



il trucco del mese

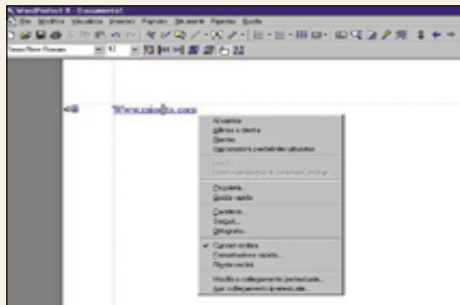
Inviare i vostri trucchi a *Pc Open* (redazione@pcopen.agepe.it). I più interessanti fra quelli proposti verranno pubblicati in questa rubrica citando il nome del lettore. Siate sintetici (massimo 2.500 battute e una o due foto in formato jpeg), ma esaurienti.

Il trucco di questo mese è stato proposto dalla signora **Fusako Myakawa** di Milano

Wordperfect

MODIFICARE I LINK IPERTESTUALI

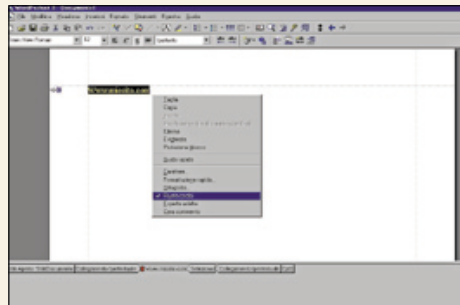
Il programma Wordperfect consente di inserire con molta facilità in un documento il link ipertestuale per accedere direttamente ad un sito Internet. Basta digitare semplicemente il solo testo del collegamento (per esempio, www.miosito.com) perché questo venga opportunamente formattato in modo automatico consentendone così l'immediata individuazione. A questo punto, portandovi sopra il cursore questo si trasforma in una manina e basta un clic per attivare la procedura di collegamento. Fin qui tutto bene, anzi benissimo, ma i problemi cominciano quando si presenta la



necessità di modificare il testo del collegamento stesso.

Infatti, le tradizionali procedure prevedono che si faccia clic sulla parola da modificare, ma così facendo, come abbiamo appena detto, si determina l'attivazione del collegamento e,

allora, addio modifiche. Bisogna pertanto escogitare un piccolo artificio. Ecco come procedere. Fare clic destro sul collegamento. Così facendo viene esibito un menu contestuale. Premere *Esc* per eliminare il menu. Il cursore, però, resta posizionato



all'interno del testo del collegamento, pertanto si può procedere a modificarlo senza problemi. Per rimuoverlo, invece, bisogna prima selezionarlo. Farvi sopra clic destro e nel menu contestuale optare per *Rivela codici*. In calce al video viene aperta una

finestra. Fare clic all'inizio del testo del collegamento e spostare il cursore sino alla fine di esso. Contemporaneamente si determina la selezione del collegamento che si trova nel documento. Premere il tasto *Canc* per rimuoverlo. ●

Outlook

Inserimento automatico di contatti

Molte volte, per pigrizia, non si inserisce nella rubrica l'indirizzo di un contatto, così quando arriva la necessità di utilizzarlo bisogna andare

a rovistare fra fogli o foglietti o, se siamo fortunati, ripescare un messaggio inviatoci da quel mittente per consultarne l'indirizzo.

Per evitare di trovarsi in queste condizioni vale la pena di prendere la buona abitudine di trasferire nella rubrica l'indirizzo di chi ci scrive

non appena riceviamo il messaggio.

È semplicissimo. Basta evidenziare il nome del mittente nella casella della posta in arrivo

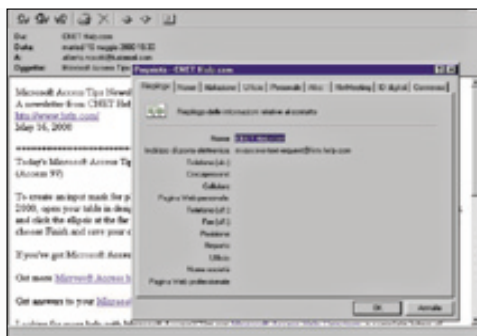
(non è necessario che l'indirizzo sia in chiaro), farvi sopra clic destro e nel menu contestuale che viene visualizzato optare *Aggiungi alla rubrica*. Così facendo se ne determina automaticamente l'acquisizione.

