

Internet Explorer 4

Cambiare in fretta la pagina iniziale

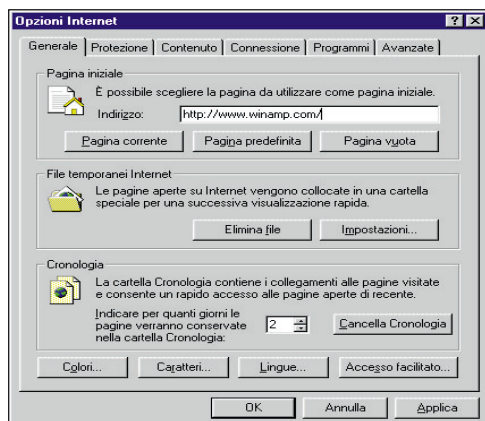
Per cambiare la pagina iniziale di Internet Explorer esistono diversi sistemi: se non siete collegati ad Internet e la pagina non è si trova sul disco rigido dovete aprire il menu *Visualizza*, scegliere il comando *Opzioni Internet* e, nella scheda *Generale*, sotto la voce *Pagina Iniziale*, inserire a

mano nella casella *Indirizzo* l'indirizzo completo della pagina che desiderate venga aperta per prima ogni volta che usate Internet Explorer.

Se state navigando e la pagina che volete usare è aperta, potete, aprendo sempre la finestra delle opzioni Internet, fare clic sul pulsante *Pagina corrente*: in questo modo la pagina

attualmente visualizzata diverrà la pagina iniziale.

Se state visualizzando la pagina non è però necessario aprire il menu indicato: vicino all'Url della pagina nella barra degli indirizzi c'è una piccola icona rappresentante una pagina web: questa icona può essere trascinata sul desktop o in una cartella per creare un collegamento alla pagina presente in quel momento nella finestra di navigazione; trascinando la stessa icona sul pulsante *Pagina Iniziale* presente nella barra dei pulsanti viene chiesto se il link deve essere considerato quello della pagina iniziale. Rispondendo *Sì*, l'impostazione viene accettata e da quel momento vi basterà fare clic su quel pulsante per aprire immediatamente la pagina scelta.



Netscape Navigator

Rinunciare quando si è a metà del salto

Durante la navigazione può capitare di imbattersi pagine contenenti lunghi elenchi di link più o meno interessanti: se l'elenco è molto fitto è facile fare clic per errore su un link diverso da quello che si desiderava aprire realmente.

Se è già stato rilasciato il pulsante del mouse non resta che andare a fare clic sul pulsante *Stop*; se invece ci si rende conto dell'errore prima di aver rilasciato il pulsante del mouse allora basta spostare il puntatore su una qualsiasi area libera da link della pagina e rilasciare il pulsante del mouse solo quando si è sicuri di non essere su alcun link; in questo modo non viene richiamata la pagina che si stava per aprire e si può tornare

a selezionare il collegamento corretto.

Quando Navigator inizia a cercare una pagina richiamata per sbaglio, non conviene interromperne immediatamente lo scaricamento: alcune versioni del browser hanno infatti un bug e, se si ferma la ricerca di una pagina che Netscape non stava trovando prima che il programma stesso segnali di non essere in grado di rintracciare il documento desiderato, può capitare che il browser non riesca più a trovare qualsiasi pagina. Se si presenta una situazione simile, non resta che chiudere Navigator e riaprirlo: infatti fino a quando non si uscirà dal programma non verrà più trovato alcun indirizzo, rendendo vano ogni tentativo di navigazione.

Opera

Salvare testo e immagini di una pagina web

Sia in Netscape Navigator sia in Microsoft Internet Explorer è possibile salvare le pagine html che si stanno visualizzando; il grosso difetto che ha la funzione di salvataggio di entrambi i programmi è però dato dal fatto che viene salvato solo il codice html, mentre le immagini vengono praticamente dimenticate.

Nella maggior parte dei casi questo è accettabile, perché normalmente quello che interessa conservare è il contenuto testuale di una pagina e, quando si

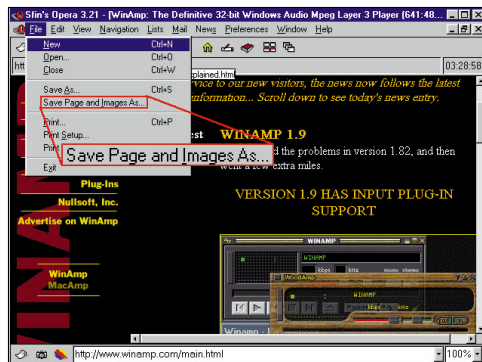
vogliono conservare anche le immagini, basta salvarle a parte.

Il problema è che, se si desidera salvare una pagina nella sua interezza, nessuno dei due programmi lo consente.

Opera, un programma sviluppato da Opera Software (www.opera.com), permette il salvataggio totale delle pagine, comprese le immagini che vi compaiono. Nel menu *File* di questo programma esiste infatti il comando *Save Page and Images As*, che permette di definire dove

salvare il file html e il nome da assegnargli: le immagini verranno salvate nella stessa cartella, mentre i link all'interno del codice della pagina verranno automaticamente modificati in modo da richiamare la copia locale.

Questo browser è presente solo da breve tempo sulla scena, quindi risente ancora dei difetti tipici delle prime versioni dei programmi e contiene ancora alcune imperfezioni, che però si fanno perdonare grazie alla buona velocità del pro-



gramma, alle dimensioni contenute del file di installazione (1.1 MB), e da requisiti minimi di sistema (386 con 6 MB

di ram e 2 MB di spazio libero su disco), che lo rendono utilizzabile praticamente su tutti i computer.

Outlook Express

Come evitare di cancellare per sbaglio le cartelle della posta

Tutti i programmi più recenti comprendono finestre di verifica per le operazioni più rischiose ed in particolare per la cancellazione di ogni tipo di dato. Questo tipo di controllo è sicuramente molto utile ma la frequenza con cui si presentano queste finestre induce lo sviluppo di automatismi quasi involontari che possono in alcuni casi rivelarsi dannosi: per esempio, quando si cerca di cancellare un file appare sempre una finestra che chiede se

si è davvero sicuri di voler eliminare il file, per confermare basta premere <Invio>.

Dopo poco tempo ci si abitua a premere <Invio> subito dopo aver premuto <Canc>, senza nemmeno leggere la finestra che compare.

Normalmente questo non è un problema perché, soprattutto per quanto riguarda i file, è quasi sempre possibile annullare l'operazione fatta: quindi anche se ci si rende conto di aver cancellato il file sbagliato basta andarlo a

ripescare dal cestino e rimetterlo al suo posto.

In Outlook Express purtroppo questo non è sempre vero: mentre infatti è possibile recuperare un messaggio cancellato per sbaglio, cancellare una cartella è un'operazione irreversibile e, una volta cancellata una cartella contenente dei messaggi, sia la cartella sia tutto il suo contenuto sono andati definitivamente persi.

In questo caso è necessario trovare una soluzione che renda

realmente impossibile cancellare una cartella a meno che non si sia assolutamente sicuri di volerlo fare.

L'unica soluzione, a parte prestare veramente molta attenzione a quello che si sta facendo, è quella di creare una sottocartella in ogni cartella usata e tenerla vuota. Outlook impedisce di cancellare una cartella che contenga una sottocartella, quindi, grazie a questo accorgimento, per cancellare una cartella bisogna necessariamente

cancellare la sottocartella corrispondente,

In questo modo si è sicuri di non cancellare per errore una cartella utile.

Per creare una sottocartella bisogna fare clic con il tasto destro del mouse sulla cartella all'interno della quale si vuole aggiungere quella nuova; quindi bisogna scegliere dal menu contestuale il comando *Nuova cartella* e, una volta indicato il nome che le si desidera assegnare, premere il pulsante *OK*. ●

Windows 95

Tutti i programmi a portata di mano

Grazie ai collegamenti è possibile avviare applicazioni o aprire documenti in tempi brevissimi, senza cercarli per cartelle o menu. I collegamenti offrono anche altre possibilità come, per esempio, la personalizzazione dell'icona del collegamento stesso.

Per sfruttare le possibilità offerte dai collegamenti bisogna fare clic con il tasto destro del mouse sul collegamento che si desidera modificare e, nel menu contestuale, si deve scegliere *Proprietà*; infine bisogna passare alla scheda *Collegamento*.

Per cambiare l'icona usata dal collegamento bisogna fare clic sul pulsante *Cambia icona* e scegliere quindi la nuova icona tra quelle visualizzate o, dopo

aver premuto *Sfoggia*, cercare sul proprio disco fisso il file con l'icona desiderata.

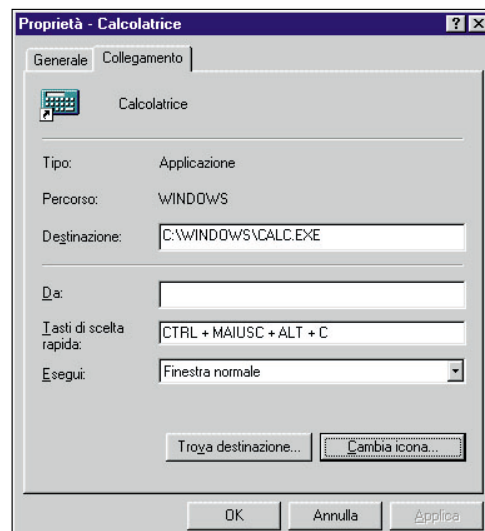
Un'altra voce interessante presente nel menu *Collegamento* è *Tasti di scelta rapida*: grazie a questa casella si può fare in modo che il file o il programma collegati vengano richiamati da una combinazione di tasti.

Per indicare che si vuole assegnare una particolare combinazione di tasti al collegamento bisogna fare clic all'interno della casella di testo e premere quindi la combinazione che si desidera utilizzare. Alcune non sono però disponibili, perché usate da Windows o da altri programmi, e le combinazioni consentite devono contenere almeno due dei

tre tasti <Ctrl> <Alt> e <Maiusc>, più un qualsiasi altro tasto escluso <Canc>.

Una volta inserita la combinazione e premuto *OK* il sistema memorizza le scelte fatte e, da quel momento il poi, alla pressione dei tasti indicati verrà aperto immediatamente l'oggetto cui la combinazione si riferisce.

Le icone del menu *Programmi* del pulsante *Avvio* sono collegamenti ed è quindi possibile associare anche a questi una combinazione da tastiera. Chi ha installato Internet Explorer 4 può aprire le proprietà dei collegamenti in questo menu semplicemente facendo clic con il tasto destro direttamente all'interno del menu stesso, chi invece non lo ha installa-



to trova i collegamenti nella cartella *C:\Windows\Menu avvio\Programmi* e nelle eventuali sottocartelle. Se non esiste ancora un collegamento ad un file

che si desidera aprire velocemente tramite una combinazione di tasti, bisogna crearlo e metterlo sul desktop o in una qualsiasi cartella a scelta. ●

Windows 95

Che cosa fare quando una sola finestra non è sufficiente e due sono troppe?

