

# SCIOPS



**AGOSTO**

di Francesca Viganò

Agosto, tempo di vacanze e di letture; almeno così dovrebbe essere nella "buona" tradizione mediterranea (*per intenderci la stessa della pizza, dell'olio d'oliva, della pasta e del pomodoro*).

La realtà dei fatti è che il "villaggio globale" impone, a chi ha ultimato il corso di studi (*sempre che non si sia incagliato nel frattempo*) e si è "affacciato" sul baratro del mondo del lavoro, di restare in ufficio anche d'estate; pertanto ci trovate "qui" a lavorare per voi nella vana speranza che siate sdraiati al sole con molta voglia di aggiornarvi sul mondo di Progetto Folle e non solo.

Quest'estate quindi vi facciamo un regalo: due numeri al prezzo di uno! Avrete così modo di leggere insieme a Sciops 5 anche questo fantasmagorico Sciops 6, ricco di intrattenimento, news, attualità, divertissement, e due, dico ben due, concorsi letterari a cui poter partecipare e ammettiamo, non senza una leggera punta di orgoglio, che non ci dispiacerebbe scoprire che qualcuno dei nostri lettori è riuscito a raggiungere la ribalta della cronaca... letteraria si intende.

Se invece siete a casa e l'unico panorama che vi si propone è il monitor del computer, sfruttate subito la terza parte dell'articolo "come ottimizzare Windows XP"... ho detto se siete a casa, quello dell'ufficio no, mi raccomando, a meno che non sia il "vostro" ufficio, in caso diverso potreste trovarvi improvvisamente "promossi" o "bocciati" a gestori di reti e non sono sicura che possa essere considerato un avanzamento di carriera, vi consigliamo invece di tenervi aggiornati con due intramontabili: Charles Schulz e Wizard of Id.

Siete in coda al casello, in autostrada o in attesa di imbarcarvi per qualche fantasmagorica isola? Vi hanno perso il bagaglio a Fiumicino?

Non datevi pensiero... Potreste stare peggio.

Vi chiedete come?

Semplice: potreste essere al cinema a vedere Harry Potter e l'Ordine della Fenice.

Non vi fidate?

In attesa dell'uscita dell'ultimo (*si spera*) libro della Rowling in cui ci svelerà se ci saremo liberati definitivamente del maghetto con gli occhiali, date un'occhiata alla mia solita "benevola" recensione e poi tirate un sospiro di sollievo.

Il caldo vi soffoca e non riuscite a dormire?

Niente paura, anche questo mese parliamo di Tolkien e se non ne siete appassionati, la lettura di certo vi aiuterà a prendere sonno.

Se invece avete deciso di passare un'estate all'insegna del gioco di ruolo dal vivo, in questo numero cominciamo a suggerirvi come organizzare la vostra attrezzatura a seconda del personaggio che vorreste interpretare, suggerendovi di sbirciare le cronache dell'elfo ladro in modo da non "cadere" in facili trabocchetti (*o era tracobetti??*).

Splendido splendente, Progetto Folle si evolve e apre quindi al pubblico con una importante ed evidente novità: One Session.

Correte a pagina 28 per scoprire come cominciare a giocare con noi!



[Vai al sommario](#)

EDITORIALE

**Editoriale :**

[Agosto](#) pag. 02

**Sommario** pag. 03

**Monografie :**

[J.R.R. Tolkien \(parte sesta\)](#) pag. 04

[Strisce](#) pag. 06

**Hard & Soft (ware) :**

[Ottimizzare Windows XP parte 3](#) pag. 08

[Il banditore](#) pag. 15

**Navigare Informati:**

[Licenza sì, ma di far cosa? \(parte seconda\)](#) pag. 16

**Il Cono d'Ombra :**

[L'ipre02 e il caso peppermint](#) pag. 20

**Oldies But Goldies :**

[Anime Memories: gli Shjojo Manga \(prima parte\)](#) pag. 22

**Il Chochobo Bastardo :**

[Le Cronache dell'Elfo Ladro](#) pag. 24

**Al Cinema:**

[Harry Potter e l'Ordine della Fenice](#) pag. 25

**Unforgettable :**

[Charles M. Schulz](#) pag. 27

**pf news :**

[Al via anche One Session](#) pag. 28

**Angolo dei lettori :**

[Strazio 1999 \(Episodio 10\)](#) pag. 29

[La preda](#) pag. 30

**For live! :**

[L'equipaggiamento \(parte seconda\)](#) pag. 31

SCIOPS Fanzine Ufficiale di Progetto Folle - n.6 – 25 Luglio 2007 - Copyright Multifunction 2006 – All rights reserved – Grafica L.Scuderi. La fanzine non rappresenta una testata giornalistica in quanto viene pubblicata senza alcuna periodicità. Non può pertanto considerarsi un prodotto editoriale ai sensi della legge n. 62 del 7.03.2001

Al fine di evitare spiacevoli situazioni si ribadisce che:

- tutto il materiale contenuto nella presente Fanzine, è tutelato da copyright e appartiene ai legittimi proprietari che ne hanno consentito la pubblicazione tramite la comunità di PF, rappresentata dalla ditta Multifunction di Messina che ne detiene legalmente i diritti;

- non è consentita la pubblicazione, anche parziale, la riproduzione e la diffusione di materiale pubblicato, senza previa approvazione dell'Amministratore del sito progetto-folle.net e degli aventi diritto, ovvero tutti coloro che possano rivendicare la paternità del materiale in oggetto; tale clausola specifica che non è consentito l'utilizzo anche di sole parti del testo, senza aver l'autorizzazione congiunta dei detentori del copyright e dei creatori della suddetta parte, figure che potrebbero non appartenere allo stesso soggetto giuridico;

- non è concesso in alcun modo l'utilizzo di tutta o parte dell'ambientazione per altri giochi della stessa tipologia o affini: eventuali eccezioni dovranno essere approvate da un'assemblea costituita da tutti gli aventi diritto, i redattori e gli ideatori di PF;

- se finalizzati a scopo di lucro, tutti gli usi concessi della su citata ambientazione o di sue parti, dovranno prevedere una royalty, quantificata contrattualmente, che sostenga in percentuale non inferiore al 10% del suo valore le spese della Community riservando un minimale del 75% agli aventi diritto per la paternità dei soggetti utilizzati.

- tutti i lavori svolti e consegnati al vaglio della direzione di PF divengono di diritto proprietà della Multifunction, mantenendo il creatore il diritto alla paternità e all'usufrutto, in ragione del valore del suo lavoro, nell'ambito di eventuali futuri utilizzi commerciali. Questo consente al creatore diritto di veto sull'utilizzo della sua creazione in modo difforme da specifiche da lui fissate all'atto della consegna del lavoro finito, limitandolo al tempo stesso nella concessione a terzi, estranei a PF, dell'utilizzo delle stesse creazioni. Tale eventualità dovrà infatti prevedere un nulla osta da parte dell'Amministratore di PF. L'autore dichiara inoltre, sotto la propria responsabilità, che gli scritti da lui forniti non sono viziati da plagio o violazioni di copyright appartenenti a terzi.

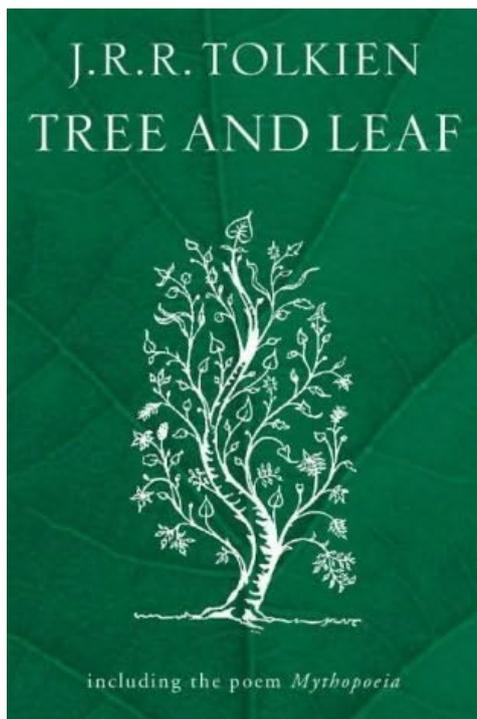
- non rientrano tra i beni tutelati le immagini di supporto al testo scaricate dal web o prese da riviste di settore: tutto il rimanente materiale è vincolato a quanto scritto sopra.

Si vuole in tal modo garantire non solo gli ideatori del progetto, ma anche quanti hanno collaborato, collaborano e collaboreranno allo sviluppo dello stesso con le loro opere d'ingegno e più specificamente nei campi letterario, grafico e musicale.

Direttore Generale: Luigi Scuderi – Direttore Responsabile: Francesca Viganò.

**J.R.R. TOLKIEN (parte Sesta): LE OPERE**  
di Francesca Viganò

- **Tree and Leaf (Albero e Foglia)**, uscito nel 1955 che costituisce la ristampa del saggio "On Fairy Stories" (Sulle Fiabe) e del racconto "Leaf by Niggle" (Foglia di Niggle) che risalgono rispettivamente al 1938 e al 1939.



### On Fairy Stories

Tolkien, nel suo saggio sulle fiabe, offre inconsapevolmente la sintesi concettuale e visiva di tutte le sue opere: *"Lo studioso è facilmente portato a pensare che, con tutta la sua fatica, egli stia soltanto raccogliendo qualche foglia, molte delle quali ormai strappate o marcite, delle infinite che compongono le fronde dell'Albero delle Fiabe e che ricoprono la Foresta dei Giorni... Chi è mai capace di concepire una foglia nuova? Tutti i disegni dalla gemma alla fioritura, tutti i colori dalla primavera all'autunno sono già stati scoperti dagli uomini tanto tempo fa. Eppure non è così: il seme dell'albero può essere ripiantato in quasi ogni terreno, anche in uno così inquinato com'è quello inglese"* (p.71).

L'inquietudine e l'insicurezza dello studioso che teme di accingersi ad un lavoro inutile, il continuo interrogarsi sul valore ed il significato

del proprio modo di concepire e realizzare l'arte, la risposta positiva ai propri dubbi cui arriva attraverso ripensamenti critici, sono proprio i problemi che lo spingono, di tanto in tanto, ad abbandonare i lavori più impegnativi per dedicarsi a riflessioni che si rispecchiano in forma diretta nei saggi, ed allegorica nei brevi racconti.

E anche l'albero è da un lato fonte di ispirazione mentre dall'altro è la metafora preferita per descrivere il processo creativo: vede le sue storie crescere da semi gettati a caso nel "terriccio della mente" e poi mettere radici nel passato e buttar fuori inaspettati rami. Se l'albero resta l'immagine dominante delle opere di Tolkien, la fantasia, l'arte, l'artista e il loro ambiguo potere sono i temi intorno ai quali si intrecciano i suoi intricati rami.

Coleridge aveva distinto Fantasia da Immaginazione, definendo l'una Fancy, come la facoltà mentale di legare per associazione oggetti della memoria e l'altra Imagination, facoltà vitale di percepire attivamente il mondo della realtà, di fonderne e mischiarne sinteticamente gli elementi per poi "ricrearli", che ha soprattutto il "potere di conferire alle creazioni ideali l'intrinseca consistenza della realtà".

Tolkien ritiene quest'analisi non valida e le definizioni etimologicamente errate: l'Immaginazione è una facoltà unica ed allo stesso tempo la capacità di costruire immagini e anche di percepirne la carica potenziale, di controllarle e afferrarne le implicazioni.

L'arrivare invece ad esprimerle in maniera che abbiano "l'intrinseca consistenza della realtà" e inducano quello che Coleridge chiama la "Credenza secondaria" richiede un altro nome: quello di Arte, che è "il legame operativo fra l'immaginazione e il risultato finale, la Subcreazione" (p.60).

Fantasia, non Fancy che gli pare un termine derogativo, bensì Fantasy è il termine scelto per definire un tipo specifico di arte che fa uso, cioè, di quella qualità di "stranezza e meraviglia dell'Espressione derivata dall'Immaginazione" (p.60), che è essenziale alla fiaba.

L'arte di fantasia, spesso considerata una manifestazione minore o addirittura non contemplata nel campo artistico, per Tolkien è al contrario "non già una forma inferiore, bensì più elevata di Arte, anzi la forma più pura (o quasi pura) di essa, e pertanto, quando la si raggiunge, la più pregnante" (p.61).

Fantasia, spiega Tolkien, è etimologicamente e semanticamente connessa a "fantastico", cioè irreali, sganciato dal mondo dei fatti osservati e dalle sue leggi: le immagini da cui trae origine sono nate da uno sforzo creativo più intenso perchè autonome, incontaminate dalla concretezza quotidiana, perciò più "pure".

Tolkien, seguendo una tradizione tipicamente romantica, vede l'arte come eterocosmo: un "Mondo Secondario", opposto al "Mondo Primario", il mondo sensibile in cui "siamo nati, viviamo, amiamo, odiamo e moriamo": è l'"immenso mondo di delizia" di Blake, creato dall'artista, o "subcreatore" che si libera con l'immaginazione dalla schiavitù imposta dalla limitatezza dei sensi umani.

