



## il trucco del mese

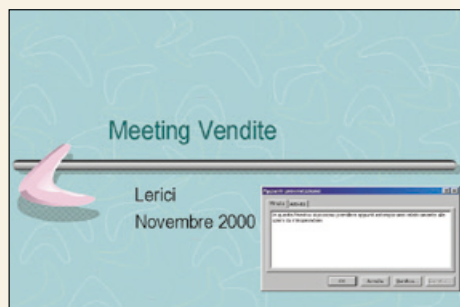
Inviare i vostri trucchi a *Pc Open* ([redazione@pcopen.agepe.it](mailto:redazione@pcopen.agepe.it)). I più interessanti fra quelli proposti verranno pubblicati in questa rubrica citando il nome del lettore. Siate sintetici (massimo 2.500 battute e una o due foto in formato jpeg), ma esaurienti.

Il trucco di questo mese è stato proposto da **Carlo Auriemma** di Milano

Powerpoint 2000

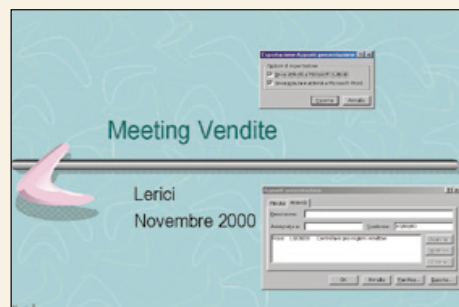
## ANNOTAZIONI ESTEMPORANEE

**Q**uando si esegue una presentazione aziendale a livello ristretto, in base alle osservazioni dei presenti possono scaturire nuove idee relative al progetto presentato, o si può verificare la necessità di procedere ad interventi operativi. Il modo migliore per tenere traccia di tutto questo è quello di associare i suddetti commenti alle diapositive stesse cui si riferiscono, avvalendosi di una funzione espressamente sviluppata per fare fronte a questa necessità. Ecco come procedere quando viene proiettata una diapositiva che è oggetto di osservazioni di cui bisogna prendere



buona nota. Fare clic destro sulla slide, e nel menu che viene contestualmente aperto selezionare la voce *Appunti presentazione*. Viene visualizzato un box articolato in due schede (*Minuta e Attività*) in cui si possono rispettivamente prendere tutte le

annotazioni del caso, oppure specificare i parametri operativi delle azioni da intraprendere. Il box resta associato a quella diapositiva, pertanto rivedendo la presentazione si possono consultare tutte le note e gli appunti presi al momento della proie-



zione. Basta rifare clic destro e ripetere la procedura. Per meglio organizzare e gestire tutto il materiale raccolto è possibile lanciare un collegamento con Outlook 2000 per pianificare le azioni da intraprendere: basta premere il pulsante *Pianifica*.

Oppure, si può esportare in Word o Outlook il testo dei commenti premendo il pulsante *Esporta*. In questo caso si accede ad un box in cui si deve specificare quale è la destinazione dei nostri appunti: se Microsoft Word oppure Outlook. ●

Word

## Barre strumenti personalizzate

Word, in visualizzazione standard, presenta un certo numero di barre strumenti posizionate immediatamente al di sotto del menu operati-

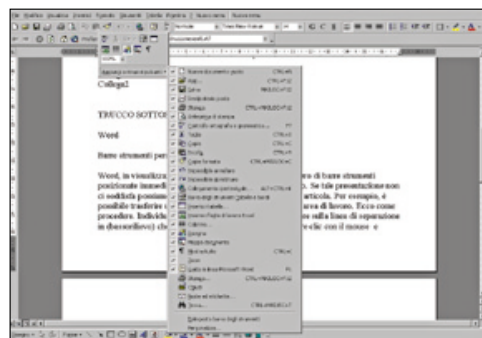
vo. Se tale presentazione non ci soddisfa possiamo cambiare di posto le sezioni in cui si articola.

Per esempio, è possibile trasferire una o più

barre nella fascia in calce all'area di lavoro.

Ecco come procedere. Individuata la barra da spostare portare il cursore sulla linea di separazione (in bassorilievo) che separa i raggruppamenti di icone. Fare clic con il mouse e trascinare la barra nella fascia in calce al video.

