la visualizzazione di tali menu rallenta il lavoro in maniera non accettabile. Per non perdere tempo utile e guadagnare comunque spazio per lavorare, conviene rendere mobili i due menu. Per raggiungere questo

scopo bisogna fare clic sulla parte della finestra di Paint nelle immediate vicinanze dei due menu e, tenendo premuto il pulsante del mouse, trascinare il puntatore verso il centro della finestra.

Per la tavolozza dei colori, per esempio, bisogna fare clic nello spazio compreso tra i colori e l'immagine. Una volta trasformati, i menu potranno essere spostati come semplici finestre: per riportare tutto allo stato iniziale basta trascinare le finestre nella posizione originale. ●



## Paint di Windows 95 Catturare le schermate con Paint

Se si deve scrivere un documento che spieghi il funzionamento di un qualsiasi programma è molto probabile (anzi è quasi certo) che si voglia inserire una o più schermate del programma stesso. Può anche capitare che l'applicazione non consenta di salvare l'immagine desiderata: per esempio, durante la lettura di un help in linea non si possono salvare le immagini che vi compaiono.

Per risolvere queste situazioni sono stati sviluppati numerosi programmi il cui unico compito è quello di catturare tutto ciò che compare sul monitor o parte di esso. Tali programmi sono, di solito, molto ricchi di funzioni che permettono di adattarli il più possibile

alle necessità che si presentano di volta in volta. Il problema è che, a meno di non trovarsi spesso nella necessità di catturare delle schermate, non vale la pena di spendere del denaro per simili applicazioni. Molte delle possibilità offerte si rivelano praticamente inutili quando si tratta di dover catturare solo un'immagine da un file della guida. A chi ha poche esigenze conviene appoggiarsi a strumenti decisamente più semplici ed economici. Lo strumento che meglio si adatta a questa definizione è Windows stesso, infatti contiene già tutto il necessario per catturare semplici schermate. Per sfruttare questa possibilità offerta dal sistema operativo bisogna, prima di

tutto, avviare Paint, scegliendolo dal menu *Avvio*, sotto *Programmi* e *Accessori*, quindi ridurlo ad icona.

A questo punto bisogna aprire il programma o la finestra desiderati e decidere se si vuole catturare tutta la schermata visibile o solo la finestra selezionata in quel momento. Per catturare tutto lo schermo bisogna premere il tasto <Stamp>, per prendere solo la finestra attiva bisogna premere, contemporaneamente al tasto <Stamp>, anche il tasto <Alt>.

Non rimane che tornare a Paint e, dal menu *Modifica* selezionare il comando *Incolla*. L'immagine catturata viene inserita in Paint e da qui la si potrà modificare e poi salvare. ●

## Paint Shop Pro 4

# Catturare schermate con Paint Shop Pro

Usare Paint per catturare le schermate è abbastanza semplice ma ha dei limiti. Anche volendo, con il programma di Microsoft non si riesce, per esempio, a catturare anche il puntatore del mouse. Paint Shop Pro offre uno strumento legger-

mente più ricco, vediamo come funziona.

Il primo passo è configurare opportunamente le impostazioni per la cattura. Per far ciò occorre scegliere il comando *Setup* dal menu *Capture*.

Nella sezione *Capture* va indicato esattamente

l'elemento che si vuole catturare:

- *Area* se si vuole prendere solo una parte dello schermo
- *Full Screen* per fotografare tutto ciò che appare sul monitor
- *Client area* cattura l'area di lavoro
- *Window* cattura la finestra in primo piano
- *Object* serve ad indicare che va catturata solo l'icona o il pulsante selezionato.

Nella sezione *Activate capture using* si indica a Paint Shop Pro quando può catturare un'immagine:

- *Right mouse click* per la cattura dopo un clic destro del mouse

- *Hot key* consente di definire un tasto o una combinazione per iniziare la cattura.