Se, invece, si vuole andare un po' più in là correndo l'indirizzo con altri dati, conviene aprire il messaggio e seguire poi la stessa procedura.

In questo caso, però, viene esibita la maschera a schede che gestisce gli inserimenti nella rubrica, pertanto si può completare l'inserimento con tutti gli altri dati previsti. ●



Il menu e la maschera che gestiscono l'inserimento dei dati del mittente nella rubrica





Excel

Riempimento di zone con dati in progressione

Quando si imposta una tabella può essere necessario numerarne le righe in ordine progressivo, oppure inserire in più celle contigue i giorni della settimana, i mesi dell'anno, e così via. Anziché doversi sobbarcare la digitazione del tutto, in certi casi è possibile automatizzare tali inserimenti. Per esempio, se dobbiamo trascrivere una serie numerica progressiva possiamo fare così. Inserire nelle prime due celle contigue della riga o della colonna da riempire (B4 e B5, o B4 e C4, poniamo) il numero

iniziale della serie e il successivo, evidenziare il tutto e fare clic con il mouse sull'angolo inferiore destro della seconda cella e trascinare il tutto sino al completamento della zona da riempire. Il giochetto funziona anche se la serie numerica deve essere in progressione matematica con una certa ragione (la ragione è lo scarto costante fra un termine e l'altro della progressione). Così, se la nostra serie fosse 4, 7, 10, 13, 16 e così via, basta inserire nelle due celle iniziali i valori 4 e 7 per ottenere

la desiderata sequenza. Se il trascinamento delle celle avviene da sinistra verso destra, o dall'alto verso il basso, la serie è crescente, se da destra verso sinistra o dal basso verso l'alto la serie è decrescente ed i suoi termini possono anche diventare negativi. Si può anche operare con sigle alfanumeriche, e in questo caso le cose sono ancora più semplici. Per esempio, se in una cella si digita *Trim1*, il trascinamento verso destra visualizza nelle celle successive *Trim2*, *Trim3* e *Trim4*. Con i giorni della settimana e i mesi dell'anno è la stessa cosa, e si possono anche creare progressioni con ragioni di uno o più mesi.

Così, se in due celle contigue si digita *Gennaio* e *Febbraio*, trascinandole verso destra verranno visualizzati consecutivamente i mesi dell'anno, mentre se si digita *Gennaio* e *Aprile*, verranno visualizzati in successione *Luglio*, *Ottobre*, *Gennaio*, *Aprile*, *Luglio* e via dicendo.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1										
2										
3										
4		1	Gennaio			6	Gennaio			
5		2	Febbraio			7	Febbraio			
6		3	Marzo			8	Marzo			
7		4	Aprile			9	Aprile			
8		5	Maggio			10	Maggio			
9		6	Giugno			11	Giugno			
10		7	Luglio			12	Luglio			
11		8	Agosto			13	Agosto			
12		9	Settembre			14	Settembre			
13		10	Ottobre			15	Ottobre			
14		11	Novembre							
15		12	Dicembre							
16										
17										
18										
19										
20										

Word

Frecce e freccine

Gli strumenti della funzione *Disegno* che opera nell'ambito di Word ci danno la possibilità di inserire in un documento simboli grafici anche molto sofisticati e, in particolare, frecce della più disparata natura. Chi ha fretta, o non vuole scomodare questa più

impegnativa funzione e si accontenta di simboli senza troppe pretese può procedere all'inserimento estemporaneo di due tipi di frecce entrambe disponibili con orientamento da sinistra a destra e da destra a sinistra. Ecco come procedere. Digitare due segni

di uguale o due segni meno e farli seguire dal simbolo di maggiore (>). Non appena digitato quest'ultimo simbolo verranno rispettivamente visualizzata due frecce: la prima in stile normale, e l'altra in grassetto, orientate da sinistra verso destra. Se, invece, prima dei simboli di meno e maggiore si digita il segno di minore (<), le frecce visualizzate saranno orientate da destra verso sinistra.