Per rimuovere singole icone da una barra fare clic sul pulsantino con sopra impresso una punta di freccia per accedere ad un menu che elenca tutte le icone visualizzate. Selezionare o deselezionare quelle da aggiungere o rimuovere. Per visualizzare altre barre icone o per rimuoverle dal-



Il menu che gestisce la visualizzazione delle barre



Le barre icone possono essere posizionate a piacere

l'area di lavoro aprire il menu *Visualizza*, selezionare la voce *Barre strumenti* e spuntare (o togliere la spunta) ai nomi

delle barre che devono essere rispettivamente visualizzate o nascoste. Le assegnazioni possono essere modificate. ●

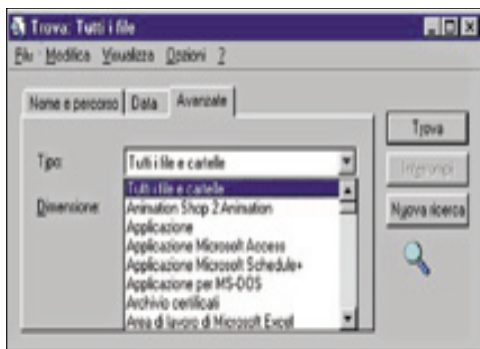


## Windows 98

Ricerche mirate con *Trova*

Nel menu *Start* di Windows è presente la voce *Trova* che, quando selezionata, determina l'accesso, tramite il corrispondente sottomenu, ad una speciale maschera a schede che consente di condurre ricerche nel nostro disco fisso per individuare uno o più file che, ahimè, si sono nascosti fra le pieghe delle directory e non riusciamo più a ritrovare.

Si tratta di una funzionalità decisamente utile ma, purtroppo, quasi sempre sottoutilizzata. Infatti, il più delle volte ci si limita a digitare il nome del file da ricercare nella casella *Nome*, o a specificare una parola chiave da individuare all'interno dei documenti. Così facendo, la ricerca coinvolge un numero molto elevato di file con il conseguente rallentamento delle operazioni, senza contare che poi risulta viziata da quelli che gli addetti ai lavori definiscono molto coloritamente *rumori di fondo*. Con questa locuzione ci si riferisce a tutti quei documenti che vengono inevitabilmente trascinati nel risultato finale ma non si rivelano pertinenti a quanto ci si aspettava. Conviene fare subito un semplicissimo esempio pratico. Se vogliamo individuare un documento Word che



contiene la parola "*sole*" e che abbiamo creato il mese scorso, se ci limitiamo a dichiarare la sola parola chiave fra i risultati verranno presentati anche tutti quei documenti che pur contendo quella parola non sono però di nostro interesse perché si riferiscono a periodi antecedenti. Ecco, quindi, una buona ragione per operare una

più mirata definizione dei vincoli di ricerca. A questo punto, se siamo convinti che vale la pena di avvalersi delle molte opzioni che la funzione *Trova* ci mette a disposizione, vediamo quali sono e come utilizzarle praticamente.

Innanzitutto, nell'elenco a discesa associato alla casella *Cerca in* è possibile specificare la posi-

zione della ricerca (nel disco principale, nelle memorie di massa aggiuntive, nella cartella *Documenti* e così via). Addirittura, premendo il pulsante *Sfoglia* si può specificare una specifica cartella.

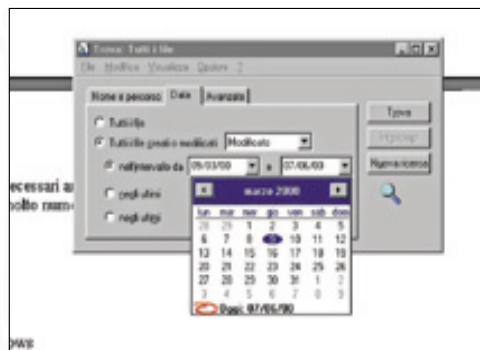
Nella scheda *Data* della maschera, poi, si possono definire gli intervalli temporali di ricerca dichiarando nella casella *Tutti i file creati o modificati* se i documenti da individuare sono quelli creati ex novo, modificati o semplicemente visualizzati. Gli intervalli temporali, invece si specificano nei *minicalendari* associati alle caselle sottostanti.