Windows offre fondamentalmente tre strumenti per muoversi tra le cartelle presenti sul disco fisso: il primo è *Esplora risorse*, che potremmo considerare una versione evoluta del *File Manager* presente in Windows 3.x, il secondo sistema è l'utilizzo delle cartelle così come si presentano aprendo l'icona *Risorse del computer* sul desk-

top e quindi aprendo ogni cartella in una nuova finestra; il terzo metodo è quello di utilizzare ancora le finestre ma aprendo le cartelle sempre in una sola finestra. In questo caso intendiamo concentrarci su coloro che adottano gli ultimi due sistemi; chi decide di navigare in un'unica finestra di solito lo fa per tenere più pulito il de-

sktop in modo da non ritrovarsi dopo pochi minuti di lavoro con una quantità di finestre sparse per il monitor. Chi invece sceglie di aprire più finestre generalmente adotta questa soluzione per poter spostare o copiare i file tra le cartelle in maniera grafica trascinandoli tra le cartelle. Ad entrambe le categorie di utenti capita però di

voler aprire una cartella in maniera diversa dal solito, può quindi succedere che un utente abituato a usare una sola finestra voglia aprire una determinata cartella in una finestra diversa da quella usata in quell'istante o che un utente abituato a finestre multiple desideri fare il contrario. Quando si presentano simili necessità e suffi-

ciente premere il tasto <Ctrl> e quindi fare un doppio clic sulla cartella da aprire, facendo in questo modo se Windows è impostato in modo da usare una sola finestra ne aprirà una nuova, se invece le impostazioni sono tali da far usare più finestre allora la cartella verrà aperta nella stessa finestra che si sta usando in quell'istante. ●

Windows 95

Gestire le finestre con la tastiera

Una delle periferiche più usate da tutti coloro che possiedono un computer è il mouse, che le moderne interfacce grafiche rendono apparentemente indispensabile. Quasi tutte le funzioni presenti in ogni programma sono raggiungibili con pochi movimenti e un numero limitato di clic. L'abitudine all'utilizzo mouse è tanto radicata nella maggior parte delle persone da bloccare quasi totalmente il lavoro di chiunque si trovi improvvisamente nell'impossibilità di usarlo, sia per un guasto del mouse stesso, sia per qualche incompatibilità con altre periferiche o per qualsiasi altro motivo.

Contrariamente a quanto potrebbe sembrare, il mouse non è sempre indispensabile: infatti tutte le operazioni fondamentali di Windows disponibili tramite il mouse sono raggiungibili anche usan-

do solo la tastiera; vediamo come muoversi con una tastiera standard che non abbia nemmeno i nuovi tasti speciali per Windows.

Apertura di un programma del menu Avvio

Per aprire il menu *Avvio* (*Start* per chi ha installato la versione inglese di Windows 95 o *Internet Explorer 4*) bisogna premere contemporaneamente <Ctrl> ed <Esc>; per muoversi tra i sotto menu e i programmi basta usare i tasti freccia: <Su> e <Giù> per scorrere tra le voci elencate, <Destra> per aprire un sottomenu, <Sinistra> per tornare al menu precedente; con <Invio> si lanciano i programmi e con <Esc> si chiude il menu *Avvio*.

Selezionare un'icona sul desktop

Prima di poter selezionare un'icona sul desktop bisogna chiudere

tutte le finestre, tra poco spiegheremo come; supponendo quindi di avere il desktop completamente visibile, basta aprire il menu *Avvio* quindi chiuderlo immediatamente premendo <Esc>, a questo punto bisogna premere <Maiusc>+<Tab>: in questo modo verrà selezionata un'icona del desktop e basterà muoversi tra le icone presenti usando i tasti freccia fino a selezionare quella desiderata.

Aprire un'icona selezionata

Per aprire semplicemente come si farebbe con un normale doppio clic basta premere <Invio>.

Aprire il menu contestuale

Se anziché aprire un file o lanciare un programma si desidera compiere altre operazioni sull'oggetto associato ad un'icona, è utile il menu che normal-

mente si otterrebbe premendo il tasto destro del mouse sull'icona. Tramite tastiera questo menu è accessibile premendo la combinazione di tasti <Maiusc>+<F10>.

Ridurre a icona una finestra

Bisogna premere <Alt>+<Barra spaziatrice>: in questo modo si apre un menu da cui è possibile ridurre ad icona una finestra; da questo menu si può anche ingrandire una finestra, chiuderla, spostarla e ridimensionarla. Per il ridimensionamento bisogna prima di tutto scegliere quale lato della finestra si vuole trascinare e per selezionarlo bisogna premere il tasto freccia che indica la direzione desiderata, da quel momento sarà possibile spostare il lato scelto fino alla posizione che si intende raggiungere. Sia per il ridimensionamento che per lo spo-

stamento delle finestre normalmente i movimenti sono di diversi pixel, se si desidera spostare di un solo pixel una finestra o se si vuole ridimensionarla in maniera più precisa bisogna premere, insieme alle frecce, il tasto <Ctrl>.

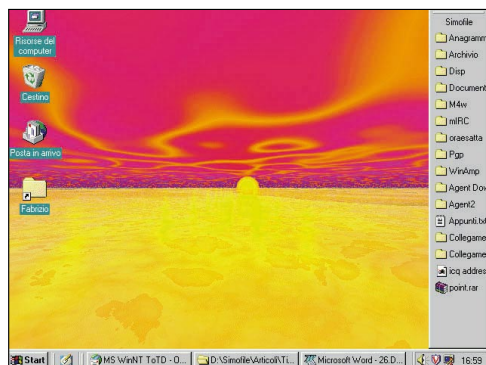
Per alcune operazioni il mouse rimane tuttavia indispensabile. ●

Windows 95

Una nota per coloro che usano un mouse a tre tasti: il tasto centrale è spesso impostato per emulare il doppio clic; purtroppo su alcuni mouse mentre viene premuto <Ctrl> il tasto centrale smette di funzionare. Diventa quindi necessario effettuare un vero doppio clic; appena il tasto <Ctrl> viene rilasciato il tasto centrale del mouse ricomincia a funzionare.

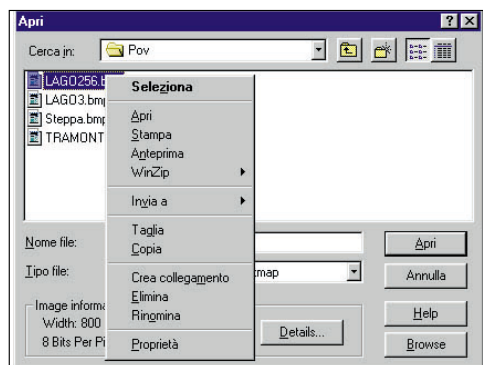
Internet Explorer 4

Come aggiungere facilmente al desktop una nuova barra degli strumenti



WINDOWS 95

Proprietà con un (doppio) clic
Se ci si trova a dover consultare spesso le proprietà dei file o delle cartelle, la procedura usata normalmente per aprire la finestra relativa può sembrare fin troppo lunga. Premere il tasto destro del mouse sull'icona del file, spostarsi sulla voce *Proprietà* e quindi fare clic, sono passi accettabilmente rapidi se eseguiti di rado, ma se vengono ripetuti più e più volte si rivelano un procedimento lento. Esiste un sistema più rapido per ottenere la stessa cosa: basta tenere premuto <Alt> mentre si fa un doppio clic sull'icona desiderata: la finestra delle proprietà dell'oggetto verrà aperta senza ulteriori attese. Per fare la stessa cosa da tastiera bisogna premere usare la combinazione di tasto <Alt>+<Invio>. Un terzo modo per ottenere le proprietà di un oggetto è quello di selezionarlo e quindi fare clic sul pulsante *Proprietà* nella barra degli strumenti della finestra: quest'ultimo metodo richiede più o meno lo stesso tempo del primo descritto.



L'installazione della versione 4 di Internet Explorer apporta diversi cambiamenti a Windows, alcuni di questi sono immediatamente visibili come la modifica della classica interfaccia delle cartelle, il cambiamento del nome del pulsante *Avvio* in *Start* e così via; altri invece aggiunte restano nell'ombra anche se, in alcuni casi, si possono rivelare anche più utili di quelli più evidenti.

Una di queste possibilità nascoste è quella di trasformare una qualsiasi cartella presente sul vostro disco fisso in un una barra degli strumenti molto simile al menu *Quick Launch* che viene aggiunto automaticamente alla barra delle appli-

cazioni dalla procedura di installazione.

Per trasformare una cartella in una barra degli strumenti bisogna prima di tutto aprire la cartella che la contiene, quindi bisogna ridimensionare la finestra in maniera da rendere visibile i bordi del desktop.

Non rimane quindi che trascinare verso uno dei bordi estremi del desktop l'icona della cartella che si desidera trasformare: in questo modo verrà creata una barra degli strumenti esattamente sul lato dello schermo dove è stata trascinata la cartella.

Trascinando una cartella su una zona libera di una barra già esistente, si aggiunge a

quest'ultima una nuova sezione.

Nelle barre create viene visualizzato il nome della cartella come titolo della barra e vicino ad ogni icona viene riportato il rispettivo nome; facendo clic con il pulsante destro del mouse su una zona libera della barra, si può specificare di non mostrare il titolo o i nomi vicino alle icone.

Sempre dal menu che si apre tramite il tasto destro del mouse è possibile, per mezzo del comando *Nascondi automaticamente*, indicare che la barra deve restare nascosta fino a quando non vi si porta sopra il puntatore del mouse: in questo modo si lascia il desktop più libero. ●

Windows 95

Altri usi del menu per aprire i file

Chi lavora con Windows 95 si abitua abbastanza in fretta ad organizzare i dati in cartelle e sottocartelle. A volte però al momento del salvataggio di un file ci si rende conto di non aver ancora creato la cartella necessaria; può anche succedere che, mentre si sta aprendo un file, ci si accorga che uno degli oggetti contenuti in una cartella dovrebbe avere un altro nome oppure dovrebbe essere in una delle sottocartelle visibili nella finestra di apertura file; infine potrebbe saltare all'occhio un file che si è sicuri di voler cancellare.

In tutti i casi descritti la prima soluzione che viene in mente è quella di aprire Explorer e rinominare, cancellare o spostare il file in questione. Quando si è presi dal lavoro si tende a rimandare queste operazioni perché l'aprire Explorer, arrivare alla cartella interessata e fare la correzione necessaria porterebbe via tempo utile al lavoro, ma rimandando si rischia di dimenticarsi di farlo. Le finestre di apertura e salvataggio file dei programmi creati per Windows 95 permettono di compiere tutte le operazioni senza perdere troppo tem-

po: selezionando un file con un singolo clic del mouse è possibile cancellarlo, semplicemente premendo <Canc> oppure facendo clic con il tasto destro del mouse e scegliendo *Cancella* dal menu contestuale. È possibile anche creare una cartella nello stesso modo in cui lo si farebbe in una normale finestra. Bisogna comunque tenere presente che ci si trova in una finestra di apertura o di salvataggio di file e il doppio clic va perciò usato solo per indicare il file da aprire con il programma che si sta usando o il nome da dare al file stesso. ●

Heavy Gear

Per fare sì che il nostro simpatico robotone si possa meglio districare nelle sue complicate missioni esistono, le seguenti scappatoie:

Codice	Risultato
<i>bedouinprince</i>	diventa immortale
<i>checkmatein2</i>	salta al livello successivo
<i>hesbackandhesgotagun</i>	acquista munizioni illimitate

Attenzione al fatto che i codici devono essere digitati durante il gioco tenendo premuti contemporaneamente i tasti <CTRL> + <ALT> + <SHIFT>



Croc

Se i codici segreti sono le frecce...

In questo gioco esiste un modo per accedere ai livelli superiori tramite una serie di codici, come capita in altri giochi; il bello è che nel nostro caso le password non sono formate da parole, bensì da una sequenza di tasti di direzione. Il codice che vi porterà subito all'ultimo livello è quindi:

Sinistra
Sinistra
Sinistra
Sinistra
Giù
Destra
Destra
Sinistra
Sinistra
Giù
Destra
Giù
Sinistra
Su
Destra



Quake II

Ci sono ormai una miriade di siti nel Web dedicati a Quake I e II. Meritano però una visita i seguenti: www.quake2.com e www.quakemania.com. Per chi non conosce il gioco, nel cd rom di questo mese offriamo una bella demo di Quake II.