Applicazioni Windows

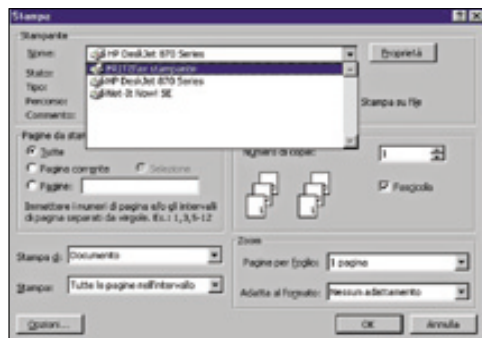
Spedire un fax

Se vogliamo spedire un documento via fax direttamente dall'applicazione Windows con cui lo abbiamo creato, basta aprire il menu *File* e selezionare la voce *Stampa*. Nella omonima maschera, nella sezione *Stampante*, aprire l'elenco a discesa associato alla casella *Nome*, e selezionare come stampante il driver del programma

fax che abbiamo installato sul computer.

A questo punto premere il pulsante *OK* come per richiederne la stampa.

In luogo di quest'ultima avrà invece corso la spedizione del fax. Prima di procedere all'invio controllare che non sia attivo un collegamento Internet che occupi la linea telefonica.



Si può spedire un fax tramite la maschera di stampa

Word: gestire i marcatori degli elenchi

Quando si crea un elenco puntato, i marcatori vengono inseriti automaticamente non appena, premendo *Invio*, si conclude un paragrafo e se ne comincia un altro. In certe situazioni, però, si potrebbe voler isolare un paragrafo da tutto il resto, e non marcarlo come avviene con gli altri. La soluzione del piccolo problema è semplicissima. Quando è il momento di premere *Invio* per iniziare a digitare il paragrafo che deve restare isolato, basta premere contemporaneamente il tasto *Maiuscole*, e il gioco è fatto.



Excel

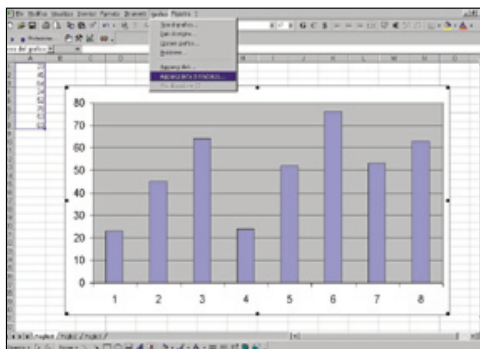
Previsioni di vendita estemporanee

Se si dispone di un certo numero di dati storici di vendita è possibile calcolarne con una certa attendibilità il *trend*, o l'andamento medio se vogliamo tentare una traduzione del più colorito termine anglosassone.

Convieni fare un esempio riferendoci alle vendite mensili di un ipotetico prodotto.

Disponendo dei dati relativi, poniamo, agli ultimi otto mesi, se l'andamento di questi non è soggetto a stagionalità possiamo realizzare una previsione di vendita e visualizzare il grafico corrispondente. Il diagramma che possiamo realizzare riporterà i dati storici in nostro possesso, e sarà adeguatamente complementato da una curva che ne riflette il famoso *trend* e lo proietta per il numero di mesi desiderato.

In corrispondenza di



Il menu per il lancio della procedura

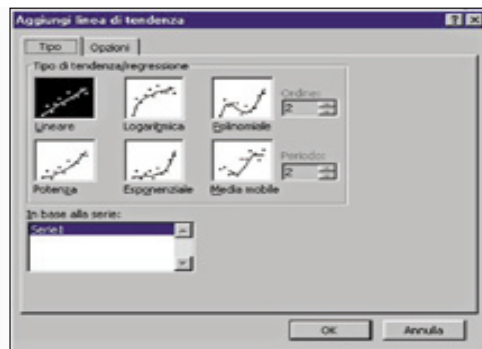
tale prolungamento si possono leggere sull'asse delle Y del nostro grafico le famose previsioni. A costo di raffreddare facili entusiasmi diciamo subito che pur avendo a che fare con uno strumento basato su principi matematici non possiamo considerarlo alla stregua di una sfera di cristallo, pertanto dobbiamo interpretarne

le risposte alla luce dell'esperienza e del buon senso.

A questo punto, facciamo un esempio di carattere generale. Riferendoci ai dati della tabella che occupa la zona A1..A8 vediamo come proiettarli per tre periodi di futuri.

Nulla ci vieterebbe di azzardare previsioni a più lungo termine, ma proprio per le considerazioni appena fatte è meglio non strafare. Ecco come procedere. Realizzare il grafico dei dati contenuti nella zona A1..A8.