Nella scheda *Avanzate*, infine, si possono definire ulteriori vincoli di ricerca. Particolarmente utile è la possibilità di dichiarare il tipo di documento che deve essere

individuato. Basta aprire l'elenco a discesa associato alla casella *Tipo* e selezionarvi quello desiderato.

Nelle caselle sottostanti è anche possibile dare indicazioni relative alle sue dimensioni approssimative in *Kb*. Il bello è che tutte le definizioni operate nelle tre schede della maschera operano contemporaneamente rendendo la ricerca molto mirata. I risultati sono decisamente interessanti. Se, relativamente alla ricerca del documento contenente la parola "*sole*", si specifica anche la cartella in cui si trova, che è stato creato nello scorso mese, e che si tratta di un documento Word, la sua individuazione è pressoché immediata, e molto probabilmente non comporta *rumori di fondo*.

Lasciando le cose come stanno, invece, potrebbero essere necessari anche parecchi minuti e i documenti individuati molto numerosi. Per convincersi basta fare una piccola prova. ●

Usiamo il mouse  
per zoomare in tempo reale

Come quasi tutti i mouse con la "rotellina", si può zoomare in avanti e all'indietro sul documento a video agendo semplicemente su di essa mentre si tiene premuto contemporaneamente il tasto *Control*.

Ad ogni scatto corrisponde una variazione dello zoom pari al 10%. Se la si ruota verso di noi il documento viene rimpicciolito. Ingrandito, invece, se la rotazione è verso l'esterno. Il giochetto funziona con la maggior parte delle applicazioni Windows.

## Office

## Le icone autoesplicative

Quando si porta semplicemente il mouse su una icona della *barra strumenti* di una applicazione viene visualizzata in tempo reale una piccola etichetta che ne sintetizza le funzioni. Se questo non avviene, oppure se si

vuole eliminare questa funzionalità, ecco come operare. Aprire il menu *Strumenti* dell'applicazione e selezionare la voce *Personalizza*. Nella maschera che viene visualizzata accedere alla scheda *Opzioni*, e nella sezione

*Altro* spuntare o togliere la spunta rispettivamente alla casella *Mostra descrizione comandi*. L'operazione può essere eseguita dall'interno di qualsiasi applicazione Office e si riflette non solo su questa ma anche sulle altre. ●



## Quattro Pro

## Aritmetica di zona

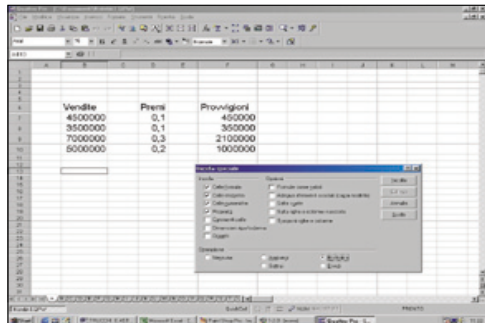
Può capitare di dover eseguire operazioni aritmetiche che coinvolgono i contenuti di zone che hanno le medesime dimensioni. Facciamo un esempio qualsiasi.

Date due colonne di dati immaginiamo che la prima ospiti il fatturato realizzato da un gruppo di venditori, mentre la seconda i corrispondenti premi percentuali di produzione espressi in decimali, vale a dire che il 10 per cento equivale a 0,1. Se vogliamo calcolare le provvigioni da riconoscere ai singoli venditori potremmo impostare una semplicissima formula e replicarla opportunamente, ma si

colonna, fare clic destro, e selezionare nel menu che si apre contestualmente la voce *Incolla speciale*.

Così facendo viene visualizzata una maschera in cui, nella sezione *Operazione* posizionata in calce alla maschera stessa, si spunta il bottone a fianco della voce *Moltiplica*. Facendo clic sul pulsante *Incolla*, i dati della seconda colonna vengono sostituiti con il risultato della moltiplicazione richiesta.

Nel nostro esempio, vengono rimpiazzati con l'ammontare delle provvigioni da riconoscere ai venditori. La funzione va utilizzata con una certa



precauzione al fine di mettersi al riparo da effetti imprevedibili.

Per esempio, se nella zona di arrivo vi sono delle vuote queste sono considerate come se contenessero il valore zero. Così, nel caso di una moltiplicazione tale è il valore che viene restituito.