Wing Commander: The Prophecy

Pronti all'azione (con qualche trucchetto)

Nel corso del gioco vi troverete davanti alla possibilità di cambiare il corso della storia, in funzione del vostro comportamento durante le missioni. Senza anticipare niente sulle sorprese che vi riserva Wing Commander possiamo solo suggerire di ponderare ogni decisione con calma senza farvi trasportare dagli impulsi di vendetta che partono dai vostri compagni di avventura: solo così avrete la possibilità di avere il rispetto che un Ufficiale come il Tenente Casey merita sulla Midway.

Gli scenari

Un buon atteggiamento per non girare a vuoto per ore alla ricer-

ca di vie di uscita è vincere il vostro istinto di sopravvivenza e rischiare imprese ai limiti dell'impossibile (salvando sempre la partita prima di intraprendere azioni avventate).

In molti casi la strada per uscire si trova proprio dove non ve la sareste mai aspettata: ad esempio, lanciatevi tra le pale di un enorme ventilatore incrociando le dita..

Meglio del Barone rosso

Per eliminare velocemente qualsiasi obiettivo nemico che è selezionato nel vostro bersaglio digitate durante il volo la parola *dynamite* e come per incanto di-

struggerete i vostri nemici quando premete <Ctrl>+<F12>.

Le foto ricordo

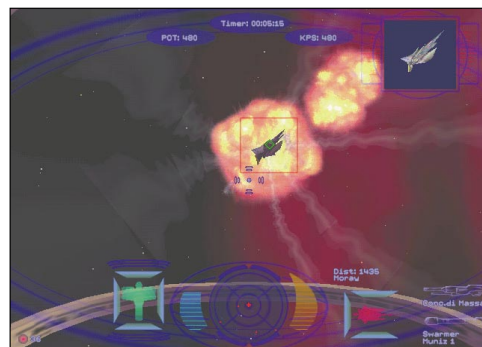
In Wing Commander è possibile fotografare ogni momento del gioco semplicemente premendo <Stamp>: nella directory *Prophecy* troverete le immagini salvate in formato .bmp.

In Volo Subito

Se volete cimentarvi subito nella sfida con i nemici venuti dallo spazio dovete tenere presente che i comandi da tastiera (che sono moltissimi) devono essere utilizzati in maniera precisa e veloce: ecco quelli più comunemente usati nel combattimento e in volo.

In volo
 Postbruciatori
 Blocco Postbruciatori
 Aumenta potenza
 Diminuisce potenza
In combattimento
 Seleziona cannoni
 Seleziona missili
 Fuoco con cannoni
 Fuoco con missili
 Seleziona bersaglio

Tab
 \
 +
 -
 G
 M
 Spazio
 Invio
 T



Motoracer

Quando vi viene chiesto di inserire il nome, inserite invece i seguenti codici, in modo da abilitare alcune piccole chicche nascoste.

CDNALS

Abilita tutti i tracciati

CTEKOP

Bicicletta "da tasca"

CESREVER

Inverte tutte le corse

Dopo aver inserito il codice, potete comunque inserire il vostro nome.

Death Rally

Durante il gioco digitate i seguenti codici e premete il tasto <Invio>.

DRUB
invulnerabilità

DREAD
munizioni infinite

DRAG
turbo illimitato

DRINK
carburante per i missili

Nella schermata del menu inserite questi codici:

DROOL
incassate 50.000 \$

DRAW
incassate 1.000 \$

DROP
perdete 10 punti

DRIVE
acquisite 10 punti (solo registrata)

Blade runner

Come iniziare bene l'indagine

Non è possibile fornire la soluzione completa di Blade Runner, sia per mancanza di spazio sia perché il gioco può avere finali diversi, ma offriamo qui un insieme di consigli per incominciare bene l'avventura.

Se volete la vita facile, nella schermata delle opzioni che si presenta appena avviato il gioco, è meglio che scegliate il gioco facile e impostate il carattere di Mc Coy sul punto di domanda: in questo modo, durante tutti i suoi colloqui potete scegliere la frase più

indicata per ogni situazione. Non si tratta di cosa da poco, perché è molto semplice trovarsi nei guai a causa della frase sbagliata.

Da Runciter

La prima scena dell'avventura si svolge nel negozio di animali del signor Runciter: è appena avvenuto un attentato dove alcuni replicanti (ma è davvero così?) hanno fatto razzia di tutti i rari animali custoditi da Runciter. Da buon investigatore, datevi da fare per avere informazioni dai curio-



si che si accalcano davanti al negozio: interrogate la guardia sul posto e ovviamente Runciter, senza dimenticarvi che la telecamera appesa al soffitto ha filmato la scena del crimine: chiedete perciò al proprietario il disco registrato. Raccogliete tutti gli oggetti che trovate nel locale anche se vi sembrano al momento inutili e non tralasciate nulla.

La centrale

Arrivati nella centrale di polizia, al secondo piano trovate uno strumento di importanza vitale per la soluzione: l'*esper*, una specie di elaboratore dove potete fare risaltare i minimi dettagli di tutte le immagini in vostro possesso. Incominciate perciò subito a zoomare sulla scena del crimine, fino a trovare l'assistente di Runciter, una certa Lucy, dietro la gabbia più grande: esaminando la sua caviglia noterete un gioiello che si rivelerà un indizio molto importante, mentre sulla porta del negozio è possibile visualizzare il volto del replicante che state cercando. Fate attenzione a quando Mc Coy chiede

una copia su carta del particolare, perché vuol dire che ha trovato un indizio.

Il macchinario accanto all'*esper* vi permette di attingere al database degli indizi trovati dagli altri Blade Runner e di memorizzarvi i dati in vostro possesso.

Chinatown

Con il veicolo in vostra dotazione (lo *spinner*), recatevi a Chinatown e parlate col barista cinese e con il suo cliente, dopodiché andate nel retro; il cuoco non gradisce la vostra visita e cerca quindi di scaraventare un pentolone di acqua bollente su Mc Coy per poi darsi alla fuga.

A questo punto dovete essere molto veloci: evitate la pentola ed inseguite il cuoco per i vicoli, senza badare per ora all'uomo vicino al cassonetto dell'immondizia; sopra le scale vi trovate di fronte al fuggitivo e potete scegliere se ammazzarlo o risparmiarlo (diventando così amico dei Replicanti).

Tornate al cassonetto e cercate la targa che si trova nelle vicinanze, poi rientrate a casa a riposarvi. ●



Pod

Codici segreti

Ecco panche per Pod alcuni semplici trucchi.

Livello di danno

Nel menu *Opzioni* scrivete *VALAY*: ora potete cambiare il livello di difficoltà e il "damage level".

Senza pericolo d'incidenti

Se volete giocare senza preoccuparvi di evitare le collisioni, scrivete *CRASH* durante la corsa.

Trucchi vari

MAP: mostra la mappa

LABEL: mostra i nomi delle altre auto

RETRO: specchietto retrovisore

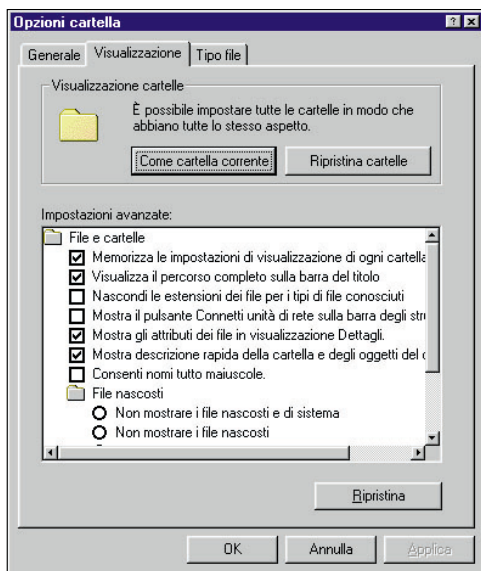
MAP + F9: mappa migliorata, mostra ora le macchine che sono identificate dai numeri da 1 a 8

GARAG: ripara i danni che sono stati subiti dalla vostra macchina

HOULIGAN: da provare! ●

Windows 95 con Internet Explorer 4

Impostare le finestre una volta per tutte



Windows 95 permette di impostare alcuni parametri per la visualizzazione degli elenchi di file di ogni singola cartella. Facendo clic con il tasto destro in una zona libera di una cartella si apre il menu contestuale; facendo clic su *Visualizza* si può decidere di visualizzare i file come icone grandi, icone piccole, un elenco solo dei nomi oppure un elenco dei nomi con alcuni dettagli relativi ai file. L'impostazione predefinita di tutte le cartelle è la visualizzazione di icone grandi. Le impostazioni scelte dal sistema operati-

vo possono risultare scomode e si potrebbe desiderare che tutte le cartelle visualizzino i file sotto forma di elenco con dettagli; se non è stato installato Internet Explorer 4, l'unico modo di ottenere un simile risultato è aprire tutte le cartelle del disco e impostare per ognuna la visualizzazione desiderata. Oltre ad essere lungo il sistema appena descritto non garantisce che le cartelle siano sempre visualizzate come desiderato. L'installazione di Internet Explorer 4 rende disponibile uno strumento per eseguire molto più

rapidamente un compito simile: bisogna per prima cosa aprire una cartella e impostare la visualizzazione come desiderato, quindi aprire il menu *Visualizza* e fare clic su *Opzioni cartella*, poi passare alla sezione *Visualizzazione* e fare clic su *Come cartella corrente*. Da questo momento le cartelle saranno tutte visualizzate con le impostazioni scelte.

Per cambiare nuovamente la visualizzazione ripetere il procedimento descritto dopo aver impostato una cartella con le nuove opzioni. ●

Windows 95

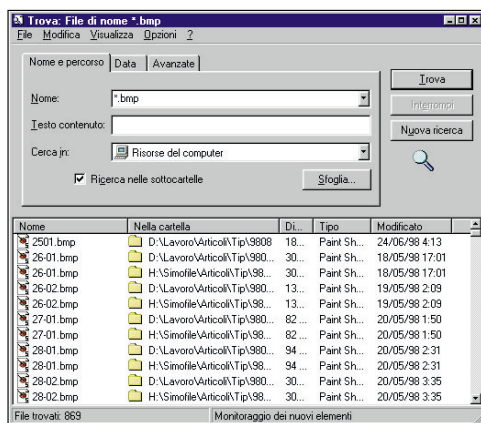
Vedere tutti i dettagli dei file trovati

Effettuando una ricerca di file utilizzando il modulo di Windows dedicato ad essa, è facile che la lista visualizzata contenga file con un nome più lungo di quello visualizzabile nella colonna dedicata ai nomi dei file; potrebbero inoltre esserci file il cui percorso, o altri dati, siano troppo lunghi per comparire completamente nelle rispettive colonne.

Il primo passo da fare, per visualizzare la massima quantità possibile di informazioni, è quello di allargare al massimo la finestra di ricerca; successivamente si possono allargare a mano le colonne, facendo clic sulla linea che separa il titolo di una colonna da quello della successiva e trascinando il lato destro della casella d'intesta-

zione. Un simile lavoro, fatto a mano, porta però a ottenere colonne più larghe del necessario o ad impiegare molto tempo per impostare la larghezza corretta. Facendo un doppio clic sulla stessa riga, la colonna viene ridimensionata automaticamente in maniera

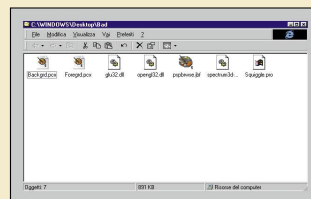
da ospitare esattamente tutta la stringa più lunga presente nella colonna. Se si desidera ridimensionare tutte le colonne non è necessario allargarle una ad una, ma è sufficiente utilizzare la combinazione di tasti <Control> + <+> (del tastierino numerico). ●



WINDOWS 95

Allargare i bordi delle finestre

Alcuni mouse sono più sensibili ai movimenti di quanto sia utile e rendono difficile portare il puntatore in punti precisi; per esempio può diventare complicato ridimensionare una finestra perché il mouse continua a fuggire giusto ad un paio di pixel di distanza dal bordo della finestra e non si riesce a prendere il bordo per trascinarlo. Per risolvere simili problemi è possibile ingrandire il bordo delle finestre: con un mouse che corre troppo un bordo più spesso dà sicuramente meno problemi di quanti non ne dia una finestra con un bordo molto sottile. Per allargare il bordo delle finestre si deve fare clic con il tasto destro del mouse in un punto vuoto del desktop e, nel menu contestuale, scegliere *Proprietà*; quando viene richiamata la finestra delle proprietà dello schermo passare alla scheda *Aspetto*; nell'elenco *Parte dello schermo* scegliere *Bordo della finestra attiva* e aumentare il valore della dimensione; per finire fare clic su *OK*.