Una sola legge è necessaria e sufficiente, come già diceva George McDonald, alla validità del Mondo secondario: la coerenza interna; se questa è rispettata fedelmente, esso è "vero" e la mente del lettore vi può entrare credendo a quanto vede e sente, non per "volontaria sospensione dell'incredulità" ma perchè presa dalla magia dell'arte.

La letteratura di Fantasia ha, a questo riguardo, vantaggi e svantaggi: se da un lato, infatti, è naturalmente dotata del fascino della "stranezza e meraviglia" che sempre attira, dall'altro deve tener conto della fragilità dei fili cristallini con cui è tessuto il suo mondo, così alieno dalle cose "primarie" cui siamo abituati, da richiedere da parte dell'artista un controllo e una fatica maggiori, affinchè la delicata costruzione abbia la solidità della realtà: *"Chiunque erediti lo straordinario strumento del linguaggio umano e in grado di dire 'sole verde'; molti sono anche capaci di immaginarselo o raffigurarlo. Ma questo non basta... Costruire un Mondo Secondario dentro il quale il sole verde risulti credibile, imponendo Credenza Secondaria, richiederà probabilmente fatica e riflessione e, certamente esigerà una particolare abilità, una sorta di facoltà magica."* (p.62).

L'artista diventa, quindi, "Incantatore", ricco di potere magico della parola.

Ed è naturale che sia proprio nelle fiabe che Tolkien afferra per la prima volta l'enorme potere della parola, per poi essere preso dal desiderio di farne uso: in Feeria, le parole giuste dette nel modo appropriato mutano le zucche in cocchi d'oro, aprono porte segrete e fanno scoprire inaspettati tesori: e così è nel mondo della poesia.

Conferendo agli elementi naturali "l'ombra o scintilla di divinità, l'uomo ha fatto vivere anche gli dei: il tuono sarebbe rimasto un semplice fenomeno naturale se le fiabe non l'avessero trasformato nel dio Thor: mitizzato anch'esso e diventato importante per gettare un po' di luce sul significato del mondo.

Nella pericolosa terra di Feeria" battuta dal "vento della mitologia", Tolkien prende man mano piena coscienza delle enormi potenzialità nascoste nel materiale che sceglie per dar forma concreta alla sua immaginazione e acquista l'immancabile feeling che il buon artigiano ha per il proprio strumento.

Ma ben presto, da viaggiatore incantato quanto timoroso, Tolkien si trasforma in audace esploratore e scopre il più fantastico dei "Mondi Secondari" che sia mai stato creato: *"Feeria contiene molte cose oltre agli elfi e alle fate, oltre a gnomi, streghe, trolls, giganti e draghi: racchiude i mari, il sole, la luna, il cielo e la terra e tutte le cose che vi si trovano, gli alberi e gli uccelli, l'acqua e la pietra, il vino e il pane e noi stessi, uomini mortali, quando ci lasciamo prendere dall'incanto"* (p.14).

(segue nel prossimo numero)

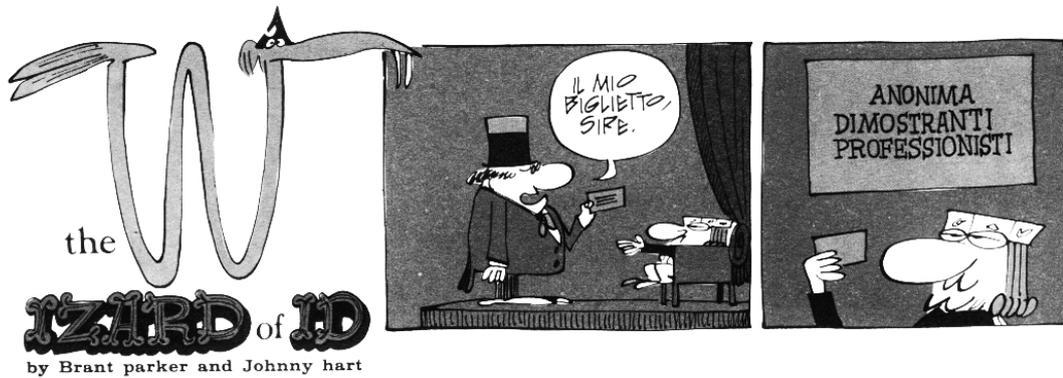
#### Approfondimenti:

[Tolkien Library](#)

[Fabbricanti di Universi](#)

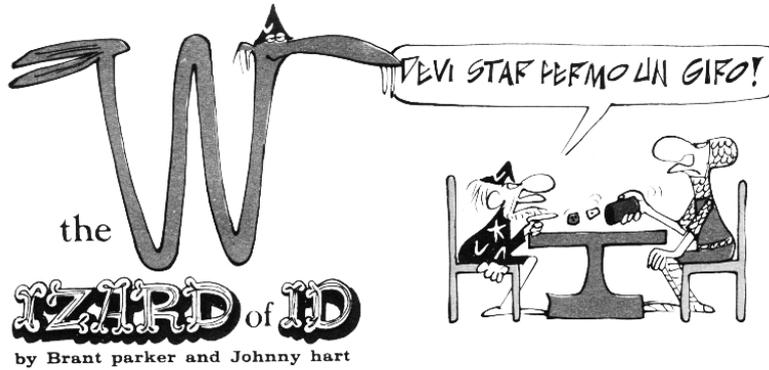


[Vai al sommario](#)



Tratto da LINUS n.4 (109) / Anno 10 / Aprile 1974  
"The Wizard od Id" by Brant Parker and Johnny Hart

[Vai al sommario](#)



Tratto da LINUS n.4 (109) / Anno 10 / Aprile 1974  
"The Wizard od Id" by Brant Parker and Johnny Hart

[Vai al sommario](#)

## OTTIMIZZARE WINDOWS XP (parte terza)

di Luigi Scuderi

### MISCELLANEA

**01) Disattivare la segnalazione degli errori.** Tra le varie nuove funzioni di Windows XP ne troverete anche una che vi permetterà, nel caso di crash di sistema, di segnalare il tipo d'errore ed eventuali circostanze in cui si è presentato il problema, direttamente a Microsoft. Se volete invece disattivare questa opzione, dovete cliccare con il tasto destro del mouse sull'icona Risorse del computer, visualizzata nel menu Start. Scegliete poi la voce Proprietà, cliccate sulla scheda Avanzate, infine sul pulsante Segnalazione errori, situato in calce alla finestra. Semplicemente a questo punto attivate l'opzione Disabilita segnalazione errori. Confermate con OK ed il gioco è fatto :-)

**02) Il visualizzatore di eventi.** Utilizzando i registri eventi nel Visualizzatore eventi è possibile ottenere informazioni sui problemi hardware, software e di sistema. È inoltre possibile monitorare gli eventi di protezione di Windows XP. Evidenziando nella parte sinistra della schermata ciò che si vuole controllare (applicazione; Protezione o Sistema) si apre a destra tutto l'elenco degli eventi in ordine di data. Eseguendo un doppio clic sull'icona dell'evento interessato, si apre una schermata con una descrizione dettagliata. In seguito si può scegliere se tentare di risolvere il problema autonomamente o inviare le informazioni al supporto tecnico Microsoft.

**03) Sospensione e sua utilità.** Il tempo di accesso al Sistema Operativo Windows è sempre stato un problema, soprattutto se abbiamo necessità di operare velocemente sulla nostra macchina, o semplicemente se siamo snervati dalle lunghe attese, che ogni volta prendono quei buoni 40-60 secondi. WindowsXP ha posto rimedio a questo problema creando l'utilità di 'Sospensione'; tramite questa opzione WindowsXP è in grado di salvare la sessione sul disco ed interrompere l'alimentazione della macchina senza rischi; in questo modo un successivo riavvio, ripristinerebbe la sessione salvata, garantendo un tempo di accesso al sistema realmente breve. Per sospendere il sistema bisogna andare su: Chiudi Sessione - Scegliere l'opzione Sospendi - e cliccare OK.

**04) Modificare l'azione di "raggruppamento pulsanti".** In base all'impostazione predefinita, quando si abilita l'opzione "Raggruppa pulsanti" nelle proprietà della barra delle applicazioni, gli elementi vengono raggruppati solo quando i pulsanti sulla barra delle applicazioni iniziano a diventare troppo piccoli. L'elemento aperto per primo viene raggruppato per primo. Per modificare questo comportamento, creare la voce DWORD "TaskbarGroupSize" nella chiave del Registro di sistema riportata di seguito: [HKEY\\_CURRENT\\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\Advanced](#). I valori validi per questa chiave sono i seguenti: 0 - (valore predefinito) raggruppamento per età (prima il gruppo più vecchio) 1 - raggruppamento per dimensione (prima il gruppo più grande) 2 - raggruppamento di qualsiasi gruppo di dimensione 2 o superiore 3 - raggruppamento di qualsiasi gruppo di dimensione 3 o superiore Disconnettersi e quindi riaccedere al computer per rendere effettiva la modifica.

**05) Disattivare l'avvio automatico dei CD.** Nelle precedenti versioni di Windows, l'avvio automatico dei CD si disattivava con semplicità togliendo la spunta da "Notifica inserimento automatico" da Gestione Periferiche=>CD-Rom=>Proprietà.

In Windows XP pro e home la procedura non è così immediata come in precedenza. Nella versione Home dobbiamo addirittura agire sul registro..

> Windows XP Home Edition  
 - Avviate REGEDIT (da Start=>Esegui);  
 - Portatevi sulla seguente chiave di registro: [HKEY\\_CURRENT\\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer](#)  
 - Editate (se esistente) o Create un Nuovo => Valore DWORD, denominandolo come segue: **NoDriveTypeAutoRun**  
 - Assegnategli il valore su base Decimale "181" (ovviamente senza le virgole).  
 - Chiudete REGEDIT;  
 - Riavviate Windows per rendere effettiva la modifica.  
 ..Fatto!!  
 > Windows XP Professional  
 - Avviate GPEDIT.MSC (da Start=>Esegui);  
 - Fate click su "Configurazione Computer";  
 - Quindi selezionate "Modelli Amministrativi" e "Sistema";  
 - Scorrete l'elenco finché trovate la voce "Disattiva Riproduzione Automatica" e selezionatela con un doppio click del mouse;

- Dalla finestra successiva selezionate la voce "Attivata";  
 - Confermate il tutto e chiudete il pannello di amministrazione.  
 ..Fatto!! Dopo queste modifiche, quando inserirete un CD nel lettore (o masterizzatore), questo non avvierà nessun setup, software o qualsiasi operazione di AutoPlay.

**06) Effettuare il download degli aggiornamenti.** Tramite il Catalogo di Windows Update è possibile scaricare da internet i file degli aggiornamenti per salvarli poi, per esempio, su CdRom. Aprite Windows Update e sotto il menù "Vedere anche" selezionate la voce "Catalogo di Windows Update". In alto troverete la voce "Trova aggiornamenti per Microsoft Windows". Selezionando tale voce, vedrete apparire un menù, nella parte destra della finestra, dal quale potrete scegliere la versione di Windows XP da voi utilizzata. Vi verrà mostrato un elenco con gli aggiornamenti disponibili. Selezionate quelli che desiderate scaricare premendo il tasto Aggiungi. Gli aggiornamenti verranno aggiunti nel Raccoglitore download al quale potrete accedere attraverso il menù presente nella parte sinistra della schermata. Selezionata quest'ultima voce, potrete visionare tutti gli aggiornamenti pronti per il download. Tramite il pulsante Sfoglia avrete la possibilità di decidere su quale cartella scaricare i file, operazione da effettuare premendo il tasto **Download**.

**07) Come velocizzare l'avvio di PC collegati in rete.** Potreste notare dei rallentamenti in fase di avvio di personal computer con sistema operativo Windows NT (ma anche 2000 e XP) collegati in rete locale. Questo fatto è di solito dovuto al tempo impiegato da Windows NT per l'aggiornamento delle policy di gruppo. Ecco come ovviare al problema: aprite il Registro di Sistema (Start-Esegui-Regedit) e trovate la seguente chiave:

[HKEY\\_LOCAL\\_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\system](#). Adesso cercate, nel pannello di destra, questi due valori:

- SynchronousMachineGroupPolicy  
 - SynchronousUserGroupPolicy

Se non vi sono, create due nuovi valori DWORD ed attribuite loro i seguenti nomi: **SynchronousMachineGroupPolicy** e **SynchronousUserGroupPolicy**. Assegnate ad essi il valore 0. Ravviate il PC.