Se poi le celle vuote sono nella zona di partenza, e l'operazione da eseguire è una divisione, nelle corrispondenti posizioni della zona di arrivo viene restituito un messaggio di errore. ●

precauzione al fine di mettersi al riparo da effetti imprevedibili.

Per esempio, se nella zona di arrivo vi sono delle vuote queste sono considerate come se contenessero il valore zero. Così, nel caso di una moltiplicazione tale è il valore che viene restituito.

Se poi le celle vuote sono nella zona di partenza, e l'operazione da eseguire è una divisione, nelle corrispondenti posizioni della zona di arrivo viene restituito un messaggio di errore. ●

## Windows 98

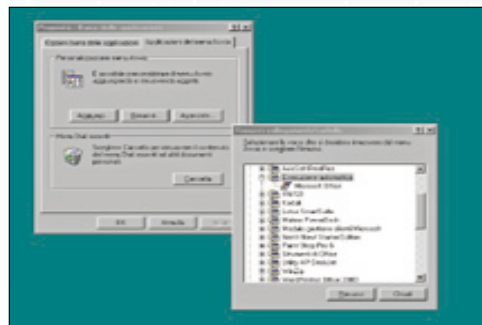
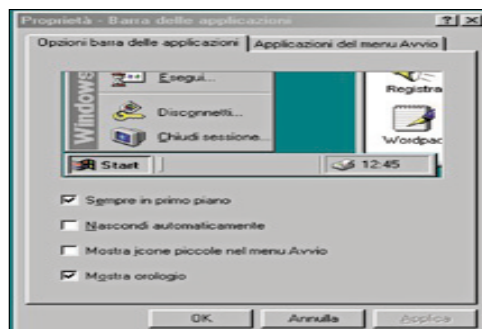
## Velocizzare l'avvio del computer

Quando si accende il computer, prima di poter diventare operativi bisogna attendere anche che sia terminato il caricamento di quelle applicazioni che vengono gestite in automatico. Se vogliamo evitare tali attese bisogna inibire il suddetto automatismo. Diciamo subito che questo non pregiudica affatto la possibilità di disporre dell'applicazione perché quando veramente necessario può essere lanciata manualmente. Ecco come procedere. Aprire il menu *Start*, selezionare *Impostazioni*, e nel corrispondente sottomenu optare per *Barra delle applicazioni*. Nella maschera a schede che viene visualizzata accedere a quella denominata *Applicazioni del menu Avvio*, e qui premere il pulsante *Rimuovi*.

Si apre così la maschera che gestisce le opzioni del menu di avvio. Nell'elenco di voci visualizzato nella finestra dedicata fare doppio clic su *Esecuzione automatica* per elencare tutte le applicazioni che

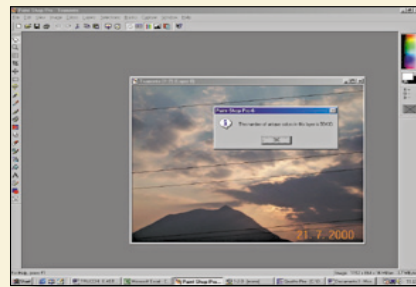
vengono lanciate automaticamente all'avvio di Windows. Evidenziare quelle di cui si desidera inibire il lancio e premere il pulsante *Rimuovi*. Premere il pulsante *Ok* per consolidare le modi-

fiche operate. Da questo momento, tutte le volte che si avvia il computer le applicazioni rimosse verranno ignorate, ma si possono richiamare manualmente quando lo si desidera. ●



## Paint Shop Pro: conteggio dei colori

Solitamente, quando si parla di colori le cifre si sprecano. Infatti, non è detto che vengano sempre utilizzati tutti i colori che il nostro sistema è in grado di gestire. Se vogliamo una cifra esatta, Paint Shop è in grado di fornirli con una operazione semplicissima. Con a video l'immagine da analizzare (se nell'area di lavoro ve n'è più d'una fare clic sul bordo superiore di quella ci interessa), aprire il menu *Colors* e selezionare la voce *Count colors used*. Così facendo viene visualizzato un box che ci fornisce il dato desiderato. Nella fattispecie, l'immagine in figura utilizza 56.430 colori.







