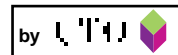

GIOCARE

LucasArts® Games

SU

INTERNET



[Copertina da staccare]

Questo gioco multiplayer della LucasArts gestisce direttamente TCP/IP, il protocollo nativo usato da Internet. Ora puoi sfidare i tuoi amici "online" in qualsiasi momento. Occorre essere collegati con un ISP, cioè un Internet Service Provider.

Cominciare

Per le ultime novità sul gioco multiplayer della LucasArts, collegati sul World Wide Web con la LEC Multiplayer Home Page, all'indirizzo www.rebelhq.com. Troverai un'accesso rapido alla LEC Multiplayer Home Page nella cartella del gioco sul tuo Menù di Avvio (sempre che tu l'abbia selezionato durante l'installazione del gioco). In questo sito, la LucasArts ti fornirà gli ultimi aggiornamenti su come giocare via Internet.

Suggerimenti su come giocare con i prodotti LucasArts su Internet

Internet cambia in continuazione ed è imprevedibile per natura. Se hai problemi di gioco mentre sei online, scollegati e ricollegati al tuo Provider per cercare di ottenere una connessione migliore, altrimenti prova a giocare in altri orari del giorno o della notte.

Se durante il gioco su Internet incontri un rendimento troppo basso, prova ad abbassare il livello di dettaglio del gioco oppure a giocare in una risoluzione più bassa.

Il numero dei partecipanti ha un'influenza rilevante sulla qualità del gioco. Se incontri problemi, riduci il numero dei giocatori.

Quando si gioca su Internet, per avere un buon rendimento è molto importante avere un tempo di risposta basso. Un tempo di risposta di circa 500ms (millesecodi) è già accettabile, sebbene sia preferibile avere un tempo di risposta

medio di 300 ms, o anche meno. Vedi il comando PING nella sezione Programmi di Utilità per maggiori informazioni. Alcuni servizi di abbonamento on-line che offrono accessi a Internet (attraverso i loro servizi di collegamento proprietari) hanno tempi di risposta alti e potrebbero non funzionare bene con questo gioco.

Assicurati che la tua connessione telefonica sia almeno a 28.800. Quando ti connetti al tuo Provider apparirà il messaggio "Connesso a 28.800 bps", o uno simile. Se il numero è inferiore a 28.800, scollegati e riprova fino a quando non ottieni una connessione a 28.800 o superiore. Questo vale soprattutto se nel gioco su Internet sei l'host.

Programmi di Utilità

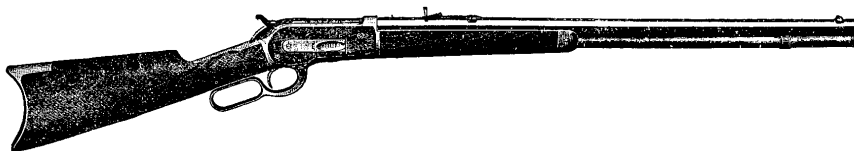
PING Questa è un programma DOS (incluso in Windows 95) che ti permette di misurare il tempo di risposta fra il tuo computer e un altro computer in rete TCP/IP o in Internet. Esso manda una piccola quantità di dati a un indirizzo IP da te specificato e aspetta la risposta. Quando ottiene la risposta dall'altro computer, ti dice (in millesecodi) quanto tempo ci vuole per fare il giro completo della rete. Questo processo viene chiamato "pinging" dell'host.

Per usare il comando PING, apri una sessione DOS facendo clic sul prompt di MS-DOS. Quindi, dopo il prompt, digita "Ping" seguito dall'indirizzo IP dell'host e poi premi INVIO.

(Vedi la sezione VISUALIZZAZIONE CONFIGURAZIONE IP per avere informazioni su come ottenere il tuo indirizzo IP.)

Ad esempio,

C:\Windows>ping 199.3.89.200 (indirizzo IP dell'Host) <Enter>



Vedrai qualcosa del genere:

Questo farà apparire la finestra di Configurazione IP.

```
Pinging 199.3.89.200 with 32 bytes of data:  
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=296ms TTL=128  
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=302ms TTL=128  
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=331ms TTL=128  
Reply from 199.3.89.200: bytes=32 time=290ms TTL=128
```

Il comando PING farà "ping" 4 volte sull'host e rimanderà indietro l'informazione qui sopra.

Se ti apparirà il messaggio "Request timed out", una volta on-line potresti avere una cattiva qualità di gioco.

Il numero che segue "time=" indica il tempo di risposta dell'host. Generalmente per fare funzionare questo gioco LucasArts è sufficiente un tempo di risposta medio di 500ms, ma più basso sarà il numero di tempo di risposta, migliore sarà la tua esperienza di gioco. Un tempo "Ping" di 300ms o inferiore (di media) è ottimale per utilizzare questo gioco multiplayer della LucasArts.