Fare clic nell'area del grafico (verso l'esterno) per evidenziarlo interamente, quindi aprire il menu *Grafico* e selezionare la voce *Aggiungi linea di trend*. Con questa operazione si accede ad una maschera a schede.



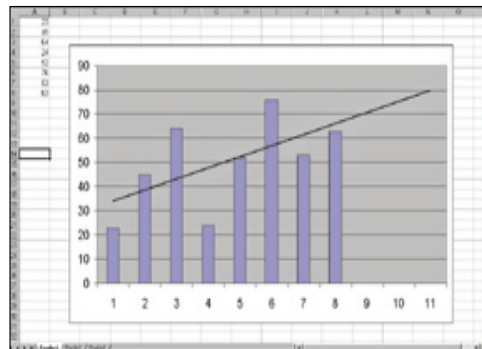
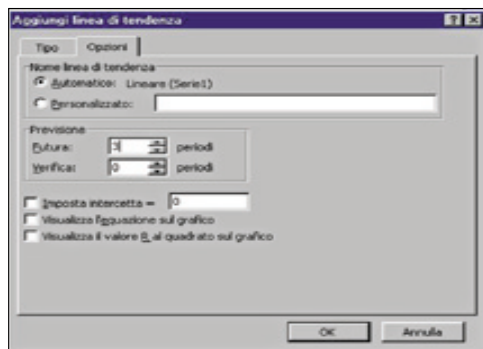
La maschera per selezionare il tipo di previsione

zionare l'icona corrispondente al tipo di previsione desiderata. Le varianti proposte si riferiscono all'equazione che interpreta la curva previsionale, il cui grafico verrà tracciato accanto a quello dei dati storici.

Successivamente, accedere alla scheda *Opzioni* e nella sezione *Previsioni* inserire nella ca-

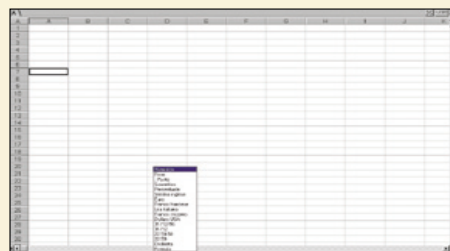
sella *Futura* il numero di periodi relativamente ai quali si desiderano le previsioni.

Premendo il pulsante *Ok* si riaccende al grafico in cui compare la curva delle previsioni. Utilizzandola come riferimento si possono stimare, leggendo sull'asse delle Y i corrispondenti valori, le previsioni desiderate.



Lotus 123: assegnazione rapida di formati

Nella maggior parte dei fogli elettronici, per assegnare un formato (*data, ora, valuta, decimale*, e così via) ad una cella o a una zona, bisogna solitamente passare attraverso un paio di menu. Poi, una volta che è stata aperta la maschera dedicata si procede alle assegnazioni. Insomma, la procedura non è certo di quelle che fanno risparmiare tempo. Lotus 123, invece, consente di fare le cose molto velocemente. Infatti, nella linea di stato sottostante l'area di lavoro è presente un pulsante che figura etichettato con l'ultimo formato assegnato. Se lo si preme viene aperto un elenco che potremmo chiamare *a salita* dal momento che si apre dal basso verso l'alto. Nel suddetto elenco si può selezionare il formato desiderato, che viene applicato in tempo reale alla cella o alla zona che è stata evidenziata in precedenza.





Word e Wordperfect

Risparmiare carta quando si stampa...

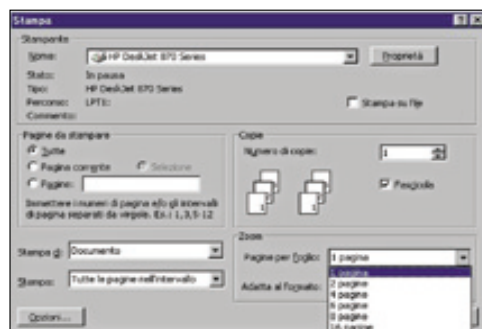
Per risparmiare carta, soprattutto quando si stampano i documenti in bozze, si può richiedere a Word di comprimere i testi in modo da utilizzare un minor numero di pagine di quelle previste. In pratica, su un foglio possono venire stampate più pagine. Ovviamente, la compressione avviene a livello di carattere e si può stabilire in partenza quante pagine devono essere presenti su un singolo foglio. Ma ecco come si procede. Aprire il menu *File* e selezionare la voce *Stampa*. Una volta visualizzata l'omonima maschera aprire l'elenco a discesa associato alla casella *Pagine per Foglio*