**08) "Copia nella cartella/Sposta nella cartella" nel menu contestuale.** Vediamo un'ulteriore personalizzazione del menu contestuale di Windows XP: aggiungeremo due voci che ci daranno la possibilità di copiare o spostare i file e le cartelle selezionate. Un'utile alternativa al trascinamento col mouse o al solito taglia (o copia) & incolla. Per fare questo apriamo il registro di sistema (Start - Esegui - Regedit) e posizioniamoci alla chiave:

[HKEY\\_CLASSES\\_ROOT\AllFilesystemObjects\shell\ContextMenuHandlers](#). Al suo interno creiamo, da Modifica - Nuovo - Chiave, una nuova chiave a cui assegneremo nome Copy To; facciamo doppio clic sulla stringa Predefinito che troviamo nella sezione di destra del registro e inseriamo nel campo Valore questo: **{C2FBB630-2971-11D1-A18C-00C04FD75D13}**. Creiamo con la stessa procedura un'altra chiave (sempre all'interno della chiave [HKEY\\_CLASSES\\_ROOT\AllFilesystemObjects\shell\ContextMenuHandlers](#)) attribuendogli come nome Move To. Doppio clic sulla stringa Predefinito e nel campo valore inseriamo: **{C2FBB631-2971-11D1-A18C-00C04FD75D13}**. Chiudete il registro di sistema e verificate i cambiamenti immediati al menu contestuale: saranno comparse le voci "Copia nella cartella" e "Sposta nella cartella".

**09) Rimuovere i programmi bloccati nel menu Start.** Per rimuovere nel menù Start di Windows XP, quella lista di programmi fissi che sono sistemati, al di sopra di una linea grigia nella colonna di sinistra del nostro menu di Avvio. Solitamente sono presenti di default l'icona di Internet Explorer e quella del client di posta elettronica predefinito. E comunque troveremo quei programmi che in passato abbiamo deciso di trascinarvi. Per chi vuole fare un po' di ordine nel menù Start e togliere questa lista, ecco il trucco:

Aprire il registro di sistema (Start - Esegui - Regedit) e posizionarsi alla chiave:

[HKEY\\_CURRENT\\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer](#). Al suo interno, nella colonna di destra, se non presente, creare un nuovo valore DWORD (Modifica - Nuovo - Valore DWORD) e nominarlo **NoStartMenuPinnedList**. Cliccando due volte sul valore appena creato andiamo a settare al suo interno 1, per abilitare la restrizione. Chiudiamo il registro e riavviamo il PC per rendere effettiva la modifica. Per tornare alla situazione precedente sarà sufficiente sostituire al valore 1 il valore 0 all'interno di **NoStartMenuPinnedList**.

**10) Windows - Spostare rapidamente Cartelle e File.** In molti hanno ormai imparato ad usare le comode funzioni di Copia/Incolla per spostare e/o copiare dei file o cartelle in modo veloce.

Tuttavia, in pochi utilizzano un'altra funzione, ancora più veloce, per effettuare le stesse operazioni: la funzione "Invia a". La funzione INVIA A, fa parte del menu contestuale di windows relativo a file/cartelle/documenti (quando fate click con il pulsante destro). Nel relativo menu avrete un elenco di possibili destinazioni come Desktop e posta. Perché non aggiungere a questo elenco anche le destinazioni che usiamo più spesso ...per esempio una cartella dove salviamo i nostri documenti.

**Aggiungere un collegamento al menu INVIA A (SendTo)**

Ecco Come Fare:

- Portatevi, tramite "Risorse del Computer" fino alla vostra Cartella (senza aprirne il contenuto);
- Quindi fate click con il pulsante destro su di essa e, dal menu contestuale, selezionate "Crea Collegamento".
- Creato il collegamento (se volete, rinominatelo a vs. piacere), non ci resta che spostarlo nella cartella "SendTo" di Windows....
- Per farlo basta scrivere SENDTO nella casella del menu START->ESEGUI
- Non vi resta che trascinare all'interno di SendTo il collegamento appena creato. Dopo questa operazione, quando fate click con il pulsante destro su un documento o cartella, nel relativo menu avrete anche la destinazione appena creata.

**11) Disabilitare la Thumbnail in XP.** Se per caso vi fosse capitato di visualizzare le immagini in Esplora Risorse in modalità anteprima, avrete sicuramente verificato un nuovo particolare nel vostro PC: nel momento in cui tornate alla visualizzazione dei dettagli, vi sarà comparso un file dal nome Thumbs.db. Questo file ha una funzione ben precisa: memorizzare l'anteprima delle immagini, con il proprio livello di qualità e grandezza, in modo tale che quando si ripassa a visualizzare l'anteprima di quella directory, thumbs.db accelera di molto l'operazione poiché non dovrà ricaricarsene tutte. E' possibile sbarazzarsi dell'inconveniente (se proprio vi infastidisce) procedendo nel solito modo: aprite il Registro di Sistema e trovate la chiave:

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer`. All'interno di Explorer dovreste creare un nuovo valore DWORD, assegnandogli poi come nome `DisableThumbnailCache`. Cliccate due volte sul valore appena creato e segnate come valore esadecimale `1`. Chiudete il registro e riavviate per rendere effettive le modifiche. Naturalmente se vorrete tornare alla situazione precedente, vi sarà sufficiente cancellare il DWORD `DisableThumbnailCache` oppure assegnargli come valore `0`.

**12) Visualizzare il contenuto degli Appunti.** E' possibile visualizzare il contenuto degli "appunti di Windows" seguendo il percorso Start - Esegui e digitando nell'apposita casella il comando `clipbrd.exe`. Apparirà la finestra "Visualizzatore Cartella Appunti" attraverso la quale sarà possibile visionare il contenuto degli appunti. Il comando funziona anche nei sistemi Windows XP.

**13) Alcune restrizioni alla "Installazione Applicazioni".** Ecco come instaurare altre restrizioni alla voce Installazione Applicazioni del Pannello di Controllo. Aprite il registro di sistema (Start - Esegui - Regedit) e posizionatevi alla voce

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies` (nel caso in cui si voglia che la restrizione abbia effetto su tutti gli utenti della macchina la chiave da considerare sarà invece `HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies`). Al suo interno create una nuova Chiave (Modifica - Nuovo - Chiave) ed assegnatele nome `Uninstall`. Entrate in questa chiave appena creata e qui andrete a creare i valori DWORD che vi permetteranno di personalizzare la funzione di Installazione. Tutti i valori sotto citati si creano da Modifica - Nuovo - Valore DWORD e inserendo semplicemente il nome corrispondente:

Fate doppio clic sul valore DWORD aggiunto, quindi impostatene il campo "Valore" a 1 per attivare la restrizione, a 0 per eliminarla.

**NoAddRemovePrograms:** Elimina direttamente la possibilità di accedere alla funzione Installazione applicazioni del Pannello di controllo. Accedendo dopo la modifica si riceverà l'errore "Le funzionalità di installazione applicazioni sono state limitate. Contattare l'amministratore"

**NoRemovePage** Elimina il bottone Cambia/rimuovi programmi

**NoAddPage** Elimina il pulsante Aggiungi nuovi programmi

**NoWindowsSetupPage:** Impedisce l'accesso alla scheda Installazione componenti di Windows

**NoAddFromCDorFloppy** Non permetterà in futuro l'installazione di programmi dalle unità CD e/o floppy.

**NoAddFromInternet** Elimina l'opzione che consente di installare

nuovi programmi da Internet. Potete inserirne uno o più e per attivarli sarà sufficiente cliccarvi due volte sopra ed assegnare valore dati 1. Per tornare indietro nella modifica sarà sufficiente cancellare le chiavi create.

**14) Aggiornamento automatico dell'orologio.** Windows XP include un client NTP, un software che si collega ad un orologio atomico e aggiorna l'orologio sul computer locale. L'orario viene regolato in base alle impostazioni del fuso orario (Pannello di controllo - Opzioni internazionali e della lingua). Per attivare questa funzione basta fare doppio click sull'orologio, andare sulla scheda Ora Internet e attivare l'opzione "Sincronizzazione automatica con un server riferimento ora". Dal menù sottostante potete scegliere il server con cui sincronizzarvi. L'aggiornamento avviene in modo automatico ogni settimana; per modificare la frequenza di sincronizzazione dobbiamo però ricorrere al registro di sistema (Esegui - Regedit) e posizionarvi quindi su: `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\ControlSet001\Services\W32Time\TimeProviders\NtpClient`. Trovare una voce nominata `SpecialPollInterval`: essa contiene il numero di secondi che intercorrono tra una sincronizzazione e l'altra, di default dovrebbe essere 604800 (1 settimana). Con un doppio click è possibile modificare tale valore. E' buona norma, comunque, non impostare tempi troppo brevi per evitare di caricare eccessivamente la rete e i server remoti.

**15) Velocizziamo la comparsa del menù start.** In alcuni sistemi operativi il menù start appare dopo un certo intervallo di tempo dal clic del mouse. Per velocizzare il tutto, ricorrendo al Registro di Sistema, andiamo su `HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Desktop` e modifichiamo (eseguendo un doppio clic sul nome) il valore della variabile `Menu-ShowDelay` a 200 (di solito è a 400) Clicchiamo quindi su ok.

**16) Aggiungere e togliere utenti o gruppi all'elenco delle autorizzazioni.** Ecco come aggiungere e togliere utenti o gruppi all'elenco delle autorizzazioni. Procediamo: per prima cosa aprire l'Editor del Registro di sistema. Fare clic sulla chiave di cui si desidera modificare l'elenco delle autorizzazioni. Andare su Modifica - Autorizzazioni - Aggiungi - Percorsi. Qui selezionare il computer o il dominio degli utenti e dei gruppi che si desidera visualizzare. Fare clic sul nome dell'utente o del gruppo, quindi su Aggiungi e infine su OK. Nella casella di gruppo Autorizzazioni per nome della finestra di dialogo Autorizzazioni, assegnare un tipo di accesso all'utente o al gruppo selezionato. Per concedere l'autorizzazione all'utente di accedere in lettura al contenuto della chiave, ma non l'autorizzazione al salvataggio di eventuali modifiche apportate, selezionare la casella di controllo Consenti in corrispondenza dell'opzione Lettura.

Per concedere l'autorizzazione all'utente di aprire, modificare e diventare proprietario della chiave specificata, selezionare la casella di controllo Consenti in corrispondenza dell'opzione Controllo completo.

N.B. - Se nella casella di gruppo Autorizzazioni le caselle di controllo non sono disponibili, significa che la chiave ha ereditato le autorizzazioni dalla chiave oggetto padre. Affinché le autorizzazioni assegnate a una chiave principale possano essere applicate anche alle relative sottochiavi, fare clic su "Avanzate" e selezionare la casella di controllo "Consenti di propagare a questo oggetto le autorizzazioni ereditabili dal padre". Nelle finestre di dialogo per la selezione di utenti, computer o gruppi se si digita il nome invece di selezionarlo, fare clic su Controlla nomi prima di fare clic su OK.

Analogamente per rimuovere un utente o un gruppo dall'elenco di controllo operare in questo modo: Aprire l'Editor del Registro di sistema. Fare clic sulla chiave di cui si desidera modificare l'elenco di controllo. Scegliere Autorizzazioni dal menu Modifica. Fare clic su Avanzate e quindi selezionare la scheda Controllo. Selezionare l'utente o il gruppo che si desidera rimuovere e quindi fare clic su Rimuovi. Anche in questo caso è necessario essere connessi al sistema come amministratore o come membri del gruppo Administrators per completare la procedura.

**17) Modificare i settaggi del Log Off e dello Shutdown.** I settaggi sotto indicati si applicano nel momento in cui si utilizzano i comandi di Spegnimento e di Disconnessione del sistema. Aprire il registro di sistema e posizionarsi alla chiave

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\WindowsNT\CurrentVersion\Shutdown`. Al suo interno si creeranno due valori DWORD (Modifica - Nuovo - Valore DWORD) a cui si assegneranno i nomi `LogoffSetting` (quando si effettua la disconnessione) e `ShutdownSetting` (quando si effettua lo spegnimento).

Fare doppio click su ognuno per modificarne il Valore Dati.

I settaggi da impostare a questi valori sono:

0 - Disconnessione

- 1 - Spegnimento
- 2 - Spegnimento e riavvio
- 3 - Spegnimento e Power Off (inteso come spegnimento del monitor e della macchina, senza toccare il tasto) dove supportato dal Bios.

Questi 4 settaggi si possono assegnare ad entrambe i valori. Disconnettersi o riavviare il pc per rendere effettive le modifiche.

**18) Aprire il Prompt dei comandi da una determinate cartella.** Ecco come modificare il menu contestuale del mouse (per capirci il click con il tasto destro del mouse) in modo da aggiungere una voce che ci apra il Prompt dei Comandi direttamente nella cartella in cui siamo posizionati. In questo modo ci sarà risparmiata quella lunga operazione di digitazione delle directory. Aprire il registro di sistema e posizionarsi alla chiave:

[HKEY\\_CLASSES\\_ROOT\Directory\shell](#). Al suo interno, se non già presente, creare una nuova chiave (Modifica – Nuovo – Chiave) nominandola Command. Cliccare due volte sulla stringa Predefinito che si vede sulla destra e impostare come valore quello che si vuole compaia nel menu contestuale, ad esempio "Prompt dei comandi". Ora all'interno della chiave Command precedentemente creata, crearne un'altra a cui dare nome command. Sulla destra cliccare nuovamente due volte sopra la stringa Predefinito e assegnare valore `cmd.exe /k cd "%1"` così come è scritto. Chiudere il registro e riavviare il pc per rendere effettive le modifiche. Da adesso usando il tasto di destro del mouse su una directory di Esplora risorse si accederà direttamente al command e posizionarsi in quella cartella.