Windows 95

Osservare i font prima di installarli

Su alcuni cd rom allegati in passato a *PC Open* sono state inserite raccolte di font True Type utilizzabili per arricchire i documenti. Altre inesauribili riserve di caratteri sono gli

amici ed Internet. Molto spesso la tentazione è quella di installare tutti i caratteri che capitano sotto mano, ma un simile modo di agire fa sì che la quantità di font presenti nel pro-

prio computer tenda ad aumentare in maniera incontrollata e, al momento di decidere quale font usare per un documento, ci si trova spersi in un mare di possibili scelte.

Prima di installare un nuovo font conviene fare un doppio clic su di esso per visualizzare un'anteprima del font stesso in modo da poter valutare se vale realmente la pena installarlo o no.

Con un'attenta valutazione dei font da installare o no, si riesce a contenere il numero di caratteri presenti sul proprio computer, ottenendo un risparmio in termini di spazio occupato e di tempo risparmiato per scegliere ogni volta il font più adatto al tema del documento che si sta scrivendo.



WINDOWS 95

Per avere un campionario dei font

Se si installano numerosi font, diventa presto difficile ricordarsi il nome dei diversi caratteri e associare a mente ad un nome l'aspetto è spesso quasi impossibile.

Visualizzare ogni volta l'anteprima dei font può essere una soluzione ma rallenta notevolmente il lavoro.

Un'altra possibilità è quella di creare a mano un documento che su ogni riga utilizzi un font diverso, in questo modo lo si potrebbe stampare per avere costantemente sotto mano un esempio di tutti i font possibili, ma anche questa soluzione, soprattutto se sono stati installati molti caratteri, è lunga da portare a termine ed è facile commettere errori usando un font su una riga sbagliata e quindi inserendo dei difetti nel campionario così creato.

L'ultimo sistema possibile è quello di aprire la cartella dei font e selezionarli tutti. Quindi aprire il menu *File* e fare clic su *Stampa*: in questo modo viene eseguita una stampa, senza possibili errori inavvertitamente inseriti a mano, di tutti i font installati. In un secondo momento sarà quindi possibile consultare il catalogo che abbiamo creato e scegliere a vista i font che giudichiamo migliori.

L'unico inconveniente di questa ultima possibilità risiede nel fatto che se viene stampato un foglio per ogni font, il volume di carta prodotto potrebbe essere notevole e il tempo necessario alla stampa non trascurabile.

Windows 95

Aprire un documento da una finestra Dos

Nonostante lo sviluppo dell'interfaccia grafica di Windows, esiste ancora un gruppo di utenti che si muove all'interno del disco fisso utilizzando il Dos. Chi sceglie di utilizzare la finestra di Dos all'interno di Windows non deve comunque rinunciare alla possibilità di aprire un documento direttamente nel programma con cui è stato creato. Se un file di un determinato tipo è stato associato ad uno specifico programma, è possibile aprire il file all'interno del programma necessario, come se si facesse doppio

clic sulla sua icona all'interno di una cartella. Il comando da usare è:

start nomefile.ext

Per esempio *start readme.txt* apre il file *readme.txt* nel programma associato ai testi; con *start* si apre la cartella corrispondente alla directory visualizzata nella finestra del Dos.

Windows 95

Quando il desktop non risponde

Una delle caratteristiche più simpatiche di Windows è la possibilità di personalizzare i più diversi elementi dell'interfaccia. Non meno importante è il fatto di poter aggiungere sul desktop i collegamenti alle cartelle e ai programmi più usati dal singolo utente: chi lavora spesso con il computer tende a riempire il desktop con tutti

i collegamenti ritenuti più utili e cerca di portare ogni icona nella posizione che ritiene più logica o più comoda. In alcuni casi il desktop sembra impazzire ed impedisce di spostare liberamente le icone: ogni volta che un'icona viene trascinata in una nuova posizione, appena si lascia il pulsante del mouse, l'icona torna al punto

di partenza. In questi casi è molto probabile che sia stata attivata la disposizione automatica delle icone anche per il desktop. Per liberare le icone, fate clic con il pulsante destro del mouse in un punto libero del desktop: nel menu contestuale fate clic su *Disponi icone* e quindi disattivare l'opzione *Disposizione automatica*.

WINDOWS 95

Passare alle altre finestre aperte

Per scorrere i programmi attivi basta tenere premuto <Alt> e premere <Tab> finché, nella finestra richiamata, non è selezionato quello desiderato. Se il programma è attivo in secondo piano, si può anche visualizzare la sua finestra: per portare in primo piano le finestre aperte tenete premuto <Alt> e premete ripetutamente <Esc>.

Word

Come fare una selezione non sequenziale

Quando si tratta di selezionare un testo la maggior parte delle persone pensa ad una selezione di singole parole, intere frasi, interi paragrafi o interi documenti; in tutti i casi si pensa ad un testo sequenziale, cioè dalla prima lettera di una parola all'ultima o da una determinata lettera su una riga fino ad un'altra lettera alcune righe più in basso, comprendendo anche, nella loro interezza, tutte le righe presenti tra le due.

Supponiamo di aver creato due elenchi puntati di uguale lunghezza e di avere già inserito

del testo (diverso per i due elenchi) in ognuno dei punti. In un secondo momento potremo decidere di unire i due elenchi in maniera che il testo presente ad ogni punto del primo elenco venga inserito sulla stessa riga del corrispondente punto del secondo elenco.

Facendo una normale selezione di tutto il primo elenco e cercando di copiarlo sopra il secondo, si possono ottenere solo risultati inutili.

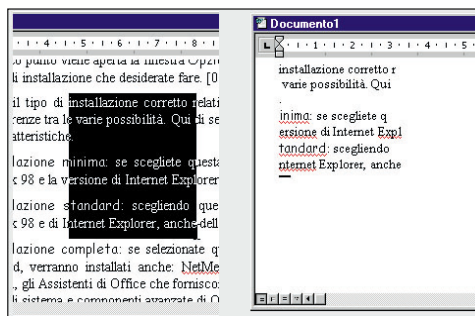
Per portare correttamente a termine un'operazione simile bisogna utilizzare la sele-

zione libera offerta da Microsoft Word: fare clic sulla prima lettera della prima riga da copiare (escludendo il nu-

mero dell'elenco puntato), tenendo premuto <Alt> e il pulsante del mouse, spostare il puntatore fino all'ultima

lettera che si intende copiare nell'ultima riga necessaria, rilasciare quindi il tasto <Alt> e il pulsante del mouse quindi premere <Control>+<C> per copiare il testo selezionato; a questo punto non resta che portare il cursore d'inserimento dopo l'ultima lettera del primo punto del secondo elenco ed incollare il testo copiato.

Se è stato fatto tutto in maniera corretta, il secondo elenco dovrebbe contenere, in coda ad ogni proprio punto, il testo del punto corrispondente del primo elenco. ●



Con Microsoft Word è possibile selezionare anche porzioni di testo in maniera indipendente dalla suddivisione in parole e paragrafi operata dal programma

WORD

Spostare la Barra dei menu

Con ogni nuova versione dei suoi programmi Microsoft, concede sempre più spazio alla personalizzazione dell'interfaccia grafica. Ha iniziato permettendo di cambiare alcune opzioni di visualizzazione delle finestre ed è arrivata a consentire l'aggiunta e la rimozione di comandi dai menu dei programmi della famiglia Office. Senza affrontare personalizzazioni più complesse, come l'aggiunta di comandi ad un menu, suggeriamo, a chi lo trova comodo, di spostare la Barra dei menu e le barre degli strumenti in posizioni più confortevoli all'interno della finestra di lavoro di Word e degli altri programmi del pacchetto Office.

Per spostare la Barra dei menu o una barra degli strumenti, è sufficiente fare clic su un punto vuoto della barra da spostare e quindi trascinarla verso il lato della finestra desiderato.

Se viene trascinata in un punto lontano dai lati della finestra una barra si trasforma in una finestra separata, utilizzabile come una normalissima barra dei menu o come una barra degli strumenti.



Word

Trovare un file nascosto tra molti

Se si utilizza Microsoft Word in maniera intensiva, è probabile che nella cartella utilizzata per salvare i documenti si accumulino notevoli quantità di file. Quando cercate di recuperare un documento, la finestra di Word per l'apertura dei file contiene un lungo elenco, che risulta scomodo da scorrere e che, presentando numerosi nomi di file, tende a far sfuggire alla vista il documento cercato. Per non perdere tempo si possono filtrare i nomi dei file visualizzati, inserendo nella casella di testo Nome file una parte del nome e quindi premendo il tasto <Invio>. Se necessario Word riconosce anche l'uso dei caratteri jolly "*" e "?". ●



Word

Andare a capo senza terminare il paragrafo

In alcuni casi può essere necessario passare ad una nuova riga senza interrompere il paragrafo in corso.

Per esempio, all'interno di un elenco puntato premere <Invio> implica la creazione di un nuovo punto; se si desidera scrivere una seconda riga per lo

stesso punto un normale a capo non permette di farlo.

In casi simili si può inserire un'interruzione manuale di riga premendo <Maiusc>+<Invio>, questo a capo all'interno di un elenco puntato crea una nuova riga senza passare al punto successivo.

Questa procedura può essere utilizzata in modo soddisfacente solo se l'allineamento definito per il testo non è quello giustificato: in questo caso, l'allineamento del paragrafo risulterebbe assai sgradevole, poiché le parole sarebbero troppo distanziate. ●

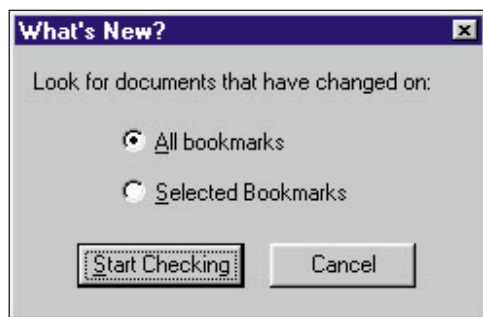
Netscape Communicator

Un altro uso dei bookmark

Il file dei bookmark di Netscape Communicator, viene usato principalmente come un blocco per gli appunti in cui inserire gli indirizzi dei siti più interessanti, in maniera da poterli tornare in un secondo momento per una nuova visita. Fin qui nessun problema; il punto sta a decidere ogni quanto tornare a visitare una pagina segnata nel proprio bookmark. In realtà il momento migliore per una

nuova visita ad una pagina è quando la pagina stessa viene cambiata in qualche modo, ma come sapere se la pagina è cambiata senza andare a verificare di persona?

Il file di bookmark di Netscape Communicator viene incontro a questa esigenza e permette di verificare, in qualunque istante, se alcune pagine sono state aggiornate dall'ultima volta che sono state visitate.