che si trova nella sezione *Zoom*. Nel suddetto elenco selezionare il numero di pagine che devono essere stampate per singolo foglio. Le possibilità vanno da 1 a 16. Ovviamente, considerando che, come si diceva, tutto si basa sulla riduzione dei caratteri, non bisogna tirare troppo la corda. Oltre le quattro pagine/foglio, se il documento originale utilizza caratteri da 14 punti, è meglio non andare. Un'altra opzione prevede la possibilità di adattare le stampe ad un formato di foglio diverso. Aprendo l'elenco a discesa associato alla casella *Adatta al formato* si possono selezionare le di-

mensioni del foglio su cui si desidera stampare il documento. Per esempio, vi è la possibilità di specificare che un documento di dimensioni B4 debba essere stampato su un foglio di carta A4. La riduzione avviene diminuendo la dimensione dei caratteri e delle eventuali immagini presenti. Questa caratteristica è simile alla funzione di riduzione e ingrandimento di una fotocopiatrice. Con WordPerfect, invece, a partire dalla versione 6.0, è possibile fare ancora di più. In particolare, si può definire addirittura a priori il numero di pagine totale in cui si deve stampare il documento. Inoltre, l'op-

zione lavora non solo a livello di compressione ma anche di espansione del testo. In quest'ultimo caso un documento di una pagina può essere stampato su due, tre e così via. Infatti, WordPerfect provvede ad ingrandire i caratteri in modo da riempire esattamente il numero di pagine dichiarato. Il bello è che si può operare anche a livello di dettaglio. Infatti i parametri standard di adattamento coinvolgono le dimensioni dei caratteri e l'interlinea, ma si può operare

anche sul margine destro, sinistro, inferiore e superiore. Ecco come si procede. Aprire il menu *Formato* e selezionare *Esperto adatta*. Viene visualizzata una maschera in cui si inserisce nella casella *Numero di pagine desiderato* il valore rispettivamente corrispondente alla riduzione o compressione voluta. Nella sezione *Elementi da adattare*, invece, si spuntano o meno le caselle relative ai parametri di impaginazione da prendere in considerazione. ●



Paintshop Pro

Cattura parziale di una schermata

Molte volte, anziché catturare una intera schermata è necessario registrarne solo una parte al fine di metterne meglio in evidenza, per esempio, un determinato dettaglio. In questo caso bisogna impostare convenientemente i parametri operativi della funzione di cattura. Ecco come procedere. Aprire il menu *Capture* e selezionare la voce *Setup*. Così facendo si accede alla maschera di impostazione. Nella sezione *Capture* è impostata come default l'opzione per la cattura totale della schermata (*Full screen*). Per modificarla fare clic sul bottone corrispondente alla voce *Area*. Nella sezione *Activate capture using* si può selezionare la modalità per

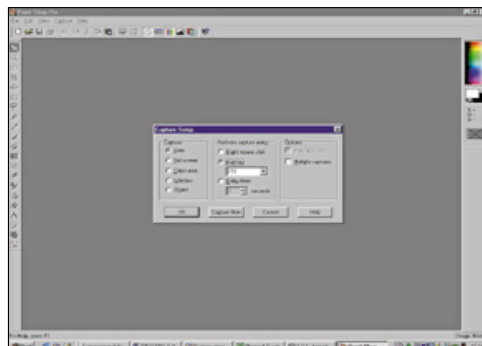
attivare la cattura: clic destro del mouse, oppure pressione di un tasto funzione o di una combinazione di tasti. Se si opta per questa seconda possibilità, aprire l'elenco a discesa associato alla casella *Hot key* e selezionare il tasto o la combinazione di tasti che si

preferisce. Per default è proposta la pressione del tasto *F11*.