**19) Programmi in esecuzione automatica.** Ecco come eliminare l'inserimento in Esecuzione Automatica di programmi non voluti che si installano (anche se cancellati) ad ogni riavvio.

Basta trovare la seguente chiave:  
[HKEY\\_LOCAL\\_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Run](#). Individuate alla vostra destra il nome del programma che volete eliminare. Verificate per bene che non faccia parte di altri programmi che volete cancellare e procedete alla rimozione della stringa. Di solito hanno nomi come "hot video", "chat" e via dicendo.

**20) Attivare o disattivare l'anteprima sulle immagini.** Quando si fa un doppio-click su una immagine, Windows in automatico ne apre l'anteprima con il visualizzatore di immagini e fax. Vediamo oggi come disattivare questa possibilità oppure reimpostarla nel caso non funzioni più a dovere (nel caso cioè in cui si apra con un programma di modifica di immagini). Apriamo il registro di sistema e posizioniamoci nella chiave:

[HKEY\\_CLASSES\\_ROOT\SystemFileAssociations\image\ShellEx\ContextMenuHandlers\ShellImagePreview](#). Per disattivare l'anteprima cancelliamo la stringa (Predefinito) che troviamo al suo interno semplicemente con il tasto `can`. Da ora in avanti le nostre immagini si apriranno con il programma predefinito di immagini ad esempio Paint Shop Pro o AcdSee. Se invece dobbiamo ripristinarla reimpostiamo il suo valore facendo un doppio click sopra, appunto, a (Predefinito) e inseriamo `{e84fda7c-1d6a-45f6-b725-cb260c236066}` compreso di parentesi graffe. Non è necessario riavviare il sistema per verificare le modifiche apportate.

**21) Visualizzare i tasti di scelta rapida.** I tasti di scelta rapida rappresentano un'alternativa al mouse per l'utilizzo di Windows e consentono di aprire e chiudere elementi nonché eseguire spostamenti nel menu di avvio, nel desktop, nei menu, nelle finestre di dialogo e nelle pagine web. I tasti di scelta rapida possono inoltre semplificare le interazioni con il computer. Sono molti e tra questi, molti sono utilissimi... per visualizzarli, andare su Start – Esegui e digitare `%windir%\Help\keyshort.chm`. Si aprirà la pagina di guida in linea in cui troveremo non solo le più comuni sequenze come ad esempio `CTRL + C` per copiare una selezione o `WIN + D` per visualizzare il desktop ma anche molti altri più complessi.

La sezione si divide in:

- Tasti di scelta rapida per operazioni generali
- Tasti di scelta rapida delle finestre di dialogo
- Tasti di scelta rapida per Microsoft Natural Keyboard
- Tasti di scelta rapida per l'accesso facilitato
- Tasti di scelta rapida di Esplora risorse

**22) Analizzare il nostro sistema.** A volte si rende necessario avere un'analisi del sistema per raccogliere informazioni su hardware, software e connessioni di rete. Ed ecco che il comando **NETSH** ci viene in aiuto. Tecnicamente: "Il comando netsh è un'utilità per la creazione di script della riga di comando che consente di visualizzare o modificare la configurazione di rete di

un computer in esecuzione in modalità locale o remota" Per iniziare il controllo andare su Start - Esegui e digitare: [netsh diag gui](#)

Si aprirà la finestra di Guida in linea e supporto tecnico. Cliccare su Analizza sistema ed attendere qualche secondo per l'analisi. Il risultato finale sarà una schermata con informazioni molto utili posta elettronica configurata, informazioni dettagliate sul sistema operativo schede di rete e modem. A dirlo così sembra molto riduttivo, ma sono molte le notizie che si possono ottenere...

Se si clicca invece sulla voce iniziale Imposta opzioni di analisi sarà possibile scegliere le informazioni da ricercare. Inoltre per visualizzare i numerosi switch applicabili a questa utility, fare una ricerca nella guida in linea con le parole netsh diag.

**23) Evitare il messaggio in avvio.** Quando accendiamo il PC, alla schermata della scelta dell'utente in Windows XP, sotto il nome dell'utente viene visualizzato un messaggio riferito al numero dei messaggi di posta non letti in Outlook Express per quell'utente e per tutti quelli presenti sulla macchina. Se l'opzione non vi interessa fate questa modifica al registro: Posizioniamoci alla chiave [HKEY\\_CURRENT\\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\UnreadMail](#). Al suo interno, nella parte destra, create un nuovo valore (Modifica – Nuovo – Valore DWORD) e assegnategli nome [MessageExpiryDays](#). Fate doppio click su questo nuovo valore e assegnate valore dati 0. In questo caso il messaggio non verrà più mostrato in avvio. Nel caso però si voglia tornare alla condizione precedente, assegnare valore dati 1, oppure cancellare la chiave.

**24) Disabilitare Windows Installer.** Questo trucco è un po' l'uovo di Colombo. Molte volte si sono ricevuti consigli su come impedire le installazioni di programmi sul nostro PC, evitando così che persone esterne potessero creare confusione. Oggi vedremo come impedire l'installazione e la disinstallazione di quei programmi che richiedono Windows Installer. Uno per tutti è Office con tutti i suoi componenti. Apriamo il nostro registro di sistema (Start – Esegui – Regedit) e posizioniamoci alla chiave [HKEY\\_LOCAL\\_MACHINE\Software\Policies\Microsoft\Windows\Installer](#). Al suo interno creiamo un DWORD (Modifica – Nuovo – Valore DWORD) e assegniamogli nome [DisableMSI](#) e, facendo doppio click, settiamo il suo valore dati in questo modo:

- 1 nel caso in cui vogliamo che solo l'amministratore possa evitare la restrizione
  - 2 Per rendere la modifica e la restrizione estesa a tutti
- Riavviare il pc per rendere effettive le modifiche.  
Da adesso in poi si riceverà l'errore "Installazione Vietata dai criteri di sistema. Contattare l'amministratore di sistema" nel caso in cui si tenti di utilizzare Windows Installer.

**25) Se un driver non va.** Quando aggiornate un driver, una copia del pacchetto precedente del driver è conservata automaticamente in una sotto-directory di sistema. Se il nuovo driver non funziona correttamente, potete ristabilire il driver precedente.

Il ripristino (o roll back) del driver che Windows effettua, consente soltanto un livello di ripristino: insomma soltanto una versione precedente alla volta del driver può essere conservata.

Ecco come rimpiazzare: Accedere al PC come amministratore del sistema, Andare su Start – Pannello di Controllo – Sistema. Scegliete il tab Hardware e cliccare sul bottone Gestione periferiche. Posizionatevi sulla periferica desiderata, della quale si vuole ripristinare il driver precedente, e fate un doppio click. Scegliete il tab Driver e cliccare sul bottone Ripristina Driver.

**26) Impedire la modifica delle impostazioni dello schermo.** A volte capita, se si condivide il PC con altre persone, di ritornare alla nostra postazione e trovare lo schermo "sottosopra": screensaver attivati o modificati, sfondi impostati, risoluzione dello schermo modificata. Vediamo oggi come rendere la vita difficile a questi impavidi smanettoni:

Aprire il registro di sistema (Start – Esegui – Regedit) e posizionarsi nella chiave:

- [HKEY\\_CURRENT\\_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\System](#) (se la chiave System non esiste crearla all'interno di Policies). Qui creeremo ora i nostri valori per le restrizioni: sono tutti valori DWORD che si creano da Modifica - Nuovo - Valore DWORD e dando per nome i nomi sotto citati, che si abilitano facendo doppio click su ogni voce e assegnando valore 1:
- [NoDispBackgroundPage](#) : Nasconde la cartella Sfondo in Pannello di Controllo - Schermo.
  - [NoDispScrSavPage](#) : Nasconde la cartella Screen Saver in Pannello di Controllo - Schermo.
  - [NoDispAppearancePage](#) : Nasconde la cartella Aspetto in Pannello di Controllo - Schermo.
  - [NoDispSettingsPage](#) : Nasconde la cartella Impostazioni in Pan-

nello di Controllo - Schermo. Non è necessario riavviare il PC per verificare le modifiche.

**27) Esportare e importare combinazioni.** Quando si personalizza l'aspetto delle finestre di Windows, le impostazioni vengono salvate nel registro di configurazione. In caso di reinstallazione del sistema operativo, tali modifiche andrebbero perdute. Per esportare le personalizzazioni del sistema, realizzare un file ".reg" che potrà essere eseguito in qualsiasi installazione di Windows. Aprire il registro di configurazione (Start - Esegui - Regedit) e cercare la chiave `HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Colors`. Cliccare con il tasto destro del mouse sulla cartella "Colors" e dal menu contestuale selezionare la voce "Esporta". Salvare il file su un floppy, quindi eseguirlo sulla macchina in cui si vuole riprodurre le combinazioni di colori.

**28) Disattivare il componente Prefetcher.** Il modulo Prefetcher è un componente di Windows Memory Manager, il suo scopo è di ottimizzare il tempo di avvio e caricamento dei programmi.

Per fare questo Windows controlla la frequenza con cui un'applicazione viene usata, che file utilizza ed altre informazioni sull'applicazione stessa. Queste informazioni sono salvate nella cartella `C:\Windows\Prefetch`. Ma se il nostro PC è dotato di 128Mb di Ram o meno, questo modulo rallenterà di molto le nostre operazioni e pertanto vediamo, in questo caso, come disattivarlo.

Per disattivare il componente Prefetcher, utilizzare l'Editor del Registro di sistema (Start - Esegui Regedit). Scorrete le chiavi fino a posizionarvi in: `HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\Session Manager\Memory Management\PrefetchParameters`. Al suo interno fare doppio click sul valore `DWORD EnablePrefetcher` e digitare 0 in Valore Dati sostituendolo al 3 presente.

Chiudere il registro e riavviare il sistema per rendere effettive le modifiche. Al riavvio Prefetcher non verrà avviato.

N.B.: Chi possiede più di 128 Mb di Ram potrebbe notare dei rallentamenti e la situazione potrebbe tornare a quella precedente impostando il valore a 3. Inoltre se il vostro PC è un PIII 800 o superiore, con almeno 512 Mb di Ram potete mettere in Valore Dati 5 per aumentare le prestazioni. E' comunque consigliata la pulizia periodica della cartella Prefetch per evitare intasamenti e rallentamenti.

**29) Aprire prompt comandi da una determinata cartella: variazioni sul tema.** "Aprire il prompt dei comandi da una determinata cartella": con lo stesso sistema si può aggiungere al menu destro un'altra funzione utile che è il tasto LEGGI. Con questo si possono leggere qualsiasi tipo file con il tasto destro ed esistono due versioni: Aprire il blocco note e copiare pari pari queste righe:

```
REGEDIT
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\*\shell]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\*\shell\Leggi]
[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\*\shell\Leggi\command]
@="notepad %1"
```

salvare con estensione .reg poi dare il comando Unisci. Aggiungerlo a mano nel registro di Windows. Andare alla chiave `HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Classes\*\shell` creare una nuova chiave "LEGGI" ed una sottochiave: "Command" (senza virgolette). A destra doppio click su predefinito e scrivere `notepad %1`. Va da sè che con lo stesso sistema si può aggiungere anche altre voci come ad esempio un visualizza immagini ecc.

**30) Come eliminare il dottor Watson.** Quando sotto Windows NT, 2000 o XP un programma va in crash, viene salvata l'immagine corrente della memoria in un file. Questa operazione può richiedere tempo; inoltre occupa spazio su disco. In Windows Xp Dr. Watson può diventare pericoloso in termini di privacy: ad ogni crash, Windows ci chiede se vogliamo trasmettere un rapporto a Microsoft. Se per esempio nel momento del crash MS Word fosse in esecuzione, magari su un documento riservato, Microsoft riceverebbe tale testo in forma leggibile. Per disattivare Dr. Watson aprire il menù start, fare clic su esegui e digitare regedit.

All'apertura del registro andare a: `HKEY_LOCAL_MACHINE\software\microsoft\windows NT\CurrentVersion` ed eliminare la chiave AeDebug. Per ripristinare Dr. Watson da esegui digitare `drwtsn32`.

**31) Assegnare temporaneamente i permessi da amministratore.** Molti programmi richiedono le autorizzazioni di Amministratore per essere installati o semplicemente eseguiti. Oggi appunto vedremo una semplice procedura per assegnarci temporaneamente i permessi da Administrator mentre si è connessi alla macchina come normali utenti.