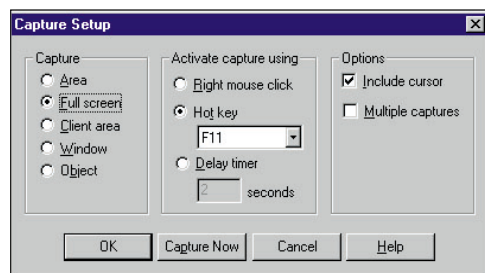
*Delay timer* serve in quei casi in cui la pressione di un tasto farebbe sparire l'immagine desiderata, per esempio se si vuole catturare un'immagine dallo screen saver, e imposta quindi un ritardo temporale (in secondi) tra la pressione del tasto e la cattura.

Nella sezione *Options* si imposta se nell'immagine catturata debba apparire anche il puntatore del mouse e se si desidera prendere più schermate in una volta sola, prima di

rientrare in Paint Shop.

Con il pulsante *Capture now* viene avviata la procedura di cattura: Paint Shop Pro viene ridotto ad icona e si può iniziare a scattare le fotografie ciò che si desidera. Se è stato selezionato *Multiple captures*, si potranno catturare schermate fino a quando non si tornerà a Paint Shop Pro.

In questo ultimo caso bisogna stare attenti, soprattutto se si è deciso di usare la cattura a tempo, perché si rischia di ritrovarsi con una quantità non indifferente di immagini caricate in memoria. ●



## Microsoft Word

## Distribuzione dei file e dei tipi di carattere

Quando si scrive un documento per distribuirne le copie stampate, viene spontaneo utilizzare, tra i font installati sul sistema, quelli che ci piacciono di più.

Fino a che ci limitiamo a distribuire il do-

cumento solo stampato questa abitudine va più che bene, perché permette di arricchire senza alcun danno l'aspetto dei volantini, delle lettere o di qualunque altra cosa abbiamo creato.

Quando invece si rende necessario distribuire i documenti nella loro versione elettronica, diventa fondamentale non tanto la bellezza del documento quanto la certezza che chi riceve il documento

lo veda come è stato pensato.

A questo scopo conviene quindi usare font che siano di sicuro presenti nel computer del destinatario.

Infatti i font usati non vengono salvati nei documenti, a meno di non specificarlo appositamente; ma se si incorporano i font all'interno del documento, le dimensioni del file possono aumentare anche in modo considerevole.

Word, in fase di visualizzazione, va a cercare nel sistema i font necessari e, se non so-

no presenti, li sostituisce con altri font, rendendo quindi il risultato finale diverso da quello voluto da chi ha scritto il documento.

Quali font usare dunque? Quelli più sicuri sono: *Arial*, *Courier New*, *Symbol*, *Times New Roman*, e *Wingdings*.

Questi tipi di carattere vengono installati direttamente con il sistema operativo Windows e sono perciò certamente presenti su qualsiasi computer che operi in ambiente Windows 95. ●

## UNA NOTTE MOLTO STRANA

C'era una notte di giorno, il sole cadeva a laghi; pocchi e la neve con i suoi cocenti riscaldava la terra; ero seduto sopra un sasso di legno all'ombra di u che non c'era e leggevo un libro senza titolo, senza pagine che non era ancora stampato; nella pagina di destra c'era un capitano di marina che dava degli ordini agli avvaloratori mentre in quelle di sinistra c'era uno scheletro vivente; con in mano pugnale senza punta e senza lama a cui mancava il manico; che mi disse "C'è scellerato che hai mangiato il mio zucchero salato". □

Certo un bel font fa il suo effetto, ma vale la pena di usarlo e basare l'impaginazione di un documento interamente su un font che magari il destinatario del documento non vedrà mai? Se dovete fare circolare un file, vi conviene usare font sicuri, che garantiscano di non aver fatto tutto il lavoro di impaginazione per niente

## Excel

Quando salvare

In più occasioni abbiamo avuto modo di segnalare la necessità di salvare più spesso possibile i propri fogli di lavoro, ma quando è esattamente "il più spesso possibile"? Semplificando molto si potrebbe dire che è subito prima e subito dopo ogni situazione critica, questa però potrebbe essere una definizione troppo generica e poco chiara, per essere più precisi vi forniamo qui di seguito un elenco dei momenti a cui prestare maggiore attenzione e in cui salvare il vostro lavoro:

1. Dopo aver inserito una formula complessa e dopo aver verificato che funzioni.
  2. Prima di inserire un oggetto da un altro programma (per esempio un'immagine) e subito dopo averlo inserito.
  3. Prima e immediatamente dopo aver importato dei dati da altri programmi.
  4. Dopo aver specificato un'area di stampa.
  5. Dopo essere riusciti a impaginare tutto come desiderato.
  6. Prima di stampare.
  7. Dopo aver creato un grafico.
  8. Prima di fare una telefonata.
  9. Prima di allontanarsi dal computer.
  10. Ogni 5/10 minuti di lavoro.
  11. Prima di passare ad un'altra applicazione.
  12. Ogni altra volta che vi venga in mente di farlo.
- Naturalmente questo è un elenco comunque limitato: per fare un altro esempio, conviene salvare anche subito prima che qualcuno inizi a farvi un lungo discorso.

## Microsoft Word

## Se le maiuscole rimangono bloccate

Uno degli inconvenienti che capita spesso mentre si scrive è che si preme per sbaglio il tasto <Blocca Maiuscole>.

Se poi si scrive guardando soprattutto la tastiera e quasi mai il monitor, si rischia di ritrovarsi con un lungo periodo scritto tutto in maiuscolo o, viceversa, di ritrovarsi un paragrafo che doveva essere tutto maiuscolo e che da metà riporta invece solo caratteri minuscoli.

Per evitare situazioni simili, si può usare una funzione che in casa Microsoft avevano pensato come supporto per i disabili: è possibile impostare Windows in modo che il computer emetta un suono

ogni volta che si preme <Blocca Maiuscole>.

In questo modo se anche viene premuto in maniera accidentale si è subito avvertiti dell'errore e si può reimpostare subito la situazione così come la si desidera.

Per attivare questa funzione bisogna prima di tutto aver installato il componente di Windows *Accesso facilitato*; qualora non fosse già stato installato si deve aggiungerlo: per installare l'accessorio, occorre fare clic sul pulsante *Avvio*, scegliere *Pannello di controllo* dalla voce *Impostazioni* e fare doppio clic sull'icona *Installazione applicazioni*; una volta aperta la finestra passare alla scheda *Instal-*

*lazione di Windows 95* e in questa attivare *Accesso facilitato*; infine premere il pulsante *OK*.

Se viene richiesto dal sistema inserire il cd rom di installazione di Windows 95, quindi assicuratevi di averlo a portata di mano prima di iniziare la procedura; quando sarà finita l'installazione viene richiesto di riavviare il computer.

Una volta riavviato il sistema operativo, tornate al *Pannello di controllo* e aprite *Accesso facilitato*, che ora compare tra gli accessori del Pannello di controllo, passate alla cartella *Tastiera* e, nella sezione *Segnali acustici*, attivate *Usa segnali acustici*; infine premete il pulsante *OK* per confermare. ●

La Vispa Teresa AVEA TRA L'ERBETTA AL VOLO SORPRESA GENTIL FARFALLETTA



## Fifa 98

## Le impostazioni prima di giocare

Per i frettolosi è subito possibile giocare appena dopo aver scelto il tipo di partita e i controlli di gioco, ma vale la pena di dare prima un'occhiata alla finestra delle opzioni, poiché consente di regolare alcune impostazioni che si possono rivelare utili o di aggiungere un po' di sale al gioco, grazie a fattori casuali o alla definizione di dettagli riguardanti lo svolgimento della gara.

La finestra delle opzioni si divide in:

- **Opzioni partita**, dove è possibile, tra l'altro, abilitare il radar e gli indicatori visivi: questi possono essere molto utili soprattutto ai principianti; potete inoltre visualizzare i numeri sulle maglie dei giocatori, ma tenete presente che tutti questi accorgimenti richiedono risorse di sistema adeguate.

- **Audio e video** riguardano invece i volumi degli effetti audio e la scelta dei dettagli del campo e delle tribune che devono essere visualizzati: se il vostro computer è sotto i 133 MHz è



meglio escludere tutti i dettagli, poiché una visualizzazione troppo dettagliata rallenterebbe davvero insopportabilmente il gioco.