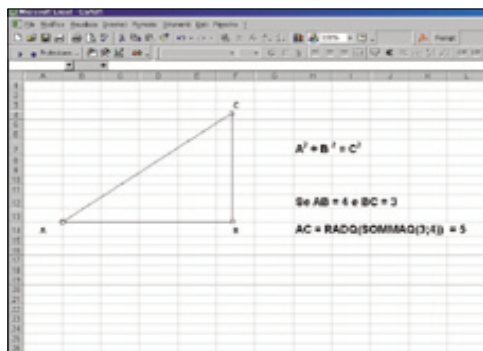
Excel

## Il teorema di Pitagora

Chi con la matematica e la geometria non ha molta dimestichezza potrà farsi aiutare da Excel quando è chiamato ad applicare il teorema di Pitagora per calcolare l'ipotenusa di un triangolo rettangolo di cui sono noti i cateti. La funzione che fa al caso nostro (**SOMMA.Q**) è semplicissima da utilizzare e, opportunamente supportata da quella per l'estrazione delle radici quadrate, risolve il problema in un batter d'occhio. In pratica, **SOMMA.Q** restituisce la somma dei quadrati dei numeri che le vengono posti in argomento, guarda caso la somma del quadrato dei cateti per esempio. A questo punto, dando in

pasto il risultato alla funzione **RADQ**, ne viene estratta la radice quadrata, pari per l'appunto, alla lunghezza dell'ipotenusa del nostro triangolo rettangolo.

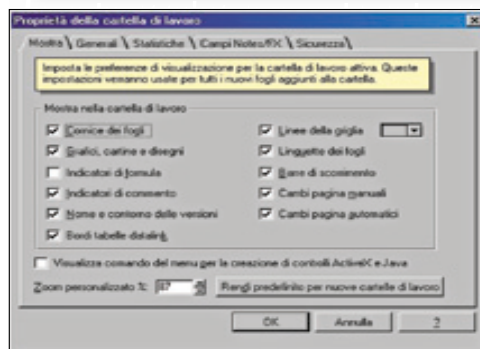
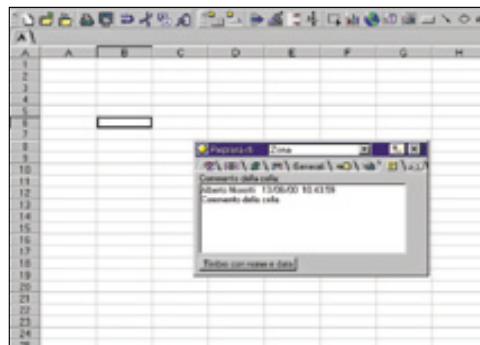
Pertanto se la lunghezza dei cateti del triangolo rettangolo è rispettivamente 3 e 4, la lunghezza dell'ipotenusa sarà espressa dalla formula: **=RADQ(SOMMA.Q(3;4))**. Il risultato, lo anticipiamo, è 5. In questo caso si poteva anche fare a meno di calcolarlo, ma come esempio va benissimo. Fra l'altro, 3, 4 e 5 sono i famosi numeri *pitagorici*, cosiddetti perché gli unici interi consecutivi che rappresentano i cateti e l'ipotenusa di un triangolo rettangolo. ●



Lotus 123

## Commenti personalizzati

Il foglio elettronico di casa Lotus prevede una opzione inedita che gestisce l'inserimento di note e commenti per documentare adeguatamente i dati contenuti in una cella. Ci riferiamo alla possibilità di *firmare* la nota apposta premendo semplicemente un pulsante. Ecco come operare. Selezionare la cella cui si vuole associare la nota, quindi farvi sopra clic destro. Nel menu che viene contestualmente aperto optare per la voce **Commento cella**. Così facendo viene aperta la finestra in cui si digitano le annotazioni previste. A questo punto, se vogliamo personalizzarle possiamo complementarle con il nostro nome, seguito dalla data e dall'ora dell'apposizione della nota, tutti prelevati dal sistema. È semplicissimo. Basta fare clic sul pulsante **Timbro e firma** posizionato subito sotto la finestra. Si noti che firma, data e ora vengono inseriti in testa al commento, anche se il pulsante è stato premuto dopo il suo inserimento. La cella cui è stata associata una nota è riconoscibile per un piccolo triangolino rosso posi-