Premiamo il tasto Shift mentre usiamo il tasto destro del mouse sul programma che dobbiamo installare o eseguire e scegliamo la nuova

voce Esegui come. Si aprirà una finestra di Selezione account utente in cui si potrà scegliere con quale utente eseguire l'applicazione. Inseriremo Nome Utente e Password dell'amministratore e il gioco è fatto. Questa opzione si può utilizzare anche nei programmi del menu Start già installati.

**32) Accesso veloce per lo spegnimento o riavvio del sistema.** Vediamo come creare un'icona, magari da posizionare sul desktop, per agevolare le operazioni di chiusura della nostra macchina.

Apriamo Notepad e copiamo al suo interno quanto segue: `(new ActiveXObject("Shell.Application")).ShutdownWindows();` Salviamo il file sul desktop dando nome a piacere ma sostituendo l'estensione .TXT con .JS. Quando si effettuerà il doppio click su questa icona verrà richiamata la maschera di Standby, Spegnimento e Riavvio del pc.

**33) Come ricreare l'icona Mostra Desktop.** A volte può accadere di cancellare inavvertitamente l'icona del Mostra Desktop dalla barra di Avvio veloce e di non ritrovarla più nel nostro sistema. Ecco un modo veloce per ricrearla: aprite il Notepad e copiate:

```
[Shell]
Command=2
IconFile=explorer.exe,3
[Taskbar]
Command=ToggleDesktop
```

Salvate il file in questione come `Mostra Desktop.scf` (dovrete sostituire SCF all'estensione TXT). Ora potete riposizionarlo nella barra di avvio veloce oppure direttamente nella cartella

```
C:\Documents and Settings\utente\Dati applicazioni\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch
```

**34) Backup del Registro di Sistema.** Prima di apportare qualsiasi modifica al Registro di Sistema, il buon senso consiglia di fare un opportuno backup. Ecco come procedere: in "Start" andare in "Esegui". Digitare "Regedit" (senza virgolette) e dare "Invio". Sotto la prima voce (Registro di sistema) scegliere "Esporta file del Registro di sistema". dargli un nome ed in "salva come" lasciate "File registro" (\*.reg). Cliccate su OK.

Molto importante: nella casella di gruppo "intervallo di esportazione" potete effettuare le seguenti operazioni:

1. per eseguire il backup di tutto il Registro di sistema, selezionare il pulsante di opzione "Tutto";
2. per eseguire il backup di un determinato ramo della struttura del Registro di sistema, selezionare il pulsante di opzione "Selezione" e immettere il nome del ramo da esportare.

In pochi minuti sarà creato un file con estensione .reg (in "salva come" vi appare "File Registro"). Non conviene salvare il file su dischetto floppy poiché occupa troppi Mb. In caso di "incidente" per riportare il sistema alla normalità basterà scegliere "Importa file del Registro di Sistema" e selezionare il file . reg precedentemente salvato.

**35) Rimuovere l'area di notifica dalla Taskbar.** Ecco come rimuovere e quindi impedire l'accesso diretto alle icone della Taskbar, per capirci quelle posizionate accanto all'orologio in basso a destra del nostro monitor. Facciamo così: apriamo il registro di sistema e posizioniamoci alla chiave: `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer`. All'interno di questa chiave, sulla destra dell'editor, creiamo un valore `DWORD` (Modifica - Nuovo - Valore `DWORD`) a cui assegnamo nome `NoTrayItemsDisplay` Clicchiamo due volte sul valore appena creato e scriviamo nella casella Dati Valore il numero 1. Chiudiamo il registro e riavviamo il PC (o solo explorer.exe per velocizzare) per rendere effettive le modifiche. Per tornare alla situazione precedente sarà sufficiente cancellare il valore `NoTrayItemsDisplay`

**36) Windows XP e la Java Virtual Machine.** Sicuramente chi possiede Windows XP si sarà accorto dell'assenza della Java Virtual Machine e anche dell'impossibilità di scaricarla nel momento in cui lo stesso sistema operativo si accorge della sua assenza. Questo accade perché probabilmente la Microsoft, a seguito dei diverbi con la Sun promotrice e autrice di Java, ha deciso di rimuovere direttamente il supporto da XP. E' necessario dunque scaricare la JVM da questo sito. Nel caso in cui dobbiate programmare in Java scaricatevi la versione: SDK - Software Development Kit - ambiente di sviluppo che contiene anche la JRE. Altrimenti se ne fate un comunissimo uso di visualizzazione sarà sufficiente la versione: JRE - Java runtime environment - ambiente di runtime. Qui la scelta. In questo documento inoltre sono ben spiegate le differenze.

**37) Disabilitare la verifica dei collegamenti interrotti.** Quando si disabilita un collegamento (.lnk), il file system NTFS di Windows XP e Windows 2000 tenta automaticamente di trovare la destinazione di tale collegamento eseguendo una ricerca in tutti i percorsi alternativi associati al collegamento. Se il file di destinazione si trova in una partizione NTFS, il sistema utilizza un ID del file di destinazione per trovare un percorso. Se il percorso risultante non è corretto, viene eseguita una ricerca completa nell'unità di destinazione per trovare il file. Vediamo come impedirlo.

Apriamo il registro di sistema (Start – Esegui – Regedit) e posizioniamoci alla chiave: `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer`. Al suo interno creiamo un nuovo valore DWORD (Modifica – Nuovo – Valore DWORD) e assegniamo il nome `NoResolveTrack`. Facciamo doppio clic sul nuovo valore e impostiamolo a 1.

Diamo OK, chiudiamo il registro e riavviamo il PC per rendere effettive le modifiche. In alternativa avremmo potuto impostare questa limitazione dai Criteri di gruppo (Start – Esegui – gpedit.msc): seguire il percorso Configurazione Utente – Modelli amministrativi – Menu di Avvio e Barra delle Applicazioni e al suo interno abilitare la voce: "Non utilizzare il metodo basato sulla verifica nella risoluzione dei collegamenti con la shell".

**38) Modalità ClearType.** Windows XP offre una nuova tecnologia chiamata ClearType che permette di dare maggiore definizione ai caratteri e alle immagini visualizzati su portatili e sugli schermi LCD in generale. Vediamo intanto come abilitarla: Tasto destro del mouse sul Desktop e scegliere: Proprietà – Aspetto e cliccare sul bottone Effetti. Alla voce Usa il seguente metodo per smussare gli angoli dei caratteri dello schermo, impostare ClearType. Dare Ok e ancora Ok.

Se il monitor è a cristalli gli effetti sono visibili da subito e noterete un notevole miglioramento in termini di nitidezza. Se il monitor è tradizionale non preoccupatevi ora del pessimo effetto sfuocato che avete sotto gli occhi ma andate [www.microsoft.com/typography/cleartype/cleartypeactivate.htm?fname=%20&fsize=](http://www.microsoft.com/typography/cleartype/cleartypeactivate.htm?fname=%20&fsize=).

Si aprirà una pagina di Explorer che installerà un controllo ActiveX e vi aiuterà nei passi seguenti. Nella prima pagina assicuratevi di mettere il segno di spunta all'opzione Turn on ClearType e cliccate sul link sottostante Step 2: Tune ClearType Settings.

Nella nuova pagina che si aprirà troverete sei differenti soluzioni di regolazione. Valutatele in base alla nitidezza e al vostro gusto e cliccateci sopra col mouse per selezionarla. Cliccate sul bottone Apply in basso a destra. Nel terzo step vedremo alcuni esempi di font e diverse formattazioni. E la procedura sarà completata. Se non siamo completamente soddisfatti della scelta e di quello che vediamo possiamo tornare allo Step 2 e tentare altro.

Fosse per Microsoft avremmo finito qui e invece esiste un altro programmino di nome ClearTweak per i più pignoli che permetterà di effettuare ulteriori regolazioni. Il programma è molto semplice e intuitivo.. ma funzionale. Potete scaricarlo da [www.offroadsearch.com/software/cleartweak/ClearTweakSetup.exe](http://www.offroadsearch.com/software/cleartweak/ClearTweakSetup.exe).

Se siete rimasti soddisfatti della nuova modalità possiamo applicarla anche alla schermata di accesso di XP in questo modo:

Apriamo il registro e posizioniamoci alla chiave `HKEY_USERS\DEFAULT\Control Panel\Desktop`. Sulla destra cerchiamo il DWORD `FontSmoothingType` e impostiamolo a 2 (il valore 1 sta per il classico antialias) così come la stringa `FontSmoothing`.

N.B.: I risultati migliori si ottengono con il supporto 65.536 colori (24 bit) o 16,8 milioni di colori (32 bit)

**39) Memorizzare la dimensione delle finestre.** Con Windows XP capita a tutti di trovarsi di fronte al problema del ridimensionamento delle finestre. Abbiamo provato di tutto, ma senza risolvere, senza contare che Windows riesce a gestire in questo senso per default solo 400 cartelle. Ecco una modifica che a me sembra ancora reggere e funzionare. Aprire il Registro di Sistema (Start – Esegui – Regedit) e trovare la chiave

`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Shell`  
Al suo interno creare un valore DWORD (Modifica – Nuovo – Valore DWORD) e chiamatelo `BagMRU Size`.

Stessa cosa per la chiave `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\Shell\NoRoam`. Clicchiamo sopra ai due valori BagMRU Size appena creati e assegniamo un numero (in formato decimale) approssimativamente superiore al numero delle cartelle che possediamo sul nostro disco. Una media è indicata a 5000 ma potete aumentarlo almeno fino a 20000. Chiudere il registro e riavviare il pc per rendere effettiva la modifica.

**40) Attivare il tastierino numerico all'avvio.** Modificando il

registro di configurazione è possibile fare in modo che Windows 2000 attivi automaticamente all'avvio il tastierino numerico. Aprite il registro di sistema e cliccate sul pulsante OK. Cercate la chiave: `HKEY_CURRENT_USER\Control Panel\Keyboard`

Nella parte destra della finestra identificate il valore `InitialKeyboardIndicators` sul quale dovrete effettuare un doppio click. Inserire nella casella Valore il numero 2. Impostando il valore a 0, infatti, il tastierino risulterà disattivato. Ripetete la stessa procedura con la chiave: `HKEY_USERS\DEFAULT\Control Panel\Keyboard`

Chiudete il registro e riavviate il computer per rendere effettive le modifiche.

**41) Eliminare gli Elementi Passati dall'Area di Notifica.** Se clicchiamo col tasto destro del mouse su Start e diamo Proprietà – Barra delle Applicazioni – Personalizza ci troveremo di fronte ad un elenco di icone divise in Elementi correnti e Elementi passati.

In questa pagina si può decidere ad esempio di nascondere le icone inattive nella Traybar. L'elenco a volte lunghissimo presente in Elementi Passati è pressoché inutile perché tiene in memoria anche cose vecchissime come l'icona di attivazione di Windows XP.

Vediamo come eliminare questo elenco. Apriamo il registro di sistema (Start – Esegui – Regedit) e andiamo alla chiave: `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\TrayNotify`. Eliminiamo al suo interno i valori binari `IconStreams` e `PastIconStream`. Chiudiamo il registro.

Sarà sufficiente chiudere e riavviare Explorer.exe per rendere effettiva la modifica (CTRL+ALT+DEL – Processi – cliccare sulla voce explorer.exe e dare Termina processo. Per riaprirlo: File – Nuova operazione – e digitare explorer.exe).

**42) Verificare driver di periferica privi di firma elettronica.** In Windows XP è presente una piccola utility **sigverif** (Verifica firma file) che consente di identificare i file non firmati presenti nel nostro computer e di visualizzarne informazioni come: Nome; Percorso; Data di modifica; Tipo di file e Numero di versione. I file di sistema e i driver di Windows XP hanno una firma digitale Microsoft che indica che sono originali e inalterati o che sono stati approvati da Microsoft per l'utilizzo con Windows. Come dice Microsoft: "Un problema comune è costituito dalle funzionalità di gestione del risparmio di energia e Microsoft richiede il supporto del risparmio di energia per certificare i driver. Molti driver di terze parti privi di firma digitale sono privi di questo supporto, determinando in tal modo problemi con la gestione del risparmio di energia, ad esempio problemi relativi all'attivazione o all'interruzione delle modalità standby o sospensione..." Vediamo come utilizzare sigverif: Apriamolo da Start – Esegui – Sigverif – Ok Comparirà la prima schermata del programma. Clicchiamo su Avanzate – Cerca altri file non firmati digitalmente.

Nella cartella Collegamento assicurarsi che l'opzione Salva i risultati della verifica della firma digitale in un file registro sia selezionata, quindi scegliere OK. Fare clic sul pulsante Avvia. Dopo alcuni secondi di ricerca avremo a disposizione la lista dei file non firmati e potremmo partire da qui per risolvere i nostri problemi di conflitti. Per disabilitarlo sarà sufficiente andare nella cartella indicati da sigverif e rinominare il driver in questione.