Internet Explorer 4, Netscape Communicator

Url facili

È sempre più facile trovare indirizzi di pagine Web: sulle riviste, nelle trasmissioni televisive, sui listini prezzi, all'interno di libri e così via. Un tipico *Url* (Uniform resource locator) potrebbe essere <http://www.microsoft.com/>. I primi browser per riconoscere un simile indirizzo richiedevano che venisse inserito esattamente. In seguito, *www* (seguito da un dominio e diventato) convenzionalmente, l'indirizzo del server Web del dominio specificato; inoltre l'utilizzo del Web si è diffuso a tal punto che quasi tutti i dati vi-

sualizzati da un browser provengono da una pagina Web; per finire, le più grandi aziende hanno creato propri siti ed essendo imprese commerciali hanno tutte un indirizzo del tipo www.nomeazienda.com. Tenendo presenti questi fattori, le ultime versioni dei browser aggiungono in maniera automatica queste parti degli *Url*. Se indicate a Explorer di aprire il sito "microsoft", esso aggiunge il resto dell'indirizzo e si collega a <http://www.microsoft.com>. Questo è valido anche per gli altri indirizzi commerciali, quindi per collegarsi a

Per lanciare il processo di controllo, bisogna prima di tutto aprire il bookmark quindi, nel menu *Visualizza* (View), fare clic su *Aggiorna bookmark* (Update bookmarks), nella finestra che viene richiamata bisogna selezionare *Tutti i bookmark* (All bookmarks) se si desidera controllare lo stato di tutti i collegamenti presenti nel proprio bookmark, per verificare solo quelli eventualmente selezionati scegliere *Bookmark selezionati* (Selected bookmarks).

Una volta finito il controllo, Netscape Communicator visualizza accanto a tutti i siti un'icona che rappresenta lo stato della pagina, per esempio, un piccolo punto di domanda indica che non è stato possibile verificare la pagina.

Internet Explorer 4

Immagini e sfondi

In qualsiasi momento, durante la navigazione di siti Web, è possibile scegliere un'immagine di una pagina visualizzata e impostarla come sfondo del desktop. Per farlo è sufficiente, una volta trovata l'immagine che si desidera utilizzare come sfondo, fare clic su di essa con il pulsante destro del mouse e, nel menu contestuale, fare clic su *Imposta come sfondo*.

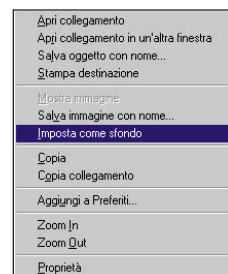
Se si desidera salvare una copia dell'immagine è consigliabile farlo mentre l'immagine è ancora visualizzata all'interno della pagina aperta, facendo clic su *Salva immagine con nome* nel menu contestuale.

Una volta che un'immagine è stata impostata come sfondo del desktop è possibile decidere di salvarla in una cartella di propria scelta e con un nuovo nome; per effettuare queste modifiche bisogna prima di tutto individuare l'immagine sul proprio disco fisso.

Trovare un'immagine impostata come sfondo è abbastanza semplice: occorre pri-

ma fare clic con il tasto destro del mouse su una parte libera del desktop e nel menu contestuale fare clic su *Proprietà*; nella finestra che viene richiamata, si deve passare alla scheda *Sfondo*. Lo sfondo impostato da Internet Explorer, nella lista degli sfondi disponibili, è indicato con il nome *Internet Explorer Wallpaper*.

Per copiare, spostare o rinominare il file, fare clic sul pulsante *Sfogliare*; nella finestra di ricerca del file scorrere poi la cartella visualizzata per trovare l'immagine, il cui file si chiama *Internet Explorer Wallpaper.bmp*. Per rinominare il file fare clic su di esso una sola volta quindi premere <F2> ed inserire il nome scelto.

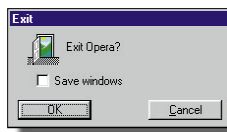


Opera

Dove eravamo rimasti?

Se avete appena prelevato questo nuovo browser e lo usate ancora da poco tempo, può interessarvi sapere che potete ottenere che un collegamento riprenda dalla stessa pagina in cui lo avete interrotto l'ultima volta che avete utilizzato Opera.

Quando state per chiudere il programma, viene visualizzato un avvertimento che vi chiede se desiderate salvare le finestre attive in quel momento, se selezionate la casella, la prossima volta che utilizzate Opera, verranno aperte le stesse finestre che avete deciso di salvare e il programma preleverà nuovamente le pagine relative. Potrete riprendere così la navigazione dal punto esatto in cui l'avete interrotta durante la precedente sessione di lavoro.



Fifa98

Personalizzare le maglie delle squadre

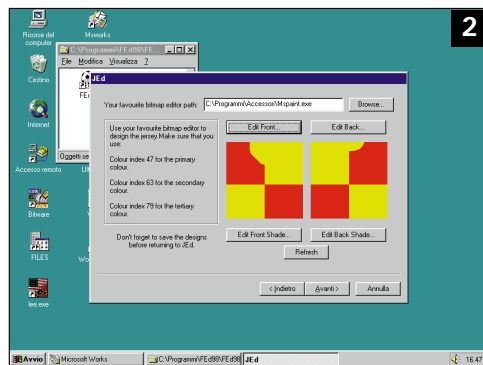
Nella Rete si sono ormai moltiplicati siti ove è possibile scaricare programmi ad hoc per editare i parametri di default del programma.

Uno di questi programmi si chiama **Fed98** (lo trovate all'indirizzo <http://www.fifa-gaming.com/fifa98/>) ed è molto semplice e interessante: attraverso di esso posso modificare tutte le squadre di **Fifa98**, cambiare il loro budget ed effettuare trasferimenti impossibili (come Ronaldo alla Pro Vercelli), mentre l'utility **jEd** (che viene installata insieme a **Fed98**) permette di ridisegnare le maglie dei giocatori a nostro piacimento.

Vediamo più da vicino come si può editare una maglietta con **jEd**.

Innanzitutto va detto che in **Fifa98** tutti i file delle maglie si trovano nella cartella **ingame/Player/textures/Plyrkits** e si chiamano, ad esempio **jers01.fsh**; ovviamente Windows 95 non è in grado di riconoscere un file con tale estensione perciò così come non è possibile aprirlo direttamente.

A questo punto entra in gioco **jEd** che, una volta avviato, ci chie-



derà quale file **.fsh** vogliamo modificare: per navigare nella directory interessata nel vostro computer usate il tasto **Browse** e selezionate un file con estensione **.fsh** a vostro piacimento; dopo aver fatto clic su **Apri** selezionate **Avanti** per far comparire sullo schermo l'immagine di una delle maglie originali di **Fifa98** (Figura 1).

Ora è necessario dire al programma quale editor di immagine si vuole utilizzare: il più semplice e diffuso è quello fornito con il sistema operativo, cioè **Paint**: esso si trova nella cartella **Windows** (il suo nome è **Paint.exe**, oppure potete puntare al collegamento che si trova nella cartella **Pro-**

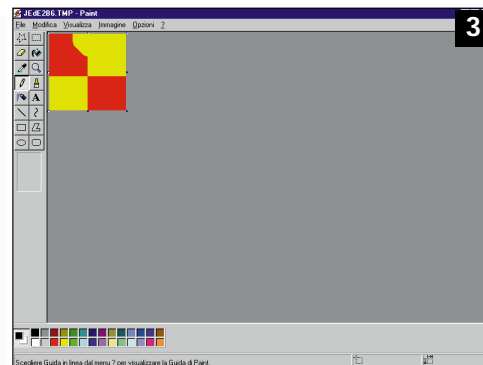
grammi/Accessori) e va selezionato per mezzo del tasto **Browse**.

Ora siamo già in grado di modificare fronte, retro e ombreggiatura della maglia, poiché facendo clic sul pulsante desiderato si aprirà l'editor grafico (in questo caso, **Paint**, con l'immagine già in formato bitmap Figure 2 e 3).

Facendo clic su **Edit front** potete iniziare a creare la vostra maglia personalizzata: ad esempio, potete disegnare sulla parte frontale il logo di **Pc Open** (ma se il gioco della vostra squadra fa schifo, lasciate perdere) oppure dare sfogo alla vostra fantasia e disegnare la tenuta che più vi piace.

Quando l'opera sarà completa chiudete l'editor grafico; il programma vi chiederà se volete salvare il lavoro: rispondete di sì e fate quindi clic su **Refresh** per visualizzare il lavoro finito. Una volta disegnata la parte frontale è anche possibile modificare il resto nello stesso modo.

Vi consiglio di non pasticciare i **front shade**, cioè l'ombreggiatura della maglia, perché potreste rendere irriconoscibili le maglie stesse;



finito il lavoro di modifica, fate clic su **Avanti** e, nella schermata successiva, scegliete tramite **Browse** il file **.fsh** che vorrete sostituire all'originale. L'ultima operazione da fare è confermare il tutto con **Save**.

Uscite ora dal pro-

gramma ed avviate **Fifa98**: dal menu **Persona** cercate, scorrendo tra i tipi di maglie, la vostra e salvatene le modifiche.

Da ora in poi la vostra squadra indosserà la nuova maglia, creata da voi in esclusiva. ●

COMMAND & CONQUER

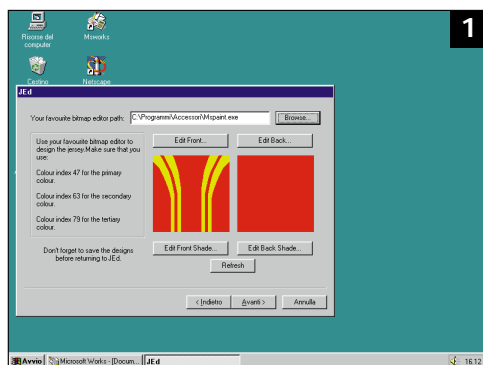
Uso dei sacchi

L'intelligenza artificiale di **Command & Conquer** potrebbe essere anche definita stupidità artificiale. Il computer è piuttosto tonto e, di fronte ai sacchi di sabbia, non sa fare altro che fermarsi, magari mettendo un piccolo accumulo di truppe.

Quando avete una base, quindi, protegetela circondandola di sacchi; man mano che il gioco avanza potrete allargare l'area da voi protetta, conquistando terreno di gioco. Mi raccomando: state lontani dai confini protetti dai sacchi, perché se i nemici vi vedono iniziano a sparare e potrebbero involontariamente distruggere la barriera da voi costruita, dando luogo a un'avanzata senza precedenti.

Un altro utile uso dei sacchi è la costruzione di percorsi per consentirvi di porre armi fisse (torrette, cannoncini e così via) dove meglio credete. Infatti, in **Command & Conquer** non è possibile costruire niente che non sia collegato a precedenti costruzioni (a parte la **Construction Yard**, ovviamente). Se però, come si dice con termine tecnico, "avanzate saccosamente" potrete costruire quello che volete, dove volete, vendendo infine i sacchi che non vi servono più.

Anche in questo caso, una piccola norma prudenziale: non vendete tutti i sacchi; lasciatene qualcuno nei pressi della costruzione, casomai venisse distrutta, così che riprendere la vostra posizione richieda meno tempo (e denaro).



Quake II

La potenza è nulla senza controllo (del gamepad e della scheda 3D)

Siete stati in un negozio di computer ed avete appena acquistato un gamepad a sei tasti di una marca sconosciuta ad un prezzo economico. Arrivati a casa, una volta collegato l'attrezzo al vostro computer i sei tasti non ne vogliono sapere di funzionare perché Windows non riconosce tale periferica, in quanto non esiste un driver adatto.

Se non avete ancora buttato dalla finestra o regalato al vicino l'incerto acquisto, non disperate: all'indirizzo <http://www.xenia.it/zzap!/3d/drivers.htm> potete scaricare un driver per i sei tasti pressoché universale, che risolverà tutti i vostri problemi.