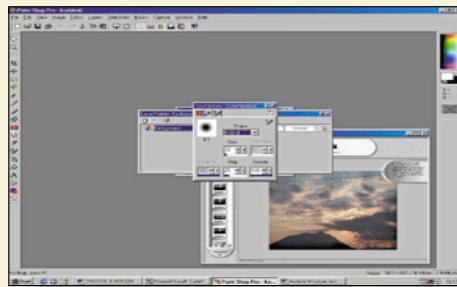
zionato sul suo bordo superiore sinistro. Se tale contrassegno non fosse visibile bisogna aprire il menu **Visualizza** e optare per la voce **Preferenze**. Nella maschera a schede che viene aperta accedere a quella denominata

**Mostra** e spuntare la casella corrispondente alla voce **Indicatori di commento**. Per visualizzare un commento ripetere la procedura sopra descritta: evidenziare la cella, fare clic destro e selezionare **Commento cella**. ●

### Paint Shop Pro: centrare le palette degli strumenti

Quando si lavora tenendo aperte molte palette strumenti, l'area di lavoro risulta troppo affollata e può ostacolare lo svolgimento delle operazioni. Ovviamente, la soluzione (troppo drastica, però) sarebbe di chiuderle tutte ed aprire di volta in volta solo quelle che ci servono, ma se le utilizziamo frequentemente il rimedio si può rivelare peggiore del male. Fortunatamente, Paint Shop ci viene in aiuto dandoci la possibilità di raccoglierle ordinatamente in modo tale che lo spazio

occupato si riduce notevolmente, lasciando però la possibilità di accedere estemporaneamente allo strumento desiderato. Ecco come operare. Quando l'area di lavoro tende ad affollarsi, premere contemporaneamente i tasti **Maiuscolo + Control + T**. La magica sequenza dispone tutte le palette aperte le une sopra le altre centrando poi l'intero insieme. In questo modo è sempre possibile individuare con facilità la palette da attivare per portarla in primo piano.





Icewind Dale

# Come risolvere questa avventura!

Dopo le utili dritte su Diablo 2 del mese scorso, ci occupiamo in questo numero del suo principale rivale, Icewind Dale, nuovo capolavoro dei Black Isle, creatori di Baldur's Gate.

Trattandosi di un gioco di ruolo, tratteremo per il momento le importantissime operazioni preliminari, decisive per la propria riuscita nelle sfide che il gioco ha da offrirvi.

## Creazione del party

Il primo problema che dovrete porvi riguarderà il numero di elementi del party, per un massimo di 6. Creando un solo personaggio il gioco risulterà naturalmente eccezionalmente difficile. Consigliata è quindi l'adozione di un minimo di 4 personaggi. Così il gioco risulterà impegnativo (per i neofiti è meglio usare 6 membri), ma avrà indubbi vantaggi: potrete contemporaneamente disporre delle abilità di tutte le classi, senza però rinunciare ad un'equa distribuzione dei *Punti Esperienza* al termine delle *Quest*. Vediamo ora come dovranno essere configurati i membri del party. State attenti a bi-

lanciare le abilità dei vari personaggi, visto che gruppi troppo omogenei significherebbero automaticamente il fallimento.

Avrete in primo luogo bisogno di un Ladro, un Chierico e sufficienti *Punti Salute* per sopravvivere nelle fasi iniziali; il che significa la presenza di Guerrieri, visto che le altre classi sono molto deboli al principio dell'avventura. In un party di 4 personaggi, premuratevi quindi di scegliere: 1 Chierico, 1 Guerriero, 1 Ladro/Guerriero, 1 Mago/Ladro. Una volta creato il vostro party, siamo pronti all'azione.

## Combattimenti

Quando vi imbattete nei nemici, non andategli mai incontro. Lasciate che si avvicinino e sconfiggeteli nel luogo in cui vi trovate. In questo modo eviterete, nel caso in cui il nemico non sia solo ma che siano altri al suo seguito, di farvi vedere e conseguentemente essere attaccati in massa. Quando vedete un mostro quindi, per prima cosa disattivate l'Intelligenza Artificiale (cliccando sul pulsante sinistro nell'angolo in basso a destra

dello schermo) e aspettate. Cercate se potete anche di usare le abilità magiche dei membri del party, così da tenere il nemico a debita distanza.