- **Gioco** è la sezione in cui si decide, ad esempio, quanto sarà severo l'arbitro oppure se la stanchezza dei giocatori aumenterà col tempo. Infine, potete impostare l'aiuto del computer durante la partita ed esso fa carico di svolgere automaticamente alcune azioni basilari.

Ultima, ma non meno importante opzione, è quella dei controlli.

Qui, a seconda del livello di difficoltà prescelto gli eventi come i cross, i colpi di testa o i

tiri piazzati verranno eseguiti sotto la diretta assistenza del computer (IA), così come la gestione delle sostituzioni dei giocatori durante la partita.

## Palla lunga?

Non conviene affidarsi ai rilanci in profondità

Il senso delle proporzioni di FIFA 98 è talvolta molto strano, perché in pochi passi un difensore si trova faccia a faccia con il portiere avversario. Non vi conviene perciò insistere con un gioco fatto esclusivamente di lanci lunghi: rischiereste sempre il fuorigioco o il fallo laterale.



## La rete in Rete

## Fifa su Internet

Nella rete oltre al sito ufficiale della EA Sports potete trovare un'infinità di siti dove è possibile scaricare file che permettono di aggiornare o modificare le squadre originali; generalmente, una volta scompattati è sufficiente inserirli nella directory `Fifa98/user` per aggiornare la vostra squadra del cuore alle ultime novità del mercato. Ecco solo alcuni dei tanti indirizzi:

[www.aloradus.com/fifa98](http://www.aloradus.com/fifa98)  
[www.neurogamer.com/fifa98](http://www.neurogamer.com/fifa98)  
[www.live.simplenet.com/fifa98/downloads.html](http://www.live.simplenet.com/fifa98/downloads.html)

## Fifa 98

## Nel calcio usate la testa!

Oltre che piedi buoni, è fondamentale saper usare la testa: non solo per le incornate a rete, ma anche per mettere a frutto il senso tattico dei grandi campioni. C'è chi il senso tattico ce l'ha, c'è chi non ce l'ha. Nel dubbio, è sempre possibile aumentare le dimensioni della scatola cranica dei propri giocatori, sperando che questo comporti un equivalente aumento della visione del gioco degli undici strapagati pedatori.

Nell'editor dei giocatori di qualsiasi squadra, al posto dei nomi di default inserite i seguenti nomi:

*Johnny atomic  
xplay  
eac rocks  
ur1ofus  
dohdohdoh  
footy*

Prima della partita (nella schermata che permette di scegliere lo stadio), premete il tasto `<F5>` e abilitate le voci che compaiono nel riquadro: gli effetti sono strabilianti! ●



## Fifa 98

## Calci piazzati pennellati

Quando vi viene assegnato un calcio piazzato (sia esso una punizione o un calcio d'angolo), compare una grande freccia rossa, che consente di definire la direzione e la forza del tiro.

Se la direzione è immediatamente indicata dal verso della freccia, la forza del tiro è espressa dalla lunghezza della freccia stessa: più la freccia è lunga, più il tiro sarà potente.

In queste occasioni potete inoltre effettuare calci ad effetto, imprimendo al pallone

una rotazione che ne determina una traiettoria curva: in questa maniera potrete aggirare le barriere e sorprendere così il portiere avversario.

Per imprimere l'effetto al pallone, usate o i tasti appositi del joystick (se ne è dotato), oppure tenete premuti i tasti `<Ctrl>` o `<Alt>`, a seconda del verso dell'effetto che volete imprimere: la freccia si curverà per visualizzare la traiettoria prevista del pallone.

Ricordate che in FIFA 98 soffia il vento. ●

## Fifa 98

## Le impostazioni prima di giocare

Per i frettolosi è subito possibile giocare appena dopo aver scelto il tipo di partita e i controlli di gioco, ma vale la pena di dare prima un'occhiata alla finestra delle opzioni, poiché consente di regolare alcune impostazioni che si possono rivelare utili o di aggiungere un po' di sale al gioco, grazie a fattori casuali o alla definizione di dettagli riguardanti lo svolgimento della gara.