Anziché ricorrere ad una combinazione di tasti o al clic destro del mouse si può anche optare per una semplice attesa, nel senso che dopo aver lanciato la procedura è sufficiente attendere

un certo numero di secondi (da specificare nella casella dedicata) per poter procedere. Nella sezione *Options*, invece, si può richiedere che nella cattura venga coinvolto anche il cursore del mouse (solo per l'opzione *Full screen*), oppure che venga attivata la cosiddetta *cattura multipla*. In questo caso, effettuata una cattura non si ritorna subito in ambiente Paintshop, dove è visualizzato il risultato di quest'ultima, ma si può procedere a catturare nuove schermate. Riaccedendo a Paintshop premendo la corrispondente icona nella barra di stato, troviamo nell'area di lavoro le immagini relative alle catture eseguite. Attenzione, però. Potrebbero es-

sere sovrapposte l'una alle altre, pertanto bisogna riposizionarle opportunamente per poterle visualizzare interamente. Per chi non le rammentasse descriviamo sinteticamente le procedure di cattura parziale del video. Aprire il menu *Capture* di Paintshop e selezionare la voce *Start*, accedere all'applicazione che ci interessa, e a seconda delle impostazioni operate fare clic destro con il mouse, premere la sequenza di cattura, o attendere un certo numero di secondi. A questo punto, fare clic con il tasto sinistro del mouse e tracciare un riquadro che comprenda l'area da catturare. Rilasciando il tasto se ne determina la cattura. ●





Diablo II

Ecco la soluzione delle prime fasi



Non sempre evocare un fantasma può essere produttivo: talvolta vi si rigira contro

Questo mese è nostra intenzione darvi una piccola infarinatura su ciò che vi aspetta, almeno nelle fasi iniziali, nello sterminato mondo di Diablo II.

Tralasciando dunque un'analisi approfondita delle peculiarità delle diverse classi di personaggi, che starà a voi scoprire con l'esperienza, abbiamo preferito affrontare la risoluzione delle prime quest (missioni) del gioco. Senza indugio quindi iniziamo con quanto vi aspetta nel primo atto di Diablo II, partendo dalla quest denominata *Tana del Male* (*Den of Evil*), per la cui risoluzione la ricompensa sarà 1 punto skill (*abilità*). Per attivare la quest dovreste parlare con Akara.

Si tratta di un'avventura di facile risoluzione, ma vi converrà prima racimolare un po' di punti esperienza aggirandovi per la *Terra del Sangue* (*Blood Moor*). Quando vi sentirete pronti, vi basterà cercare nella *Blood Moor* l'ingresso della *Tana del Male*. Entrate e vi troverete in una caverna. Per il momento avanzate, semplicemente uccidendo tutti i mostri che vi si pareranno dinanzi.

Nel caso vi imbattiate in alcuni *Caduti*, cercate subito nelle vicinanze gli *Sciamani dei Caduti* ed uccideteli, così da impedire che essi li resuscitino una volta che questi siano stati sconfitti. Altro consiglio è di tenervi alla larga dall'unico *Zombie* presente nella caverna. Nel caso decidiate di affrontarlo, tenete comunque presente di sconfiggere prima tutti gli zombie "minori", così da evitare di restare circondati. Una volta raggiunte le 5 uccisioni, avrete un aggiornamento dal libro delle quest che vi inviterà a distruggere i 5 rimanenti. Portato a termine questo compito, la quest sarà terminata, la *Tana del Male* si illuminerà e voi potrete tornare al *Campo* da cui siete partiti per parlare con Akara e ricevere in premio un prezioso punto abilità.

Veniamo alla seconda missione. Dopo avere aiutato Akara, sarà la volta di Kashya di chiedere la vostra collaborazione. Vi parlerà della rinascita dei morti nel Cimitero del Monastero, nella zona delle *Pianure Gelate* (*Cold Plains*). Nel caso non riusciate a trovare la zona, alla fine del

Campo delle Ranger troverete Flavie che potrà aiutarvi con utili indicazioni. Tenete presente che nelle vicinanze dell'ingresso alle *Cold Plains* si potrà trovare un *waypoint*. Attivatelo, così da poter fuggire rapidamente verso il *Campo delle Ranger* in caso di difficoltà. Ora cercate un po' in giro l'ingresso per l'*Ingresso al Cimitero* (*Burial Grounds*). La zona è piuttosto piccola, ma pericolosa. Cercate di uccidere quanti più zombie e scheletri potete, ma non sentitevi mai al sicuro, vista la presenza del *Blood Raven* che ne farà nascere sempre di nuovi. Cercate un'uscita aperta, facendo attenzione, dato che la direzione sbagliata corrisponderà ad un maggior numero di mostri. Se giungerete al centro della zona, incontrerete il *Blood Raven*. Tenete in poco conto gli zombie, affrontandoli solo se rappresentino effettivamente un ostacolo. Il vostro vero bersaglio è il *Blood Raven*. Cercate in tutti i modi di evitare le sue frecce. Nel caso ini-