Consiglio: ricordatevi di salvare il più spesso possibile, soprattutto al termine di uno scontro o prima di andare a dormire, così da trovarvi sempre in condizioni ottimali per proseguire nel gioco. Dopo queste piccole dritte iniziali, passiamo al vivo del gioco.

## Easthaven

Prima di tutto dovrete equipaggiare il vostro party. Potete trovare quanto vi serve all'Emporio di Pomab. Se volete, potete anche acquistare incantesimi e pozioni al Tempio del Tempo. Veniamo quindi alle *Quest*. Comincerete il gioco nella Taverna, dove affronterete la prima avventura. Chiedete alla barista di bere. Questa vi risponderà che il proprio magazzino è infestato da insetti e chiederà il vostro aiuto per disfarsene. Scendete le scale e affrontate i deboli nemici. Una volta eliminati risalite e riparlate con la barista, ottenendo il primo

premio delle vostre fatiche.

Seconda *Quest*. Dovete trovare del vino per un pescatore. Comprate all'Emporio di Pomab una bottiglia di vino, dirigetevi subito verso la prima casa sul lago a sud. Troverete un pescatore ubriaco a corto di alcol. Parlateci finché non vi chiederà del vino. Accontentatelo e godetevi la sua ricompensa. Altro giro, terza *Quest*, anche questa non molto impegnativa. Trovate Jhonen e parlate con lui. Vi confesserà di essere tormentato da una donna che canta una canzone. Offritevi di aiutarlo, dirigetevi verso la zona all'estremo sudovest della mappa e parlate con l'Elfo dell'Acqua. Accordatevi con lei sul portar via la spada a Jhonen.

Ora non dovrete far altro che tornare da lui e dargli buone notizie in proposito dell'Elfo dell'Acqua. Riceverete *Punti Esperienza* che incrementeranno ulteriormente quando tornerete dall'Elfo riferendole di aver avuto successo.

Avrete in premio anche una perla. Tenete a mente che la spada vi

sarà utile al ritorno ad Easthaven.

Quarta *Quest*. Il vostro compito sarà di sconfiggere dei Goblins e ritrovare il pesce di Damien. Andate al ponte, a sud-est della città. Damien vi parlerà lamentandosi della presenza di alcuni goblins. Andate a sud, poi a est. I Goblins vi scaglieranno contro delle frecce dal fondo del burrone. Aggirate il burrone, uccidetevi i Goblins e cercate il pesce di Damien. Riportateglielo per terminare la *Quest* e avere altri *Punti Esperienza*.

Siamo al termine della sezione relativa a Easthaven. Ma prima una dritta: parlate con Erevain, a sinistra nella Taverna. Si tratta di un Elfo che dovrete incontrare più avanti nel gioco.

Se non vi da troppo fastidio una perdita di reputazione di -4, uccidetelo e prendetegli la spada, ottima per queste fasi iniziali del gioco con il suo valore di +2. Per passare alla sezione seguente, parlate con Hrothgar (il primo personaggio incontrato al principio del gioco) e offritevi di congiungervi alla sua spedizione. ●





## Worms Armageddon

## Sopravvivere ad un esercito di vermi!

Il secondo titolo del mese è il divertentissimo e stuzzicante Worms Armageddon, terzo episodio della saga sui vermi più famosi del mondo videoludico. Eccovi un po' di interessanti trucchetti per rendere il gioco ancor più imprevedibile.

La prima gabola permette di impedire al computer di colpirvi con bazooka e granate. Il trucco è semplice, vi basterà premere in rapida sequenza i tasti *Spazio, Spazio, Invio* per far esplodere i colpi mentre si trovano in aria.

Il trucco successivo è più che altro una curiosità. Quando lancerete una partita in multiplayer, vi verrà chiesto un nickname (soprannome). Se inserite una, diciamo così, parolaccia, il gioco penserà da solo a censurarla. Simpatica politica di protezione per i bambini.

Veniamo ora a roba più seria. Per abilitare le opzioni nascoste del gioco, purtroppo non esiste un cheat code particolare, ma potrà comunque esservi utile sapere come abilitare le singole caratteristiche. Sarà principalmente necessario portare a termine alcune particolari missioni. In ogni caso ricordate che, una volta rivelate le opzioni nascoste, potrete attivarle nel gioco multiplayer accedendo al menu delle armi o delle opzioni generiche

e cliccare sulla stella. Ma vediamo come potrete scoprire gli interessanti elementi nascosti del gioco.