**43) Raggruppare i file nelle cartelle.** Ecco un'utile opzione di WindowsXP per la visualizzazione dei file all'interno delle cartelle. Da Esplora Risorse andiamo su Visualizza – Disponi icone per – Visualizza in gruppi. Con questo metodo vedremo i file raggruppati in base ai dettagli del file, quali nome, dimensione, tipo o data di modifica. Ora se all'interno della cartella clicchiamo ad esempio sulla colonna Dimensione i nostri file verranno suddivisi in sezioni ognuna col proprio titolo: Minuscolo, Piccolo, Medio, Grande, eccetera, in base alla Dimensione del file.

Se clicchiamo invece sulla colonna Data ultima modifica, gli stessi file verranno divisi in sezioni con titoli: Il mese scorso, due mesi fa, lo scorso anno, eccetera. Un interessante utilizzo se ne può fare ad esempio ordinando le immagini per formato...

**44) Diventare proprietari di una cartella.** Se troviamo delle cartelle in cui non possiamo accedere perché non disponiamo dei diritti di accesso invece di rassegnarci "impossessiamocene" diventandone Proprietari. In questo modo potremo andare a modificare le autorizzazioni impostandole a noi stessi. Il tutto sotto l'occhio benevolo di Microsoft che ci illumina sul da farsi.

Innanzitutto è necessario accedere alla macchina come Amministratore. Tasto destro del mouse sulla cartella incriminata e scegliamo Proprietà – Protezione – Avanzate – Proprietario.

Se la scheda Protezione non è visualizzata andate in Esplora Risorse – Strumenti – Opzioni Cartella – Avanzate e qui togliere la spunta alla voce Utilizza condivisione file semplice (scelta consi-

gliata). Nell'elenco sottostante Nome fare clic sul nome utente con cui siamo entrati oppure fare clic sul gruppo Administrators. Per diventare proprietari mettiamo la spunta sull'opzione Sostituisci proprietario in sottocontenitori ed oggetti. Dare OK. Verrà visualizzato il messaggio: "Non si dispone dell'autorizzazione per leggere il contenuto della directory nome cartella. Sostituire le autorizzazioni sulla directory con autorizzazioni che assegnino il controllo completo? Tutte le autorizzazioni saranno sostituite scegliendo Sì." Diamo Sì e poi scegliere OK, quindi impostare la protezione e le autorizzazioni desiderate per la cartella e il suo contenuto.

**45) Memorizzare le visualizzazioni delle cartelle.** Un altro problema di Windows XP è non memorizzare dopo il riavvio le nostre impostazioni di visualizzazione delle cartelle e disposizioni dei file. Questo sempre perché, come si sa, XP riesce a gestire il salvataggio solo per 400 cartelle. Vediamo come ovviare:

Apriamo il Registro e posizioniamoci alla chiave  
`HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\ShellNoRoam`  
 \ . Al suo interno cancelliamo le chiavi BagMRU e Bags  
 In alternativa copiamo queste righe  
 Windows Registry Editor Version 5.00  
`[-HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\ShellNoRoam\BagMRU]`  
`[-HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\ShellNoRoam\Bags]`

all'interno del Notepad e salviamo il file con nome imp.reg. Cliccateci sopra 2 volte per unirlo al registro e date Ok alla domanda postavi. Chiudere il registro e riavviare il PC per rendere effettiva la modifica. Mi raccomando fate sempre attenzione a quando cancellate le chiavi, fate sempre un "Esporta" prima, in modo da tornare indietro in caso di errori.

**46) Controlliamo il mouse con l'aiuto della tastiera.** A volte capita di dover spostare il puntatore, ma il mouse non dà segni di vita. La soluzione più semplice è riavviare, ma non conviene farlo prima di aver salvato o aver completato le altre operazioni. C'è una scorciatoia per salvare capre e cavoli. Infatti possiamo provare a muovere il puntatore del mouse tramite tastiera. Teniamo premuti assieme SHIFT e ALT pigiamo poi Bloc Num dando OK. Adesso, con le frecce del tastierino numerico, potremo spostare il puntatore a nostro piacimento. Se vogliamo annullare questa funzione premiamo Bloc num. Per disabilitarla del tutto invece da Start - Pannello di Controllo - Accesso facilitato - Mouse togliamo l'unico segno di spunta presente in quella finestra. Dopo aver salvato e fatto tutto quello che era indispensabile si può riavviare con CTRL+ALT+CANC o con Tab-Invio-Chiudi sessione (se Start è selezionato).

**47) Come aumentare le dimensioni dei caratteri.** E' possibile aumentare le dimensioni dei caratteri visualizzati e quindi l'aspetto complessivo della pagina in un qualsiasi programma (Outlook, Word, Excel, Internet Explorer, ecc.) senza andare a modificarli direttamente nel programma, ma semplicemente premendo il CTRL e contemporaneamente agire sullo scrolling del mouse che ci farà aumentare il tutto in un batter d'occhio. Procedete nel seguente modo: aprite una email o una pagina qualsiasi a seconda dell'applicazione, cliccate con il mouse nel corpo della stessa e poi premete il tasto CTRL. Contemporaneamente agite sullo scrolling del mouse: ciò provocherà l'ingrandimento o la diminuzione del carattere.

**48) Condivisione di un computer e cambio rapido di utenti.** Può capitare che mentre si sta scrivendo un documento o si sta eseguendo una lunga operazione di compilazione, qualcuno con cui condividiamo il computer venga a "rompere le uova nel paniere" e abbia bisogno di utilizzare la macchina. Ora se è un parente basta un po' di muso duro :-)... ma se sono persone con cui lavoriamo in ufficio? Windows XP ci viene in aiuto grazie al Cambio rapido utente: possiamo interrompere il nostro lavoro senza chiudere i file.

Facciamo così: Start - Disconnetti - Cambia utente  
 Si vedrà la schermata iniziale di log on (per capirsi quella in cui si sceglie l'utente con cui connessi) e qui l'altro utente potrà accedere al pc senza costringerci a terminare le nostre applicazioni. Alla fine quest'ultimo si disconnetterà come prima abbiamo fatto noi, e noi potremo riaccedere al sistema e ritrovare i nostri documenti come li avevamo lasciati. Inoltre, grande novità di XP, se l'altro utente "per sbaglio" o "per dispetto" spegne il computer alla schermata anziché disconnettersi, tutti i file aperti verranno salvati in automatico e i processi in esecuzione chiusi per essere ripristinati all'avvio.

Nota bene: Se non avete attivato quest'opzione sulla vostra macchina fatelo così: Start - Pannello di controllo - Account utente -

Cambia modalità di accesso e disconnessione. Qui mettere il segno di spunta alle voci Usa la schermata iniziale e Utilizza Cambio rapido utente.

**49) Cancellare il contenuto della cartella Dati Recenti.** Capita che un PC sia usato da più persone. Per vari motivi non si vuol far vedere su quali documenti si è lavorato recentemente. In Windows 98 questi documenti vengono visualizzati in ordine cronologico in Start - Dati Recenti, mentre in WindowsXP Pro li trovate in Start - Documenti Recenti. Ebbene con una semplicissima operazione è possibile liberare quella cartella e non far apparire più nulla, in modo da evitare sguardi curiosi e ficcanaso. Con Windows XP Pro quando vi troverete sul menu avvio dovrete cliccare su Personalizza. Nella finestra che vi apparirà digitate Avanzate, ed in basso Cancellata Elenco.

**50) Mantenere attiva la connessione internet dopo il Log Off.** Può essere comodo (ad esempio se sul nostro pc ci sono più utenze) avere la possibilità di mantenere la connessione internet attiva nonostante ci si disconnetta per poi riconnettersi con altro utente. Per fare in questo modo andare nel registro di sistema e scorrere l'editor fino alla chiave

`HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Winlogon`. Al suo interno sulla destra creare una nuova Stringa (Modifica - Nuovo - Valore Stringa) e assegnargli nome KeepRASConnections. Cliccare due volte sul valore appena creato e assegnare Valore Dati 1 per attivare la modifica. Chiudere il registro e disconnettersi dall'utente. Vedremo che al successivo Log On la connessione rimarrà attiva. La stessa cosa accadrà se si switcha solamente l'utente (si cambia velocemente utente in XP)

**51) Ritardi: come evitarli.** Ci sono alcuni software che provocando un ritardo nell'avvio di WindowsXP, ed in particolare si tratta di Norton Internet Security 2002 e Zone Alarm. Solitamente questi software provocano un ritardo tra i 30 e 60 secondi, e solo dopo questo lasso di tempo potete operare con il PC. Ecco come risolvere: cliccate su Start - Connetti a... - Mostra tutte le connessioni. Adesso nella finestra "Connessioni di rete" dovete cliccare con il tasto destro del mouse su "Connessione alla rete locale (LAN)" e poi selezionare la voce Proprietà. Dalla scheda "Generale" selezionate "Protocollo Internet TCP/IP" e cliccate sul pulsante Proprietà. Attivate a questo punto la casella "Utilizza il seguente indirizzo IP" e digitate 192.168.0.1 (assicuratevi però che nella vostra rete locale LAN non vi siano altri computer con questo stesso indirizzo IP). Infine nella casella "Subnet mask" inserite 255.255.255.0. Confermate tutte le modifiche cliccando su OK. Importante: questo trucco va bene solo in una rete locale casalinga che non faccia uso di server DHCP.

**52) Rimuovere la voce Vai a...** Con questo truccetto è possibile rimuovere la voce "Vai a" in Windows2000/XP. Per voce "Vai a" s'intende quella che si trova nel menu Visualizza di Explorer. Ricorriamo al Registro di Sistema. Cerchiamo la seguente chiave: `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer`. Adesso creiamo (se non c'è già) il valore DWORD chiamato NoGoTo ed impostiamolo a 1 per nascondere il menu Vai a. Per mostrare nuovamente il menu, non dobbiamo far altro che resettare il valore a 0. Riavviate il PC.

**53) Come eliminare la cartella Documenti dal menu Start.** Per eliminare la cartella My Documents o Documenti, a seconda della versione del sistema utilizzato, dal menu Start operiamo in questo modo: Apriamo il registro e posizioniamoci alla chiave `HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer`. In questa chiave creare un nuovo valore DWORD e diamogli nome NoSMMMyDocs. Cliccando due volte su questo nuovo valore andremo a modificare il Value Data, che imposteremo a 1. A questo punto non ci resta che riavviare per attivare le modifiche. Se vogliamo far tornare la cartella, quindi disabilitare la restrizione, sarà sufficiente riattivare il tutto impostando a 0 il valore NoSMMMyDocs creato.

**54) Aprire directory e sottodirectory con un semplice asterisco**  
 Premessa: nel sistema operativo Windows98 la funzione Gestione Risorse è stata sostituita con Esplora Risorse (si trova in Start-Programmi-Esplora Risorse, in XP Pro invece la trovate in Start-Programmi-Accessori). Ebbene, una funzione abbastanza curiosa ed interessante è rimasta: quella di visionare tutte le directory e sottodirectory di una cartella (o di una unità) premendo il tasto asterisco (\*) che si trova sul tastierino numerico. Potete fare in questo modo: andate in Esplora risorse. Selezionate un'unità oppure una cartella (io ho usato la cartella Documenti) e premete il tastierino. Dopo una manciata di secondi ecco che vi appariranno tutte le

**55) Formattazione e riattivazione di XP.** Se avete acquistato una copia di Windows XP e vi capita sovente di formattare e reinstallare la stessa copia sul nostro PC, forse vi può tornare utile questo trucco riguardo la riattivazione. I dati relativi all'attivazione sono contenuti in un file dbf e precisamente nel file wpa.dbf contenuto nella cartella ...\\Windows\\System32.

Ora, una volta attivato il sistema per la prima volta fate una copia del suddetto file in un floppy disk e etichettatelo come XP Attivazione. Al primo avvio dopo ogni nuova installazione del sistema operativo sullo stesso computer, senza aver apportato sostanziali modifiche hardware, andremo a copiare il file contenuto nel nostro floppy appunto nella cartella ..\\Windows\\System32 ed il nuovo sistema operativo potrà sfruttare la prima attivazione fatta.

#### 56) Evitare i continui riavvi di Windows XP

In caso di Errore di Sistema, Windows XP è settato per riavviarsi automaticamente; Per evitare questo problema andate su Risorse del computer - clic destro - Proprietà - Avanzate - Impostazioni d'avvio e ripristino; deselezionate la voce "Riavvia Automaticamente". Dato che XP come sistema è molto sensibile, è consigliato applicare questo trucco. Evitare schermate blu e riavvi di Windows XP quando premiamo CTRL+ ALT + CANC - Per evitare questo inconveniente (generato il più delle volte dal blocco di Internet Explorer!) invece di premere la combinazione CTRL+ ALT + CANC (che spesso genera una "simpatica" schermata blu!!) fate così: clic destro sulla "barra delle applicazioni" e dopo clic su "Task Manager": fra i vari processi il più delle volte a creare problemi è IEXPLORE.EXE. Selezionatelo col mouse e dopo un clic su "termina processo"... il sistema operativo dovrebbe tornare normale... O quasi!