La finestra delle opzioni si divide in:

- **Opzioni partita**, dove è possibile, tra l'altro, abilitare il radar e gli indicatori visivi: questi possono essere molto utili soprattutto ai principianti; potete inoltre visualizzare i numeri sulle maglie dei giocatori, ma tenete presente che tutti questi accorgimenti richiedono risorse di sistema adeguate.

- **Audio e video** riguardano invece i volumi degli effetti audio e la scelta dei dettagli del campo e delle tribune che devono essere visualizzati: se il vostro computer è sotto i 133 MHz è



meglio escludere tutti i dettagli, poiché una visualizzazione troppo dettagliata rallenterebbe davvero insopportabilmente il gioco.

- **Gioco** è la sezione in cui si decide, ad esempio, quanto sarà severo l'arbitro oppure se la stanchezza dei giocatori aumenterà col tempo. Infine, potete impostare l'aiuto del computer durante la partita ed esso fa carico di svolgere automaticamente alcune azioni basilari.

Ultima, ma non meno importante opzione, è quella dei controlli.

Qui, a seconda del livello di difficoltà prescelto gli eventi come i cross, i colpi di testa o i

tiri piazzati verranno eseguiti sotto la diretta assistenza del computer (IA), così come la gestione delle sostituzioni dei giocatori durante la partita.

## Palla lunga?

Non conviene affidarsi ai rilanci in profondità

Il senso delle proporzioni di FIFA 98 è talvolta molto strano, perché in pochi passi un difensore si trova faccia a faccia con il portiere avversario. Non vi conviene perciò insistere con un gioco fatto esclusivamente di lanci lunghi: rischiereste sempre il fuorigioco o il fallo laterale.



## La rete in Rete

## Fifa su Internet

Nella rete oltre al sito ufficiale della EA Sports potete trovare un'infinità di siti dove è possibile scaricare file che permettono di aggiornare o modificare le squadre originali; generalmente, una volta scompattati è sufficiente inserirli nella directory `Fifa98/user` per aggiornare la vostra squadra del cuore alle ultime novità del mercato. Ecco solo alcuni dei tanti indirizzi:

[www.aloradus.com/fifa98](http://www.aloradus.com/fifa98)  
[www.neurogamer.com/fifa98](http://www.neurogamer.com/fifa98)  
[www.live.simplenet.com/fifa98/downloads.html](http://www.live.simplenet.com/fifa98/downloads.html)

## Fifa 98

## Nel calcio usate la testa!

Oltre che piedi buoni, è fondamentale saper usare la testa: non solo per le incornate a rete, ma anche per mettere a frutto il senso tattico dei grandi campioni. C'è chi il senso tattico ce l'ha, c'è chi non ce l'ha. Nel dubbio, è sempre possibile aumentare le dimensioni della scatola cranica dei proprio giocatori, sperando che questo comporti un equivalente aumento della visione del gioco degli undici strapagati pedatori.

Nell'editor dei giocatori di qualsiasi squadra, al posto dei nomi di default inserite i seguenti nomi:

*Johnny atomic  
xplay  
eac rocks  
ur1ofus  
dohdohdoh  
footy*

Prima della partita (nella schermata che permette di scegliere lo stadio), premete il tasto `<F5>` e abilitate le voci che compaiono nel riquadro: gli effetti sono strabilianti! ●



## Fifa 98

## Calci piazzati pennellati

Quando vi viene assegnato un calcio piazzato (sia esso una punizione o un calcio d'angolo), compare una grande freccia rossa, che consente di definire la direzione e la forza del tiro.

Se la direzione è immediatamente indicata dal verso della freccia, la forza del tiro è espressa dalla lunghezza della freccia stessa: più la freccia è lunga, più il tiro sarà potente.

In queste occasioni potete inoltre effettuare calci ad effetto, imprimendo al pallone

una rotazione che ne determina una traiettoria curva: in questa maniera potrete aggirare le barriere e sorprendere così il portiere avversario.

Per imprimere l'effetto al pallone, usate o i tasti appositi del joystick (se ne è dotato), oppure tenete premuti i tasti `<Ctrl>` o `<Alt>`, a seconda del verso dell'effetto che volete imprimere: la freccia si curverà per visualizzare la traiettoria prevista del pallone.

Ricordate che in FIFA 98 soffia il vento. ●