## OPZIONI NASCOSTE DELLE ARMI:

Per attivare il *mirino laser*, dovrete portare a termine la missione numero 4. Il Jet Pack potrà essere sbloccato nella missione 8. La Corsa la trovate nella 13. La Bassa Gravità e la Super Bomba Banana sono rispettivamente nei livelli 20 e 33. Per sbloccare la Pecora Subacquea dovrete vincere la medaglia d'oro nell'allenamento con la Super Pecora da Corsa. Potete avere anche il potenziamento dell'arco vincendo l'oro nel livello Eutanasia. I due potenziamenti per la *mitragliatrice* e le *granate*, potete ottenerli con l'oro nei livelli Rifle Range e Artillery. Ultima dritta inerente alle armi, valida solo per il gioco in rete, è la possibilità di attivare l'*invisibilità* completando la missione 16.

## OPZIONI NASCOSTE DI GIOCO

Veniamo alle opzioni di gioco. Potete vedere i vermi sanguinare quando colpiti, terminando con la medaglia d'oro l'allenamento iniziale. Renderete invece invincibili i vostri vermi, ottenendo il grado Elite nella sezione di *Deathmatch*. L'ultima gabola carina riguarda la possibilità di rendere indistruttibili gli scenari. Completate la missione 25 e il gioco è fatto.

Ultimo trucco, per quanto riguarda il gioco in singolo, è il seguente: scegliete nel menu delle armi di avere munizioni infinite per tutte le varietà. A questo punto, nel caso affrontiate il computer ad un livello tra 1 e 3, i vermi avversari non si renderanno conto che sia voi che loro avete munizioni infinite. La cosa costituirà per voi un grande vantaggio.

## Star Trek Elite Forcel

## La via più semplice per diventare ammiraglio



Veniamo ora a Star Trek: Elite Force, gioco in soggettiva ambientato nell'universo di Star Trek, ricco di qualità, in primis la sopraffina realizzazione tecnica.

Ecco qui di seguito un paio di trucchi per facilitarvi la vita. Per ottenere *Armi Infinite*, accedete alla console del gioco, digitando il tasto "~". Dopo di che basterà inserire il comando *give all*.

Medesima procedura per attivare il *God Mode*, che vi renderà virtualmente imbattibili. Basterà inserire nella console la stringa *god*.

Per migliorare la grafica del gioco, eliminando il fastidioso effetto di Clipping, la procedura è la medesima, solo che il comando è *noclip*...



## Heavy Metal Fakk 2

## Dal cartone animato al videogioco col trucco!

Heavy Metal Fakk 2 è un arcade/adventure in terza persona dell'ultima generazione che sfrutta il motore di Quake 3.

Prima di inserire i codici, dovrete però ottemperare ad una piccola operazione preliminare. Entrate nel menu delle opzioni *Audio/Video* e scegliete *Avanzate*.

Attivate l'opzione *Console*. Ora quando sarete nel gioco, potrete accedere alla console digitando un solo tasto: "~".

Una volta dentro, digitate i seguenti codici: *god* per attivare l'onnipotente *God Mode*; *give all* per avere tutti gli oggetti e le armi; *health100* per ripristinare la propria energia; *noclip* per eliminare il fastidioso effetto di clipping e *notarget* per disabilitare l'Intelligenza Artificiale del nemico.

Per finire, *evenlist* per visualizzare tutti gli altri comandi disponibili nella console del gioco.

## Dogs of war

## Nemici invisibili offresi!

Eccovi un trucchetto facile per il gioco strategico Dogs Of War. Se volete disabilitare il rilevamento degli sprites (con tutte le conseguenze del caso...), basterà digitare durante una partita la parola *Timbo* (senza le virgolette naturalmente) e premere il tasto *F5*.

## Kiss Psycho Circus

## Cantanti diabolici per diabolici trucchi

Eccoci ad un altro gioco in soggettiva. Per attivare i vari cheat, entrate nella console dei comandi digitando il tasto "~". Al suo interno inserite la parola *GIVE* e cliccate il tasto *INVIO*. Apparirà una lista di comandi, i quali potranno essere attivati con la sintassi *GIVE comando* seguita dal tasto *INVIO* (Es. "give invuln" attiva il *God Mode*).