**57) Personalizzare il menu Start-Programmi in Windows XP come in Windows 98.** Quando installiamo Windows XP nel Menu Start - Programmi l'elenco dei programmi è ben diverso da quello di Windows 98; se preferite la versione "classica" del menu' di avvio basta cliccare col tasto destro sulla barra di avvio e scegliere dal menu' la voce Proprietà. Aprite quindi la scheda Menu' di avvio, attivate la casella Menu' di avvio classico. A questo punto il menu però non appare completo ma in basso viene visualizzata una freccia sulla quale dobbiamo premere per visualizzare tutti i programmi installati sul nostro pc. Per rimediare a questo problema e poter rivisualizzare la lista completa agite in questo modo: Clic sulla Barra delle applicazioni - Clic su Proprietà' - Menu di avvio - Menu di avvio o Menu di avvio classico Personalizza - adesso nella schermata "Opzioni avanzate del menu di avvio" Togliete il segno di spunta dalla casella "USA MENU PERSONALIZZATI". Agendo in questo modo la visualizzazione dei programmi sarà di nuovo completa.

**58) Via i menu adattivi in Office.** I programmi presenti nel pacchetto Office usano i menu adattivi, cioè mostrano solo alcuni comandi di base e alcuni dei comandi fra i più usati dall'utente. Per visualizzare tutti gli altri comandi bisogna cliccare con il mouse sulle due frecce (> >). Questo procura a molti fastidio, per evitare questo problema clic su "strumenti" - "personalizza" e posizionatevi nella scheda "opzioni". Togliete il segno di spunta dalla voce "Nei menu visualizza per primi i comandi utilizzati più di recente" e d'ora in poi avrete a disposizione l'intero menu.

**59) Salvataggio password di posta.** Molti hanno lamentato il mancato salvataggio della password di posta in Outlook Express con Win XP. Ecco come rimediarvi. Aprite il registro di configurazione (Start/esegui/regedit), navigate fino a trovare la seguente stringa: **HKEY\_CURRENT\_USER\\Software\\Microsoft\\Protected Storage Sysetm Provider**. Una volta trovata eliminatela, riavviate il pc, aprite OE e inserite la password dell'account. Chiudete OE e riapritelo: la password è salvata.

**60) Internet Explorer.** Il celebre Internet Explorer 6.0 contiene un'opzione potenzialmente pericolosa, perché consente alla Microsoft di dialogare con il vostro browser. Per disabilitarla, recatevi nel Pannello di Controllo/Opzioni Internet e cliccate sulla linguetta "Avanzate": quindi deselezionate il segno di spunta alla voce "Verifica automaticamente aggiornamenti di Internet Explorer".

**61) Disattivare l'invio di informazioni tramite la sincronizzazione dell'ora.** Per disattivare la sincronizzazione dell'ora cliccate due volte sull'orologio e portatevi nel menù "Ora Internet": deselezionate il segno di spunta dalla casella "Sincronizzazione automatica con server di riferimento ora".

**62) Meno service, più ram.** Windows Xp al suo caricamento apre molti servizi, per l'esattezza 89, non tutti realmente utili che vanno ad occupare 70mb della preziosissima ram. Sarebbe meglio disabili-

tarne alcuni. Procedura:

1. Andate in Start/Impostazioni/Pannello di controllo/Strumenti di amministrazione/Servizi
2. Vi apparirà una pagina piena di servizi elencati per disabilitarli selezionate le proprietà di un servizio e rendete il Tipo di avvio DISABILITATO.
3. Potete scegliere a piacere consultando nella descrizione a fianco del servizio ma solo quando siete sicuri. Ecco una lista dei più inutili:  
Messenger, Smart card, Helper smart card, WebClient, Temi, Telnet, Servizio di indicizzazione, Clipbook, DDE di rete, DDE DSDM di rete, Qos RSVP, Servizio di rilevamento SSDP, Host di periferiche Plug and Play universali, Accesso secondario, Aggiornamenti automatici, Guida in linea e supporto tecnico, Numero di serie del supporto portatile, Ora di Windows (non è l'ora del sistema!!!), Zero configurazione reti senza fili, Servizio di segnalazione errori, Utilità di pianificazione.

#### 63) Eliminare il banner di HotMail da Outlook Express.

Aprite il registro di configurazione (Start/Esegui/Regedit) e cercate la chiave:

**HKEY\_CURRENT\_USER\\SOFTWARE\\MICROSOFT\\Internet Account Manager\\Accounts**. Tra le sottochiavi troverete quella che contiene le impostazioni di Hotmail. Selezionare il Valore DWORD ShowAd-dBar e cambiare il valore da 1 a 0

#### 64) Scrivere un'email con OE senza avviare il programma

Start/esegui e scrivere mailto: Premere ok e scrivere la mail

**65) Win xp - CD avviabile con Nero.** Innanzi tutto vorremmo puntualizzare che tale procedura che andremo ad illustrare è consentita solo ed esclusivamente per produrre copie di backup e/o sicurezza della propria licenza originale di Windows XP, tutti gli altri utilizzi sono illegali. La prima procedura da effettuare è l'aggiornamento del nostro registro con il reg che trovate qui di seguito **Windows Registry Editor Version 5.00**

**[HKEY\_CURRENT\_USER\\Software\\ahead\\Nero - Burning ROM\\General]**

**"AddISOFileVersion"=dword:0**

Per installarlo, è sufficiente salvarlo e cliccare due volte sul file: vi apparirà una finestra, cliccate su OK e riavviate il sistema.

Procuratevi ora il file xpboot.img dalla vostra copia originale di XP o scaricatelo da <http://www.wintricks.it/windxp/dload/XPBOOT.IMG> Avviare Nero, chiudere il Wizard e scegliere File --> New Scorrere fino a CD Rom (Boot) e selezionarlo. Nel menù Boot, spuntare Image file e selezionare il percorso dove è stato posizionato il vostro file xpboot.img utilizzando il tasto Browse.

Spuntare "Enable Expert Settings" e selezionare "No Emulation", il Boot Message sarà MICROSOFT CORPORATION, per Load Segment lasciare il valore di default 07C0, cambiare il Number of Loaded Sectors a 4. Cliccare nella tabella LABEL, in "Volume Label" scrivere **WXPVOL\_ITA**. Scrivere **MICROSOFT\_CORPORATION** nei campi "Publisher" e "Data Preparer". Cliccare nella tabella BURN spuntare "Write", "Finalize CD", e Write Method -> "Disc-At-Once" se già non lo sono. Cliccare nella tabella ISO e controllare che i parametri di default siano corretti: ISO level 1, Mode 1, ISO 9660, Joliet. Cliccare ora su "New" in alto a destra per aggiungere i file al progetto. Per fare ciò utilizzare il classico Drag & Drop, una volta finito cliccare sull'icona "Write CD". Una volta finita la scrittura la vostra copia di sicurezza di Windows XP sarà completa e avviabile all'avvio del pc.

#### 66) Disabilitare il regedit.

Avviare il Regedit e cercate la chiave: **HKEY\_LOCAL\_MACHINE\\SOFTWARE\\Microsoft\\Windows\\CurrentVersion\\Policies\\System** Value Name: DisableRegistryTools Data Type: REG\_DWORD (DWORD Value) Value Data: (0 = allow regedit, 1 = disable regedit)

Creare un nuovo DWORD value chiamato 'DisableRegistryTools' e inserire il valore '1' per disabilitare

That's all folks!

Ringrazio ancora SuperRomu per il materiale fornito e mi auguro che, tra tante "gabole", ce ne fosse qualcuna di vostro reale interesse.

[Vai al sommario](#)

## Concorso Letterario Space Prophecies, Episodio IV (*Tratto da [Yavin 4](#)*)

Yavin 4 e MoonBase '99 presentano: "SPACE PROPHECIES, Episodio IV"

La partecipazione al concorso letterario "Space Prophecies" è dedicata agli autori italiani di racconti di Fantascienza.

Al concorso possono partecipare tutti i racconti appartenenti a questo Genere, comprese Fan fiction di Guerre Stellari e Spazio 1999. Tutti i racconti saranno valutati in una singola Categoria.

I testi inviati devono essere stati redatti originalmente dal partecipante; devono inoltre essere inediti o, in caso contrario, copyright e diritti da esso derivanti devono essere di esclusiva proprietà dell'autore.

I racconti partecipanti devono essere di massimo 10 cartelle dattiloscritte (da 2.000 battute ciascuna). Ogni autore può partecipare con massimo due elaborati.

Possono concorrere anche racconti che abbiano già partecipato ad altri premi. La partecipazione al premio è gratuita e comporta la cessione dei diritti di pubblicazione della/e opera/e partecipante/i per una eventuale antologia collettiva o per altro tipo di edizione che raccolga i racconti iscritti al concorso, a cura dell'organizzazione stessa del premio.

I racconti devono pervenire entro e non oltre il termine improrogabile del 15 marzo 2008.

I racconti partecipanti al concorso saranno valutati da una commissione di membri facenti parte delle associazioni Yavin 4 e MoonBase '99 (la composizione totale è di 6 membri, 3 per associazione), con l'eventuale ausilio di componenti esterni. La commissione esaminatrice si impegna a far conoscere ai partecipanti del concorso i risultati dello stesso, mediante pubblicazione dell'intera classifica entro e non oltre 15 aprile 2008.

I primi tre classificati verranno pubblicati sulle riviste "Living Force Magazine" e "S.H.A.D.O.W.S 1999", integralmente dentro la stesse, come supplemento o in forma di allegato.

Inoltre, per il primo classificato, è prevista:

- 1° classificato: associazione gratuita (o rinnovo) per un anno ad uno dei due club (a scelta dell'autore) più targa.
- 2° classificato: targa.
- 3° classificato: targa.

La partecipazione al concorso implica la conoscenza e la comprensione completa di tutte le clausole statuite dal presente bando, nonché la loro totale ed incondizionata accettazione.

Per le modalità d'invio ed il testo completo, [scarica il bando del concorso in formato pdf](#). (83Kb)



## La Maschera e il Volto - IV edizione. (*Tratto da [Flying Circus](#)*)

Torna il concorso La Maschera e il Volto dedicato a sceneggiature per On Stage! - Il gioco dell'attore: partecipazione gratuita, scadenza il 23 settembre 2007. La premiazione è a Lucca Games: partecipe numerosi!

### BANDO DI CONCORSO

"LA MASCHERA E IL VOLTO" MIGLIOR SCENEGGIATURA PER ON STAGE! QUARTA EDIZIONE - SCADENZA 23 SETTEMBRE 2007 in collaborazione con DaS Production, Stratagemma (Firenze) e Lucca Comics & Games 2007

### REGOLAMENTO

1. La partecipazione al Concorso è aperta a tutti. Sono ammesse opere di Autori singoli o collettive.
  2. Il Concorso è dedicato alle sceneggiature per il Gioco di Ruolo "On Stage!" ideato da Luca Giuliano (DaS Production, 1995).
  3. La partecipazione al Concorso è gratuita.
  4. Le sceneggiature partecipanti devono essere inedite (anche su Internet) e il copyright è di sola proprietà dell'Autore. Saranno ammesse, purché soddisfino le condizioni del concorso, anche opere già note e sperimentate durante le convention.
  5. Ogni autore può partecipare con un massimo di tre sceneggiature.
  6. Le sceneggiature vanno spedite in uno dei seguenti formati digitali pre-formatati Winword, RTF o HTML) come attach all'indirizzo di posta elettronica con l'indicazione del titolo dell'opera, nome, cognome, indirizzo e numero di telefono dell'Autore. Possono essere incluse immagini o illustrazioni purché originali o libere da copyright.
  7. Il termine ultimo per l'invio degli elaborati è il 23 SETTEMBRE 2007. Fa fede l'indicazione dell'header di posta elettronica.
  8. Le sceneggiature saranno sottoposte a una pre-selezione di sola lettura da Luca Giuliano e quindi inviate, per un numero massimo di 7, ad una giuria composta di autori, giocatori, registi di On Stage! ed esperti di giochi di ruolo.
  9. Per tutta la durata del concorso le sceneggiature possono essere presentate e giocate liberamente dall'autore (o da suoi collaboratori) durante convention e incontri ludici.
  10. Le sceneggiature devono essere costituite da un massimo di 15-20 pagine (circa 40.000 caratteri compresi gli spazi).
  11. La Giuria assegnerà il premio entro il 20 OTTOBRE 2007.
  12. L'autore della sceneggiatura premiata riceverà un buono acquisto di 100 euro da spendere presso il negozio Stratagemma (Firenze) [www.stratagemmaonline.com](http://www.stratagemmaonline.com).
  13. L'elaborato vincitore sarà pubblicato sul sito della DaS Production [www.dasproduction.it](http://www.dasproduction.it) riconoscendone sempre la paternità all'Autore. L'esclusiva della pubblicazione durerà fino al termine dell'edizione del concorso successiva. Gli altri elaborati finalisti potranno essere pubblicati (con il consenso degli Autori) sul sito del Teatro della Mente a cura di Luca Giuliano.
  14. La premiazione del vincitore e la nomina dei finalisti avverranno durante la manifestazione "Lucca Games" che si terrà a Lucca alla fine di ottobre 2007.
  15. Il giudizio di pre-selezione e il giudizio della Giuria sono inappellabili.
  16. L'invio dell'elaborato e la partecipazione al Concorso comporta l'accettazione di questo regolamento in tutte le sue parti. Eventuali trasgressioni comporteranno la squalifica dal concorso.
- Per ulteriori informazioni rimandiamo al sito di [Letteratura Interattiva](#).