Impostazioni 3D per Quake II

Ormai si sa: Quake II in 3D è qualcosa di veramente eccezionale, ma impostare al meglio i parametri della scheda non è una operazione

che si fa tutti i giorni; se quindi volete sfruttare al massimo le potenzialità della vostra scheda 3Dfx (con processore Voodoo) aprite con il *Blocco note* di Windows il file *Autoexec.bat* che si trova nella cartella principale del vostro computer oppure (se non volete modificare l'*Autoexec*) aprite, sempre con *Blocco note*, il file *config.cfg* situato in *quake2/baseq2* ed aggiungete all'inizio le seguenti istruzioni:

```
SET SST_SCREENREFRESH=60
SET SST_RGAMMA=1.50
SET SST_GGAMMA=1.50
SET SST_BGAMMA=1.50
SET SST_GRXCLK=57
SET SST_FASTMEM=1
SET SST_FASTPCIRD=1
SET FX_CPU=1
SET FX_GLIDE_SWAPINTERVAL=0
```

Dopodiché salvate il file con lo stesso nome e riavviate il personal computer. ●

Quake II

Come cambiare pelle

In Quake II è possibile cambiare pelle o, perlomeno, il proprio abbigliamento: basta utilizzare un programma che possa modificare le immagini in formato *pcx* (come ad esempio Corel Draw o Paintshop Pro) e giocare in multiplayer per fare vedere agli avversari il vostro nuovo vestitino personalizzato.

Vediamo ora come è possibile modificare l'aspetto del nostro personaggio secondo i nostri desideri.

Nella cartella *quake2/baseq2/players* troverete le due cartelle *female* e *male* che ovviamente stanno per *femmina* e *maschio*.

Lì dentro ci sono tut-

ti i file *pcx* che rappresentano le immagini che vedete nel gioco: ad ogni nome di file corrisponde un personaggio ed è inoltre presente anche un file più piccolo con lo stesso nome, al quale però è aggiunto il suffisso *_i*.

A questo file corrisponde la piccola icona con il viso del giocatore che viene visualizzata durante il gioco: ad esempio se utilizzate per giocare il personaggio *Sniper*, i file a lui relativi sono

```
sniper.pcx
sniper_i.pcx
```

Ora, se modificate e salvate questi file potrete cambiare faccia e pelle al vostro personaggio preferito. ●

Fifa 98

Le impostazioni per il gioco in rete

Con la prima versione di *Fifa98*, giocando collegati via modem, spesso si perdeva il sincronismo e quindi la connessione. Easports ha risolto il problema con un aggiornamento (all'indirizzo <http://www.easports.com>) ma la configurazione per il gioco via modem può essere difficoltosa: ecco come fare.

Selezionando dal menu principale l'opzione *Modem/Rete*, comparirà una schermata con quattro opzioni:

- *Rubrica telefonica*
- *Attendi una chiamata*
- *Stabilisci una connessione seriale*
- *Configurazione modem*

Selezionate *Configurazione Modem*.

Nella schermata di

configurazione del modem dovrete fare clic sui pulsanti per scorrere tra le opzioni.

Il passo fondamentale è la scelta del tipo di modem (prima opzione): dovete scorrere i tipi di modem disponibili e, se il vostro modem non è presente nell'elenco, selezionate *Generic I*.

Nella seconda opzione, *Porta Com*, selezionate la porta Com (cioè la porta seriale) alla quale è connesso il modem, poi nella opzione successiva, (*Velocità di trasmissione*), indicate la reale velocità di trasmissione del modem. Nel *Metodo composizione numero* scegliete tra composizione a toni o ad impulsi a seconda della rete Telecom.

A questo punto tornate nel menu *Modem/Rete* e selezionate *Connessione via modem*.

Per configurare una partita via modem osservate questi punti:

- Assicuratevi, prima di tutto, che entrambi i modem siano configurati correttamente
- All'interno della schermata *Connessione Modem*, un utente deve selezionare *Rubrica telefonica*, mentre l'altro utente selezionerà *Attendi una chiamata*.
- Dalla schermata *Rubrica telefonica*, evidenziate una posizione e fate clic su *Modifica*. Nella rubrica telefonica di *Fifa98* vi sarà possibile memorizzare fino a venti numeri telefonici.
- A questo punto digitate il nome ed il nume-

ro del computer con il quale volete collegarvi, quindi premete *<Invio>* (sia dopo il nome, sia dopo il numero). Il numero verrà salvato all'interno della rubrica.

Attenzione: il numero va scritto senza interruzioni: ad esempio se il prefisso è 02 e il numero è 1234567, dovrete semplicemente digitare 021234567.

Una volta che il numero è stato selezionato e quindi evidenziato, fate clic su *Componi* per fare la chiamata.

Realizzata la connessione, appare la schermata *Seleziona il tipo di partita*. Ora la connessione è effettuata correttamente e l'utente che ha chiamato può definire le opzioni per il match. ●

COMMAND & C.

Come evitare gli attacchi aerei

Gli attacchi aerei dei *Gdi* (se giocate con i *Nod*) sono piuttosto fastidiosi, specie se state accumulando truppe per l'assalto finale. Per evitare quasi del tutto un attacco aereo, prendete un minigunner (anche uno ferito o moribondo va benissimo) e fatelo andare più in alto possibile, in una zona controllata da voi, evitando che venga attaccato da altri nemici. Il prossimo attacco aereo piomberà quasi certamente sullo sfortunato soldato: egli avrà dato la sua vita per salvarne tante altre.

Windows 95

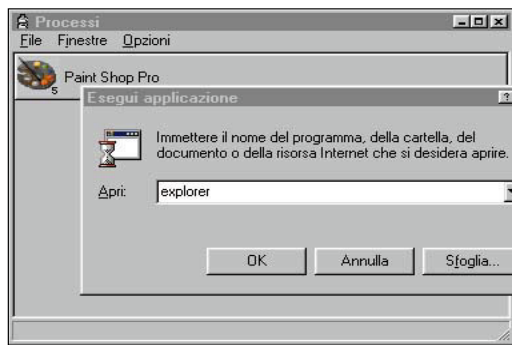
Non sempre ciò che sembra bloccato lo è veramente

Riavviare il computer ogni volta che si presenta un'apparente situazione di stallo non è sempre la soluzione più rapida: in alcuni casi è possibile tornare ad una normale situazione di lavoro senza dover ricorrere a sistemi drastici.

Quasi a tutti è successo, almeno una volta, che dallo schermo sparissero tutte le finestre, tutte le icone e la

barra di Windows, lasciando la sola immagine

di sfondo e il puntatore del mouse che si



muove sullo schermo.

In casi, come quello appena descritto, è sufficiente fare doppio clic in un qualunque punto del desktop per ottenere l'apertura del task manager. A questo punto, per poter ricominciare a lavorare, basta aprire il menu *File*, fare clic sul comando *Esegui applicazione*, digitare *explorer* nella finestra che viene richiamata e quindi fare clic sul pul-

sante *OK*, come riportato nella figura.

Quando funziona, questa soluzione è più rapida del riavvio del personal computer. Bisogna comunque tenere presente che in questo modo la causa del blocco rischia di restare in memoria e che quindi il sistema può facilmente inchiodarsi di nuovo: usate questa procedura solo in casi semplici. ●

Windows 95

Per svuotare più velocemente le cartelle temporanee

Più si lavora più sono le cartelle temporanee che si creano per inserirvi tutti quei file utili solo momentaneamente e che si pensa di voler cancellare in tempi brevi.

Oltre a quelle create a mano, c'è tutta una serie di cartelle che vengono aggiunte dall'installazione di applicazioni: queste le utiliz-

zano per appoggiarvi file di lavoro temporanei o file che devono essere riutilizzati in un secondo momento ma che, prima o poi, verranno rimossi dal sistema; un esempio di cartelle del tipo appena descritto è costituito dalla cache di Netscape Navigator o di Internet Explorer.

Le cartelle tempora-

nee gestite dai programmi non vengono sempre ripulite come dovrebbe accadere: nella maggior parte dei casi l'eliminazione dei file temporanei avviene alla chiusura dei programmi e può succedere che un programma si interrompa prima di cancellare ciò che dovrebbe.

Ogni tanto vale perciò la pena di fare un controllo di tutte le cartelle temporanee per svuotarle a mano.

Ricordarsi però ogni volta quali siano, e dove esattamente si trovino, tutte le cartelle da ripulire, non è facile e soprattutto non è veloce; per rendere più comode queste operazioni di pulizia, può essere una buona idea creare una nuova cartella sul desktop ed inserirvi i collegamenti a tutte le cartelle temporanee che si conoscono, per controllarle in fretta. ●



WINDOWS 95

Una rotella non solo per scorrere

I primi mouse avevano un solo tasto: dopo non molto tempo è stato aggiunto il secondo e poco dopo il terzo.

Quando ancora molte persone si chiedevano come utilizzare tutti e tre i tasti, Microsoft ha aggiunto, a quello che subito dopo la tastiera è lo strumento più usato per interagire con i computer, un ulteriore accessorio: una rotella. A differenza di quanto successo per il terzo tasto, che non tutti sanno come usare e che per certi mouse è poco più che una decorazione, l'uso della rotella è stato subito abbastanza chiaro a molti. L'idea è semplice: anziché dover trascinare a mano la barra di scorrimento laterale, basta girare la rotellina per far scorrere verso l'alto o verso il basso il contenuto di una finestra. Per quanto sia il più immediato e il più adoperato, questo non è l'unico utilizzo possibile: allo stesso modo in cui è possibile premere combinazioni di tasti sulla tastiera per ottenere funzioni diverse, si può utilizzare la rotella in combinazione con alcuni tasti per ottenere risultati che si discostano dall'utilizzo base. All'interno dei programmi della famiglia Office, premere <Ctrl> e ruotare la rotellina serve ad ottenere un ingrandimento o una riduzione delle dimensioni di quanto visualizzato all'interno di una finestra.

In particolar modo, utilizzando Word, questa funzione permette di ingrandire o di ridurre le dimensioni con cui è visualizzata la pagina sullo schermo.



Il lettore di cd rom di Windows 95

Leggere l'indice dei cd per chi non naviga

Esistono diversi programmi in grado di individuare, grazie ad In-

ternet, i titoli dei brani presenti su molti cd e di compilare quindi au-

tomaticamente l'elenco dei brani; non tutti gli utenti dispongono però

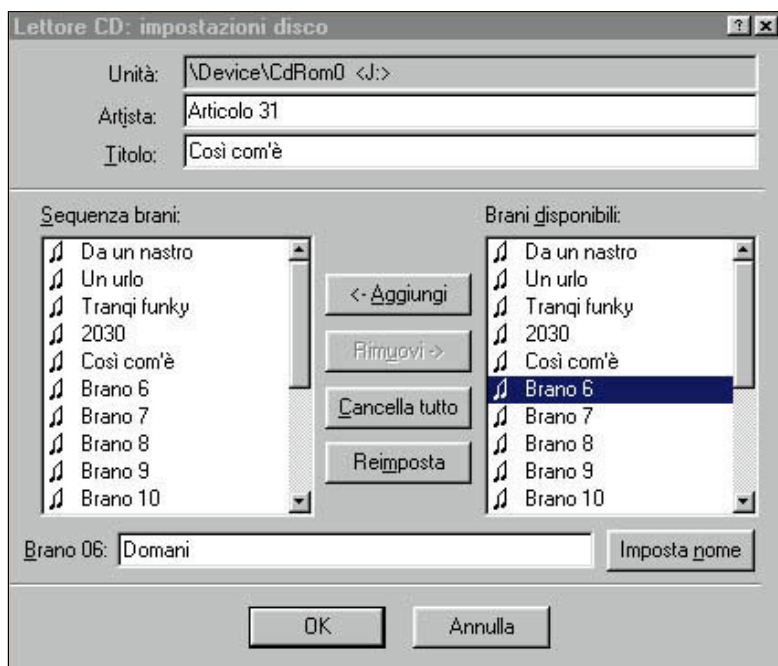
di una connessione alla madre di tutte le reti e molti, quindi, non possono utilizzare questi programmi in maniera completa.

Questo non vuol dire che chi non ha un modem, o comunque un accesso ad Internet, deve rinunciare alla soddisfazione di veder visualizzato l'elenco dei brani presenti su un cd intanto che lo sta ascoltando.