ziasse a correre statele dietro, cercando tregue solo nel caso in cui vi danneggino con i suoi attacchi e abbiate terminato le pozioni di cura oppure esse siano troppo lente. Cercate di chiuderla in un angolo e indietreggiate attaccandola con incantesimi e armi da lancio, spostandovi saltuariamente per evitare i suoi attacchi. Una volta che l'avrete sconfitta, essa esploderà in una luce abbagliante.

Uccidete tutti i *non morti* rimasti, raccogliete il tesoro che essa avrà lasciato cadere e tornate in città, usando il *town portal* che precedentemente dovreste esservi assicurati di possedere. Parlate con Kaysha che vi darà un *Rogue Mercenario*. Vi darà anche la possibilità di reclutare nuovi mercenari. Se avrete guadagnato abbastanza *punti combattimento*, tornate nel Cimitero nelle zone a nord e a sud, troverete l'ingresso alla *Cripta* e al *Mausoleo*. Dovrete affrontare molti mostri, ma al termine delle zone troverete scri-

gni ricolmi d'oro a ricompensarvi.

Terza quest sarà il salvataggio di Cain. Prima di tutto tornate nelle *Cold Plains*, accedete al *Campo di Pietra* e andate alla ricerca delle *Pietre di Cairn*. Da qui cercate il *Passaggio Sotterraneo* e attraversatelo, sconfiggendo tutti i mostri. Sarete così nella *Foresta Oscura*. Cercate l'*Albero di Inifuss* e cliccateci sopra. Otterrete così la *Pergamena di Inifuss*. Cercate ora il *waypoint* nella *Foresta Oscura* o usate un *town portal* per tornare al *Campo delle Ranger*. Parlate con Akara, la quale decifrerà per voi le rune. Ella vi dirà il modo corretto di toccare le *Pietre di Cairn*. Ritornate quindi dove le avevate viste la prima volta e procedete seguendo esattamente quanto indicato dal manoscritto datovi da Akara. Quando tutte le pietre si illumineranno, si attiverà un portale che vi porterà a Tristram.

L'area è piccola, ma molto pericolosa, quindi fate attenzione a evitare il *Grinwald*, che affronterete per ultimo. Se volete evitare i combattimenti, dirigetevi al centro della città e salvate Cain, mentre nella zona ad ovest potrete trovare

il corpo di Wirt, da cui prelevare la gamba e delle monete. Cain si salverà da solo, quindi non preoccupatevi e tornate al *Campo delle Ranger*, per parlare con lui e ottenere importanti informazioni.

Buon divertimento. ●

Tra scheletri e uomini lucertola non avrete mai tempo per riposare





Deus Ex

Come arma vi consigliamo il fucile 7.62mm

Deus Ex è un misto di avventura, gioco di ruolo e sparattutto in soggettiva, che sfrutta l'ottimo motore grafico di Unreal. Vi daremo un paio di dritte su come iniziare a giocare, precisamente a proposito di alcuni accorgimenti nella creazione del personaggio, e qualche utile gabola per "imbrogliare" in caso di difficoltà. Cominciamo con la creazione del personaggio. Potrete lasciare il nome originale (Jc Denton) oppure inserirne uno a piacere. Idem per ciò che riguarda i tratti somatici. Mentre invece un po' d'attenzione è necessaria nella scelta delle abilità. Per il momento la configurazione più consigliata include i computer, l'abilità di scassinamento e un'arma a vostra scelta. Questa andrà selezionata a seconda delle vostre inclinazioni, ma tenete presente che la maggior parte dei nemici portano munizioni di 10mm per le pistole e calibro 7.62mm per i fucili. Un'arma che vi consigliamo è il fucile per due motivi: il primo è che si trovano molte munizioni in giro, il secondo è la possibilità di acquistare un silenziatore che lo renderà ottimo per realizzare agguati e uccidere nemici senza essere scoperti. In ogni caso, tenete presente che potrete configurare il personaggio come meglio vi aggrada e che potrete comunque sempre terminare il gioco, qualunque sia la combinazione di



abilità da voi scelta. Ciò non toglie che le abilità consigliate vi renderanno la vita più semplice, almeno nelle fasi iniziali. Passiamo ora ad un paio di trucchi che vi renderanno più agevole affrontare l'intricato mondo di Deus