VISUALIZZAZIONE CONFIGURAZIONE IP
Questa utility (inclusa in Windows 95) ti permette di vedere la tua configurazione TCP/IP, come, per esempio, il tuo indirizzo IP. Per partecipare a un gioco su Internet, dovrai conoscere l'indirizzo IP del computer host del gioco.

L'host può usare WINIPCFG.EXE per identificare l'indirizzo IP e indicartelo in modo che tu possa trovare il loro gioco su Internet.

Per ottenere il tuo indirizzo IP:

1. Collegati al tuo Provider.
2. Fai clic sul pulsante Avvio.
3. Quindi fai clic su Esegui.
4. Digita winipcfg, e premi INVIO.

Il tuo indirizzo Internet IP attuale. Dovrai dare questo numero a tutti coloro che vorranno unirsi al tuo gioco su Internet. Questo indirizzo cambia ogni volta che ti disconnetti e riconnetti al tuo Provider.



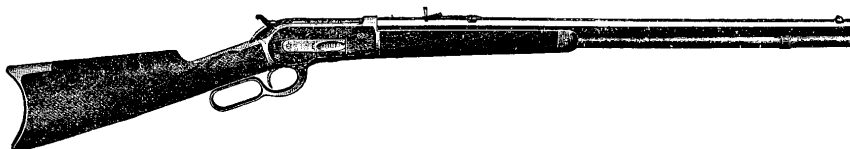
Glossario dei Termini riguardanti Internet

Bandwidth (Ampiezza di Banda) La quantità di dati che possono essere trasmessi o ricevuti in un dato spazio di tempo. Ad esempio, un modem a 28.8 può mandare e ricevere a 28.800 bps (bits al secondo).

IP Protocollo Internet. È un numero che di solito si riferisce all'indirizzo IP assegnato a tutti i computer su una rete TCP/IP. Il tuo provider Internet assegna uno di questi a chiunque si connetta all'ISP. Dovrai conoscere questo numero per fare da host in una partita via Internet. (Vedi la sezione **VISUALIZZAZIONE CONFIGURAZIONE IP** per informazioni su come ottenere il tuo indirizzo IP.)

IPX Protocollo di Rete usato nelle reti Novell Netware compatibili. È il protocollo usato più frequentemente per le LAN.

ISP Fornitore Servizi Internet. Una società o



un servizio che ti fornisce un accesso locale telefonico a Internet, usando il tuo modem e, di solito, dietro pagamento di un'abbonamento mensile.

LAN Rete Locale. Due o più computer connessi insieme con schede di rete e cavi di rete.

Latency Tempo di risposta. Misura la quantità di tempo che un dato impiega per viaggiare, in rete o Internet, da un computer all'altro. Questo lasso di tempo può essere misurato usando il comando PING. *Vedi la sezione Programmi di Utilità per maggiori informazioni sul comando PING e sul tempo di risposta.*

Il tempo di risposta normalmente non costituisce un problema su una rete locale (LAN), ma su Internet un'eccessivo tempo di risposta può causare un peggioramento sensibile della resa di gioco. Di conseguenza, quando si gioca in Internet è importante avere una connessione a tempo di risposta basso. Un tempo di risposta alto può essere causa di una cattiva resa nel gioco multiplayer e può minare la stabilità.

Internet Internet è una Inter-rete, o una rete fatta di reti più piccole che, oggi, si estende su tutto il pianeta. Dal 1970 in poi Internet è cresciuto al di là dell'immaginabile, e oggi è, di fatto, una rete pubblica.

PPP Protocollo Punto-Punto. Per utilizzare i

giochi LucasArts su Internet, devi avere un accesso PPP presso un Fornitore di Servizi Internet. Se puoi navigare sul Web, con ogni probabilità hai questo tipo di accesso.

Protocollo Il metodo, o la lingua che i computer usano per comunicare fra di loro quando sono in rete o su Internet. Per comunicare in rete i computer devono condividere un protocollo comune. Di solito, con Windows 95 i computer usano contemporaneamente più protocolli in modo di essere compatibili con varie reti. Fra i protocolli più comuni si possono citare l'IPX e il TCP/IP.

TCP/IP È un protocollo di rete usato sulle LAN e su Internet. Per utilizzare questo gioco LucasArts su Internet avrai bisogno di aver caricato e configurato correttamente questo protocollo.

© 1997 LucasArts Entertainment Company. Tutti i diritti riservati. Il logo LucasArts è un marchio depositato della Lucasfilm, Ltd., usato sotto autorizzazione. Tutti gli altri marchi sono di proprietà dei rispettivi proprietari. LucasArts Entertainment Company, P.O. Box 10307, San Rafael, CA 94912



C.T.O. S.p.A.

Prodotto e distribuito sotto licenza da:

C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/F - ZOLA PREDOSA (BO)