Il lettore di cd di Windows permette di inserire a mano le informazioni relative all'intero cd e alle singole tracce. Una volta inserito un cd nel lettore, è necessario avviare il lettore di cd di Windows (normalmente lo trovate nel menu *Avvio\Programmi\Accessori\Multimedia*) quindi bisogna aprire il menu *Disco* e

fare clic su *Modifica sequenza brani*. Nella finestra della sequenza brani, per indicare il nome di una traccia, bisogna fare clic su di essa nella colonna di destra, quindi nella casella di testo nella parte inferiore della finestra deve essere inserito il nome da utilizzare per il brano, facendo clic sul pulsante *Imposta nome*.

Dopo aver inserito anche il titolo del cd e il nome del suo autore nelle rispettive caselle nella parte superiore della finestra, basta fare clic sul pulsante *Ok* per salvare i dati inseriti. Dopo che i dati di un cd sono stati inseriti, ogni volta che si ascolta quel cd il lettore di Windows lo riconosce e visualizza le informazioni relative. ●



Paint Shop Pro 5

Grafica con una rotella in più

La rotella che Microsoft ha introdotto su alcuni mouse, e che sta diffondendosi sempre di più anche tra mouse prodotti da altre case, si dimostra utile anche al di fuori dei programmi della famiglia Office: data la diffusione che sta avendo, sempre più programmi implementano la possibilità di utilizzarla per semplificare il lavoro.

All'interno di Paint Shop Pro 5 è possibile utilizzare la rotella al posto dello strumento lente di ingrandimento: premendo <Ctrl> mentre si fa girare la rotella, l'immagine viene ingrandita o rimpicciolita

a seconda del verso di rotazione.

Utilizzando questa possibilità si riesce a ingrandire una porzione di un disegno senza dover abbandonare nemmeno per un attimo lo strumento che si sta usando in quell'istante.

Il mouse Logitech Mouse Man Plus, dotato anch'esso di rotella e corredato da un driver migliore e più completo, permette anche di spostarsi all'interno della finestra di un'immagine di Paint Shop Pro 5 se l'ingrandimento utilizzato non permette di visualizzare tutta l'immagine: in

questo caso è sufficiente tenere premuta la rotella e spostare il mouse nella direzione desiderata.

Se si utilizza lo strumento *Arrow*, ci si può spostare all'interno di una finestra (sempre che non sia sufficientemente grande da contenere tutta l'immagine) anche senza impiegare la rotella del mouse: è infatti sufficiente fare clic con il pulsante sinistro e, tenendo premuto il pulsante, trascinare il puntatore del mouse nella direzione in cui ci si vuole spostare. Il puntatore assume la forma di una mano e sposta l'immagine. ●

WORD 97

Dove eravamo rimasti?

Chi per lavoro, per studio o per hobby si trova a scrivere molto utilizzando Word, si sarà certo trovato nella situazione di dover modificare un lungo documento a cui aveva già lavorato. Quando il lavoro di modifica si protrae abbastanza a lungo può succedere di doverlo interrompere, salvando il documento e chiudendo Word, se non addirittura Windows stesso. Il problema nasce alla riapertura del documento: in che punto del documento è stata fatta l'ultima modifica?

Non sempre è facile ricordarlo e Word, all'apertura di un documento, posiziona sempre il cursore all'inizio della prima pagina. Scorrendo ogni volta tutto il testo si rischia di non ritornare nel punto esatto. Fortunatamente una funzione non documentata di Word viene in aiuto di tutti coloro che, più o meno frequentemente, si trovano a dover affrontare una situazione simile: dopo aver aperto il documento, se si utilizza la combinazione dei tasti <Maiusc>+<F5>, il cursore viene spostato nel punto del documento, in cui si trovava nel momento in cui il file è stato salvato e chiuso.

Opera

Aprire più siti contemporaneamente con un solo clic

Nel mondo reale, se siete abbonati a più di un quotidiano contemporaneamente, quando

aprite la porta di casa alla mattina, trovate ad attendervi tutti i giornali insieme; in edicola,

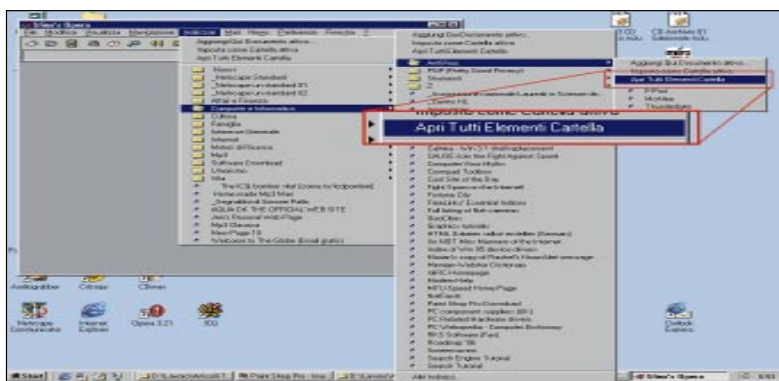
se agli abbonamenti preferite una passeggiata fino all'angolo, i quotidiani sono tutti vi-

cini: prendete quelli che vi interessano tutti insieme, li pagate e, sempre tutti insieme, li portate a casa.

Nessuno farebbe un viaggio per ogni giornale e nessuno pensa di dover aprire e richiudere la porta di casa tante volte quante sono le testate a cui è abbonato. Con i normali browser la situazione è praticamente quella appena descritta: se nel bookmark avete creato una cartella con i collegamenti ai siti dei quotidiani e desiderate

aprirli tutti, potreste dover aprire il bookmark, o l'elenco dei preferiti, una volta per ogni sito.

Opera permette invece di aprire in una volta sola tutti i siti presenti in una qualsiasi sezione del suo indirizzario: se aprite il menu *Indirizzari* e passate al sottomenu relativo al gruppo di siti che vi interessa, potete fare clic sul comando *Apri tutti elementi cartella* per aprire una finestra per ogni collegamento presente. ●



Opera

Organizzazione al volo dell'indirizzario

Con Opera è possibile inserire i nuovi collegamenti direttamente nella sezione più opportuna: quando si trova un sito interessante, è sufficiente aprire il

menu *Indirizzari*, quindi raggiungere la sezione in cui si desidera inserire il nuovo collegamento e fare clic sul comando *Aggiungi qui documento attivo*. ●

ALTAVISTA

Per una ricerca sempre più precisa

In passato abbiamo avuto più volte occasione di indicare come, grazie all'uso degli operatori booleani AND, OR, NOT e così via, sia possibile circoscrivere una ricerca, in modo da ottenere un elenco di siti il cui contenuto si avvicini il più possibile a ciò che si sta cercando. Per migliorare la ricerca, Altavista, oltre a questi operatori, mette a disposizione, all'interno della sua pagina di ricerca avanzata, anche altri sistemi. Nei campi *From* e *To* si può per esempio indicare al motore di ricerca di riportare nell'elenco finale solo le pagine che siano state modificate all'interno di un determinato periodo di tempo. Le date devono essere indicate utilizzando il formato gg/mm/aa: il 23 gennaio 1998 andrà quindi indicato come 23/jan/98.

Yahoo

Cercare all'interno di un argomento

Yahoo (www.yahoo.com) è stato uno dei primi motori di ricerca ad affacciarsi sul mondo della rete.

Fin dalla sua nascita è stato organizzato secondo una struttura ad albero divisa in argomenti principali, in sottoggetti e così via.

Questa tipo di ricerca manuale è comunque sempre stata affiancata dalla possibilità di effettuare una ricerca utilizzando parole chiave.

Come per quasi ogni altra cosa al mondo che possa essere fatta in più di un modo contemporaneamente, non è possibile dire quale delle due possibilità sia la migliore; forse non è necessario scegliere una sola delle due strade percorribili: si può iniziare una ricerca per argomento per poi passare, quando si sta visi-



tando la sezione relativa all'argomento che interessa, ad una ricerca per parola chiave.

Normalmente, facendo una ricerca per parola chiave all'interno di una qualsiasi sezione di Yahoo, la ricerca viene portata a termine su tutto l'archivio disponibile.

Per limitare la ricerca solo all'argomento, ed eventualmente al sottoggetto, che si

sta visitando in quel momento, è necessario aprire l'elenco a tendina, accanto alla casella per il testo, e selezionare l'opzione *Just this category*; quindi bisogna inserire il testo da cercare ed infine fare clic sul pulsante *Search*.

Se utilizzate Yahoo italiano (www.yahoo.it) l'opzione è *Solo in questa categoria* e il pulsante da premere si chiama *Cerca*. ●

Outlook Express

Consultare una casella postale alla volta

All'alba della rete ogni utente aveva un solo indirizzo di posta elettronica, e i programmi utilizzati per la lettura e la scrittura dei

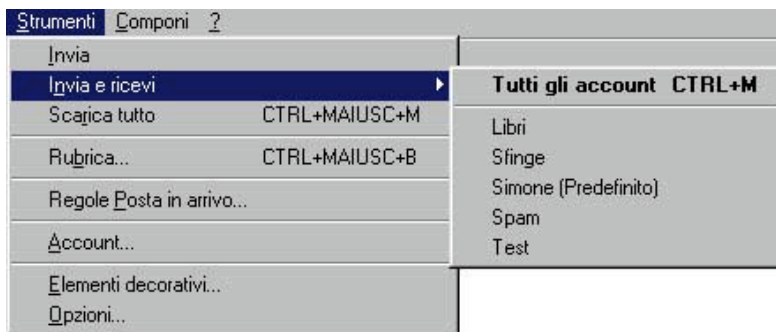
messaggi erano pensati per tale situazione. Con il passare del tempo sempre più persone hanno iniziato ad avere più di una casella di po-

sta elettronica; la nascita di siti che offrono caselle di posta elettronica gratuitamente, ha portato un gruppo ancora più folto di utenti

a doversi giostrare tra diversi indirizzi.

Per venire incontro a questa situazione, i programmi più recenti sono in grado di prelevare messaggi per diversi account contemporaneamente. Outlook Express fa parte di questa schiera di programmi: se vengono configurati più account, quando si decide di prelevare la posta ricevuta il programma inizia automaticamente a recuperare i messaggi presenti per tutti gli indirizzi indicati.

Se si desidera controllare solo la casella di posta elettronica dell'ultimo account della lista, non è necessario attendere che Outlook Express abbia controllato tutti gli indirizzi configurati: dopo aver aperto il menu *Strumenti* fate clic su *Invia e ricevi*, nel menu che viene richiamato, fate clic sul nome dell'account che desiderate controllare: le operazioni di prelievo della posta elettronica verranno effettuate solo per esso.



Outlook Express

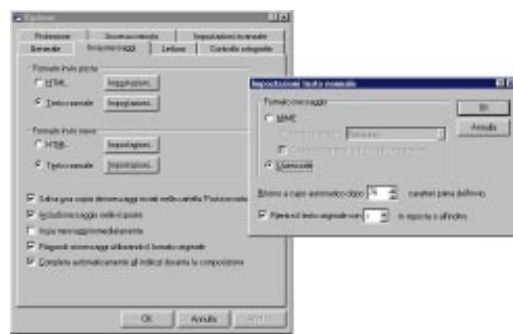
Cambiare il formato per la spedizione dei file

La posta elettronica era nata per la trasmissione di semplice testo: non è quindi possibile inserire tutti i caratteri della normale tabella dei codici Ascii. Quando si è presentata l'esigenza di trasmettere immagini, programmi, ed altri file contenenti anche caratteri non consentiti dal protocollo di trasferimento della posta, venne deciso di cambiare, anche se solo per il tragitto via posta, il formato dei file e codificarli in modo che non utilizzassero caratteri estesi. Il primo formato si chiamava Uuencode; in seguito venne migliorato e ora il suo posto è stato preso dal protocollo Mime. In giro per la rete esistono ancora programmi non completamente compatibili con il protocollo Mime e a volte un messaggio spedito utilizzando tale

formato, risulta essere totalmente illeggibile da chi lo riceve. In alcuni casi i rende quindi necessario tornare al vecchio protocollo che tutti i programmi sono comunque in grado di leggere, senza contare il fatto che, per i pochi programmi che non decodificano immediatamente la codifica Uuencode, esistono utilità esterne in grado di riempire questa eventuale lacuna.