Ex. Per utilizzare i codici, editate il file *User.ini* nella directory del gioco, in modo che nessuna lettera sia assegnata al comando *Talk*. Quindi, nel gioco selezionate il comando *Talk*, cancellate il *Say* e digitate i seguenti codici, naturalmente senza le virgolette: *God* ha la funzione di attivare l'invincibilità; *allweapons* vi permetterà di avere tutte le armi; *allammo* è complementare al comando precedente e vi garantirà munizioni infinite per tutte le armi; *allskillpoints* influirà direttamente sullo sviluppo del personaggio, dandovi una notevole quantità di punti abilità per le vostre skill; *allaug* vi darà i principali miglioramenti per il vostro personaggio; *allhealth* e *allenergy* avranno funzione

analogica, ovvero ripristineranno salute ed energia; *allcredits* vi farà ottenere 1.000 crediti extra; *spawnmass* è un cheat particolare, in quanto avrà l'effetto di far comparire una pletora di nemici; infine, *legend* attiverà il *Menu Speciale*.

Rogue Spear: Urban Operations I personaggi diventano stupidi

Veniamo ora ai codici per il data disk di questo gioco action/strategico. Per attivare gli effetti relativi ai vari comandi, vi basterà schiacciare il tasto *Invio* e digitare i seguenti codici, naturalmente senza le virgolette: *avatargod* attiverà l'onnipotente God Mode (invincibilità); *theshadowknows* servirà invece per rendere il giocatore completamente invisibile; *5fingerdiscount* ha la funzione di ripristinare l'equipaggiamento; *teamgod* attiverà per tutti i membri della squadra il God Mode; *Nobrainier* disattiva l'Intelligenza Artificiale, così da rendere i personaggi del gioco; *explore* disattiva tutte le condizioni per la vittoria della missione.



Tachyon The Fringe

Conquistate subito tutta la galassia!

Per questo titolo spaziale di Novalogic, eccovi alcuni codici per poter conquistare in santa pace la galassia. Per attivarli, dovrete premere il tasto 7 sul tastierino numerico e digitare i seguenti codici: **ONE MILLION DOLLARS** per avere 5.000 crediti extra; **IM A CHEATER** per attivare tutti i cheat presenti nel gioco; **BOOM STICK** per avere tutti gli oggetti a disposizione; **RAGTAG** per disporre di tutte le astronavi; **COME GET SOME** per avere più munizioni; **DILITHIUM** per ripristinare l'energia; **QUICKENING** per attivare il God Mode; **THERE IS NO SPOON** vi farà istantaneamente ottenere la vittoria al ritorno alla base. Infine **KESSEL RUN** per fare un upgrade immediato all'astronave.



Ground Control L'invincibilità

Non ci sono molti codici per questo gioco strategico 3D. Eccezioni tutti. Tenete premuti contemporaneamente i tasti *M S V*. Cliccate poi sul tasto "\n" per far comparire la console. Digitate dunque i seguenti codici: *god* per il God Mode e *notgod* per disattivare tale modalità; *frommassivewithlove* per ottenere strani effetti sulle texture del gioco; *gimmemaps* per sbloccare tutte le missioni.

Team Fortress Classic Modificate la forza di gravità

Se vorrete alterare la forza di gravità in questo gioco multiplayer, avviate una partita dal vostro computer, poi pigiate il tasto "I" per far comparire la console dei comandi. Qui digitate la stringa *sv_gravity* dove al posto di *** potrete inserire un numero a vostro piacimento. Tenete presente che la gravità normale, corrisponde a valori di 600-700. Altro truccetto simpatico si può realizzare impersonando il cecchino. Entrate in una partita con un livello che contempli la presenza di una postazione fissa di fuoco. Salite sulla canna con la modalità cecchino attivata, quindi prendete il controllo della postazione e fate cecchinaggio da lì. In questo modo risulterà molto migliorata l'accuratezza della mira.