Per indicare ad Outlook Express quale dei

due formati utilizzare bisogna fare clic su *Opzioni* del menu *Strumenti*, nella finestra che viene richiamata bisogna passare alla scheda *Invia messaggi*, quindi, dopo aver selezionato *Testo normale* come formato per l'invio della posta (o delle news, a seconda delle esigenze) è necessario fare clic sul pulsante *Impostazioni*; per finire basta selezionare *Uuencode* e chiudere la finestra facendo clic sul pulsante *Ok*.



Outlook Express

Gestire più indirizzi

Utilizzare Outlook Express per gestire più account di posta elettronica contemporaneamente è piuttosto facile.

Quando però si preleva la posta i messaggi vengono, di solito, inseriti tutti nella cartella *Posta in arrivo*, indipendentemente da quale sia effettivamente il destinatario.

Per rendere più comoda la gestione dei messaggi è utile creare una cartella per ogni account facendo clic con il pulsante destro del mouse sulla cartella *Posta in arrivo* e scegliendo, dal menu contestuale, il comando *Nuova cartella*.

Una volta creata una cartella per ogni account, bisogna creare una regola per lo smistamento della posta in arrivo, in modo che sposti i messaggi per i diversi account nella cartella corretta.

Aprirete il menu *Strumenti* e fate clic sul comando *Regole posta in arrivo*; fate poi clic sul pulsante *Aggiungi*.

Nella finestra che viene richiamata attivate la casella di controllo *Account* e, nell'elenco a tendina relativo, selezionate il nome dell'account che desiderate sistemare (vedete la figura a lato).

Quindi attivate la casella *Sposta in*, fate clic sul pulsante *Cartella* e, nella finestra che viene così richiamata, selezionate la cartella corretta.

Per portare a termine l'operazione chiudete tutte le finestre aperte confermando le scelte fatte.



Internet

Una rete tricolore per giochi, trucchi, astuzie ed informazioni varie

Qual è l'argomento più trattato sulla rete? Difficile a dirsi, ma sicuramente i giochi si trovano tra i primi cinque posti. Si parla dei giochi prima che escano, se ne parla appena sono sul mercato, la discussione continua quando, dopo un po' di tempo che hanno il gioco tra le mani, i giocatori meno pazienti iniziano a scalpitare per portare a termine l'avventura o per arrivare primi nella competizione, qualsiasi essa sia.

Per finire c'è chi continua a discutere dei giochi anche anni dopo che sono stati creati, quando ormai non è più possibile trovarli sul mercato e diventano quasi oggetti da collezione, pezzi di antiquariato (o meglio di modernariato) da far vedere agli amici.

Purtroppo per parte del pubblico italiano il 90% di queste discussioni avviene in inglese e chi non lo padroneggia si trova tagliato fuo-

ri da una tale massa di informazioni. Buone notizie per tutti coloro che sentono di appartenere a tale gruppo e anche per coloro che, pur padroneggiando l'inglese, desiderano poter discutere dei propri giochi preferiti con qualche connazionale: nel nostro paese l'informatica è abbastanza diffusa da aver spinto alla creazione di siti, dedicati ai giochi, completamenti italiani dove è possibile discutere di vecchie passioni e confrontarsi sulle tecniche ed i trucchi utilizzati per affrontare quelli più recenti. Vediamo una rapida panoramica di ciò che offre la rete.

Eden g@mes

<http://games.eden.it/>

Questo sito offre buone recensioni di giochi recenti e meno recenti, è possibile anche iscriversi ad una mailing list, gestita dal sito stesso, per essere costantemente aggiornati sulle novità. Sono

presenti anche una sezione dedicata all'hardware, una dedicata alla programmazione ed una per gli appassionati di personal Amiga. Dal punto di vista grafico, questo sito affatica leggermente la vista, ma ci si fa presto all'abitudine e data la quantità e la qualità delle informazioni, può valere la pena visitarlo spesso.

Cheat for games

<http://www.panservice.it/cheats/>

È appena agli inizi ma, se verranno aggiunti i trucchi per tutti i giochi presenti nell'elenco fornito nelle sue pagine, questo sito potrebbe diventare una valida fonte di informazione per tutti le persone che non riescono a proseguire nei giochi e che hanno bisogno di una mano.

3D Unreal

<http://space.tin.it/computer/dgionfr/i3duver.html>

Queste pagine sono dedicate alle schede acceleratrici grafiche con chip 3Dfx Interactive (Voodoo, Voodoo2). Graficamente ben curato, qui potete trovare patch per i giochi 3D più recenti; qui è possibile trovare inoltre informazioni sulle nuove uscite e driver aggiornati per le schede più diffuse.

Italian Quake Domain

<http://grc.quake2.com/iqd/>

Non poteva mancare un sito dedicato all'ultimo gioco nato in casa



Dedicato a chi non ce la fa più e ha bisogno di un aiuto per risolvere il gioco. La soluzione delle avventure è in italiano, cosicché anche chi non ha familiarità con l'inglese (e ancor meno con il gergo americano di cui sono infarciti molti giochi) possa arrivare al termine dell'avventura. <http://www.skyseeker.com/soluz.htm>

Id Software; per chi cerca informazioni, aggiornamenti, consigli e compagni di gioco per Quake e Quake I, questo sito è un ottimo punto di ritrovo.

Soluzioni Avventure in italiano

<http://www.skyseeker.com/soluz.htm>

Il nome di questa pagina è abbastanza autoesplicativo, in questo caso non si tratta di trucchi per ottenere un elevato numero di vite o di munizioni, qui trovate le spiegazioni necessarie per portare a termine le avventure come Monkey Island e simili.

Carmageddon

Andare al massacro barando

Questi sono i codici che potete digitare durante la partita

BIGBOTTOM: Per distruggere
SUPERHOOPS: I pedoni diventano esplosivi
IGLOOFUN: Automobile truccata
INTHELOFT: Droghe
BUYOURNEXTGAME: Sospensioni di gelatina
CHICKENFODDER: Bouncy Bouncy
FUNNYJAM: I pedoni aumentano la loro velocità
ISLANDRULES: Cadaveri vesuviani
SMALLUDDERS: Pedoni giganti
SPAMFRITTERS: Riparazione gratuita dell'auto
GOGGLEPLEX: Abilità subacquea
SPAMFORREST: Freno a mano istantaneo
TRAMSARESUPER: Raccolto di pedoni

Attenzione: se volete altri codici, quelli veramente tosti, andate nella pagina a fianco...



Il sito 3D Unreal è dedicato a chi vuole sfruttare le capacità grafiche degli acceleratori Voodoo: qui potete trovare gli aggiornamenti dei giochi per i quali sono state rilasciate le versioni che sfruttano i chip Voodoo. <http://space.tin.it/computer/dgionfr/i3duver.html>

Tamagotchi



Ormai il pulcino virtuale è passato di moda, se siete tra coloro che sono ancora affezionati al proprio animaletto elettronico, se infine appartenete al gruppo di coloro che non avevano adottato il portachiavi più vivo della storia, solo per distinguersi dalla folla e che ora, sempre per distinguersi, hanno deciso di fare il grande passo, questo è il sito che fa per voi. Suggerimenti sull'allevamento e la cura del piccolo amico tascabile, valutazione della vostra abilità come genitori e il cimitero per ricordare i vostri compagni di gioco. <http://rotodata.net/tamagotchi/>

Dark Colony

Arrivare in fondo con un piccolo aiuto

Per attivare i codici segreti dovete digitarli nella casella per il chat.

Con il codice WE NEED EQUIPMENT incrementate di 10.000 unità le vostre scorte. Con il codice SLAG NET vi viene svelata l'intera mappa del livello.

Grand Theft Auto

Un muro contro la polizia

Se avete la polizia alle calcagna e avete la fortuna di essere in macchina, o ancora meglio su un autobus, accostatevi il più possibile al muro di un palazzo con il lato sinistro del veicolo su cui vi trovate in quel momento.

Così facendo, i poliziotti non potranno raggiungere la portiera per catturarvi e si raccoglieranno attorno alla vettura.

Facendo avanti ed indietro con l'auto, potrete ucciderne un nume-

ro notevole prima che smettano di arrivare.

Perché questa tecnica funzioni, il vostro veicolo deve trovarsi molto vicino al muro: in caso contrario i poliziotti sarebbero in grado di raggiungere lo sportello dell'auto ed arrestarvi. ●



Carmageddon

Codici ancora più segreti (solo per pirati della strada patentati)

Nella schermata di scelta della macchina scrivete ENABLE per avere tutte le auto e i percorsi, oltre a rendere disponibili ulteriori codici segreti. Per usare i codici indicati premete <F4> finché appare la scritta CHEAT MODE, quindi inserire ciò che vi interessa.

F5: Riparazione totale gratuita

F6: Attiva/disattiva l'invulnerabilità

F7: Aggiunge 30 secondi al cronometro

F8: Blocca/sblocca il cronometro

F10: Aumenta il numero di giri

F11: Per guadagnare immediatamente 5000 crediti

F12: Passa alla visualizzazione delle telecamere degli avversari (solo con la visualizzazione dell'esterno)

<Maiusc>+F6: Mostra gli avversari sulla mappa

<Maiusc>+F7: Aggiunge 300 secondi al cronometro

<Maiusc>+F8: Passa tra le modalità nessuna ombra/ombra solo per la vostra macchina/per tutte

<Maiusc>+F10: Aumenta il contatore dei checkpoint

<Maiusc>+F11: Per perdere immediatamente 5000 crediti

<Ctrl>+F8: Passa tra la modalità ombre solide (più veloce) e quella ombre traslucenti

<Ctrl>+1 tastierino numerico: Attiva la modalità volo, per spostarvi utilizzate i normali tasti

5 tastierino numerico: Riporta l'auto a terra quando si sta volando

0: Bonus

1: Mega bonus

2: I pedoni rimangono incollati alla strada

3: Pedoni giganti

4: Pedoni esplosivi

5: Automobile truccata

6: Pedoni veloci

7: Invulnerabilità

8: Riparazione gratuita

9: Riparazione istantanea

<Maiusc>+0: Blocca il cronometro

<Maiusc>+1: Abilità subacquea

<Maiusc>+2: Time bonus

<Maiusc>+3: Per distruggere

<Maiusc>+4: Esplosione della propria auto

<Maiusc>+5: Blocca gli avversari

<Maiusc>+6: Blocca la polizia

<Maiusc>+7: Avversari più veloci

<Maiusc>+8: Polizia più veloce

<Maiusc>+9: Fa impazzire la gravità???

<Alt>+0: Modalità pinball

<Alt>+1: Arrampicamuri

<Alt>+2: Bouncey-Bouncey

<Alt>+3: Ammortizzatori di gelatina

<Alt>+4: Mostra i pedoni sulla mappa

<Alt>+5: Attiva la modalità Pedestrian extro-bastard ray

<Alt>+6: Pneumatici unti

<Alt>+7: Attiva l'Acme damage magnifier

<Maiusc>+<Alt>+2: Freno a mano istantaneo

<Maiusc>+<Alt>+4: Turbo!

<Maiusc>+<Alt>+5: Mega-Turbo!

<Maiusc>+<Alt>+6: Pedoni ciechi

<Maiusc>+<Alt>+7: Fa resuscitare i pedoni

<Maiusc>+<Alt>+9: Per una macchina solida come il granito

<Ctrl>+0: Rocce

<Ctrl>+1: Droghe

<Ctrl>+2: Pneumatici autobloccanti

<Ctrl>+3: Raccolto di pedoni