[Vai al sommario](#)

## LICENZA SI, MA DI FAR COSA? (parte II) di Luigi Scuderi

### Gli anni Ottanta: Stallman, la Free Software Foundation e l'innovazione dei PC

Al MIT la sostituzione dei computer fece sì che i programmatori - fra i quali Richard Stallman che sarebbe diventato il portabandiera del free software - non potessero accedere al sorgente del nuovo driver di una stampante Xerox per implementarvi una funzionalità gradita in passato: la segnalazione automatica che vi erano problemi con la carta inceppata. Contemporaneamente, società private cominciarono ad assumere diversi programmatori del MIT, e si diffuse la pratica di non rendere disponibili i sorgenti dei programmi firmando accordi di non divulgazione (*in inglese: NDA, ovvero Non-Disclosure Agreement*).

In questo contesto Stallman si rifiutò di lavorare per una società privata e fondò nel 1985 la Free Software Foundation (FSF), una organizzazione senza fini di lucro per lo sviluppo e la distribuzione di software libero.

In particolare lo sviluppo di un sistema operativo completo, compatibile con UNIX, ma distribuito con una licenza permissiva, con tutti gli strumenti necessari altrettanto liberi.

Si tratta del progetto nato l'anno precedente, ovvero GNU, acronimo ricorsivo per contemporaneamente collegarsi e distinguersi da UNIX, ovvero "GNU's Not UNIX". «L'obiettivo principale di GNU era essere software libero.

Anche se GNU non avesse avuto alcun vantaggio tecnico su UNIX, avrebbe avuto sia un vantaggio sociale, permettendo agli utenti di cooperare, sia un vantaggio etico, rispettando la loro libertà.»

Tale progetto, finanziato dalla FSF, venne pertanto prodotto da programmatori appositamente stipendiati.

I principali contributi vennero da Stallman stesso: il compilatore gcc e l'editor di testo Emacs.

Furono sviluppate anche altre componenti di sistema UNIX, alle quali si sono aggiunte applicazioni per veri e propri giochi.

Questi programmi furono distribuiti per circa 150\$ che oltre a coprire i costi di riproduzione garantivano un servizio di supporto al cliente. L'unica condizione era che tutte le modifiche eventualmente effettuate su tali programmi venissero notificate agli sviluppatori.

Nacque così la GNU General Public License (GPL), il preambolo del cui manifesto comincia con: «Le licenze per la maggioranza dei programmi hanno lo scopo di togliere all'utente la libertà di condividerlo e di modificarlo. Al contrario, la GPL è intesa a garantire la libertà di condividere e modificare il free software, al fine di assicurare che i programmi siano "liberi" per tutti i loro utenti.»

Tuttavia, all'inizio degli anni Novanta, il progetto GNU non aveva ancora raggiunto il suo obiettivo

principale, mancando di completare il kernel del suo sistema operativo (HURD).

Per sopperire alla mancanza del kernel William e Lynne Jolitz riuscirono a fare il porting di UNIX BSD su piattaforma Intel 386 nel 1991, e Linus Torvalds (anch'esso nel 1991 e su piattaforma Intel 80386) iniziò lo sviluppo del kernel Linux, cresciuto poi con il contributo di migliaia di programmatori volontari sparsi per il mondo.

Gli anni Ottanta sono caratterizzati da alcuni eventi importanti, tra i quali l'introduzione nel mercato di quello che verrà chiamato Personal Computer (PC), ovvero un elaboratore con un proprio processore concepito per essere utilizzato da un solo utente alla volta.

Il prodotto di maggior successo, il PC della IBM, si differenziava dai progetti precedenti in quanto non utilizzava componenti IBM, ma sia per il software che per l'hardware si affidava alla produzione da parte di terzi.

Ciò rese possibile da un lato ad altre imprese di clonare il PC IBM, abbattendone notevolmente i costi, dall'altro permise a parecchie società di produrre dei software applicativi standard, in concorrenza gli uni con gli altri, basandosi su un unico sistema operativo, anche se inizialmente i principali produttori di software erano identificabili con prodotti per specifiche applicazioni.

Il notevole ampliamento del mercato rese possibili economie di scala e si instaurò una sorta di sinergia tra quelli che sarebbero diventati i principali attori del settore: il produttore dei processori Intel e il produttore del sistema operativo e di applicativi per ufficio Microsoft.

La maggiore potenza dei processori rese possibile lo sviluppo di programmi più complessi, la maggiore complessità degli applicativi e del sistema operativo richiesero processori più potenti instaurando in un certo modo un circolo vizioso di aggiornamenti continui.

Sia il sistema operativo che gli applicativi furono caratterizzati fin da subito dall'essere destinati ad utenti con conoscenze informatiche relativamente scarse e dall'avere licenze d'uso strettamente commerciali, vietando da un lato agli utenti di farne delle copie, dall'altro agli sviluppatori di vedere o modificare il codice.

Sempre negli anni Ottanta vennero introdotte le workstation, ovvero un sistema basato su terminali (i client) e computer centrali (i server).

Si tratta di sistemi derivati concettualmente dai mainframe e basati essenzialmente su sistemi operativi UNIX proprietari. L'hardware stesso varia sul lato server dai mainframe ai PC, mentre sul lato client vengono impiegati soprattutto i PC. Ciò favorì lo sviluppo di software sia per i client, utilizzati spesso da persone con scarse conoscenze informatiche, che per i server, il cui funzionamento viene solitamente garantito da personale informatico particolarmente qualificato.

Gli anni Novanta: Internet, Linux e la Open Source Definition. Benché Internet avesse visto la luce già negli anni Settanta, è soltanto agli inizi degli anni Novanta, con la diffusione del protocollo HTTP e la nascita dei primi browser, che Internet cominciò ad essere diffuso prima in ambito accademico e poi in modo sempre più capillare anche tra semplici privati. All'inizio degli anni Novanta, il progetto GNU non aveva ancora raggiunto il suo obiettivo principale, mancando di completare il kernel del suo sistema operativo (HURD). Per sopperire a tale mancanza William e Lynne Jolitz riuscirono ad effettuare il porting di UNIX BSD su piattaforma Intel 386 nel 1991. Purtroppo negli anni successivi tale porting si trovò ad affrontare problemi di natura legale che ne ritardarono temporaneamente lo sviluppo, ma nello stesso anno, l'insoddisfazione riguardante alcuni applicativi di Minix, un sistema Unix su una piattaforma PC, il desiderio di approfondire le proprie conoscenze del processore Intel 386, scelto in quanto di minor costo e di maggiore diffusione rispetto alle piattaforme hardware per le quali erano disponibili sistemi operativi Unix, e l'entusiasmo per le caratteristiche tecniche di Unix stimolarono Linus Torvalds, studente al secondo anno di informatica presso l'Università di Helsinki, a sviluppare un proprio sistema operativo, imitando le funzionalità di Unix, su un PC con un processore Intel 386. Torvalds distribuì il proprio lavoro tramite Internet e ricevette immediatamente un ampio riscontro positivo da parte di altri programmatori, i quali apportarono nuove funzionalità e contribuirono a correggere errori riscontrati. Nacque così il kernel Linux, il quale fu distribuito fin da subito con una licenza liberale. Internet dal canto suo, rende possibile la comunicazione tra persone molto distanti in tempi rapidi e a basso costo. Inoltre rende possibile la distribuzione di software direttamente dalla rete, riducendo ulteriormente i costi di duplicazione e le difficoltà a reperire il software stesso. La diffusione dei CD-Rom come supporto privilegiato di raccolte di software rese possibile il fenomeno delle cosiddette distribuzioni. Linux può essere considerato come il primo vero progetto "open source" cioè come il primo progetto che faceva affidamento essenzialmente sulla collaborazione via internet per progredire; fino ad allora, infatti, anche i progetti di software libero come Emacs erano stati sviluppati in maniera centralizzata seguendo un progetto prestabilito da un ristretto numero di persone, in base cioè ai principi 'standard' di ingegneria del software. Si assumeva valida anche per i progetti open source la 'legge di Brooks', secondo cui "aggiungere sviluppatori a un progetto in corso di implementazione in realtà rallenta il suo sviluppo", legge che ovviamente non è applicabile a un progetto di sviluppo open source.

Agli inizi degli anni Novanta, l'idea delle licenze liberali era rappresentata soprattutto da Richard Stallman e la sua FSF, ovvero le licenze liberali per eccellenza erano la GPL e la LGPL che però venivano ritenute "contagiose", in quanto a partire da un codice licenziato con la GPL qualsiasi ulteriore modifica

deve avere la stessa licenza. Le idee stesse di Stallman venivano viste con sospetto dall'ambiente commerciale statunitense, il che non facilitava la diffusione del software libero. Per favorire dunque l'idea delle licenze liberali nel mondo degli affari, Bruce Perens, Eric S. Raymond, Ockman e altri cominciarono nel 1997 a pensare di creare una sorta di lobby a favore di una ridefinizione ideologica del software libero, evidenziandone cioè i vantaggi pratici per le aziende e coniarono il termine "Open Source". Ciò anche al fine di evitare l'equivoco dovuto al doppio significato di free nella lingua inglese, visto che spesso veniva interpretato come "gratuito" invece che come "libero". L'iniziativa venne portata avanti soprattutto da parte di Raymond che, in occasione della liberalizzazione del codice sorgente di Netscape, voleva utilizzare un tipo di licenza meno restrittivo per le aziende di quanto fosse il GPL. La scelta a favore dell'Open Source da parte di alcune importanti imprese del settore come la Netscape, l'IBM, la SUN e l'HP, facilitarono inoltre l'accettazione del movimento Open Source presso l'industria del software, facendo uscire l'idea della "condivisione del codice" dalla cerchia ristretta nella quale era rimasta relegata fino ad allora. Venne cioè accettata l'idea che l'open source fosse una metodologia di produzione software efficace, nonostante nel suo famoso saggio La Cattedrale e il Bazaar, Eric S. Raymond avesse esplicitamente criticato i tradizionali metodi di ingegneria del software, metodi che fino a quel momento avevano dato buoni frutti. Va notato come i primi programmi 'liberi', come il GCC, seguivano ancora il modello a cattedrale; solo successivamente progetti come EGCS adottarono il modello a bazaar.

Nel 2007 il tema dell'open source è stato portato autorevolmente presso il Parlamento italiano. La commissione cultura della Camera ha ascoltato, nella forma di una audizione, il prof. Arturo Di Corinto, unitamente a Richard Stallman e a Bruce Perens in una audizione ufficiale dalla commissione cultura della Camera dei deputati. Anche convegno Condividi la conoscenza ha tentato di allargare la base di adesione del mondo accademico sull'open source e sull'Open content con l'obiettivo di fare ascoltare la propria voce anche dal mondo politico.

Open source non significa semplicemente libero accesso al codice sorgente di un programma.

La licenza di un software, per potersi considerare open-source, deve soddisfare i seguenti criteri:

1. Libera redistribuzione: la licenza non può limitare alcuno dal vendere o donare il software che ne è oggetto, come componente di una distribuzione aggregata, contenente programmi di varia origine. La licenza non può richiedere diritti o altri pagamenti a fronte di tali vendite.

Motivo: Imponendo la libera redistribuzione, si elimina la tentazione di rinunciare a importanti guadagni a lungo termine in cambio di un guadagno materiale a breve termine, ottenuto con il controllo delle vendite. Se non vi fosse questa imposizione, i collaboratori esterni sarebbero tentati di abbandonare il progetto, invece che di farlo crescere.

2. Codice sorgente: il programma deve includere il codice sorgente e ne deve essere permessa la distribuzione sia come codice sorgente che in forma compilata. Laddove alcune forme di un prodotto non siano distribuite con il relativo codice sorgente, deve essere chiaramente indicato il modo per ottenerlo, ad un costo non superiore ad una ragionevole spesa di distribuzione, preferibilmente scaricandolo gratuitamente da Internet. Per codice sorgente si intende la forma in cui un programmatore preferirebbe modificare il programma. Codice sorgente deliberatamente reso illeggibile non risponde ai requisiti. Forme intermedie come l'output di un preprocessore o compilatore non rispondono ai requisiti.

Motivo: Si richiede l'accesso al codice sorgente poiché non si può far evolvere un programma senza poterlo modificare. Il nostro obiettivo è rendere facile l'evoluzione del software, pertanto richiediamo che ne sia resa facile la modifica.

3. Prodotti derivati: la licenza deve permettere modifiche e prodotti derivati, e deve permetterne la distribuzione sotto le stesse condizioni della licenza del software originale.

Motivo: La sola possibilità di leggere il codice sorgente non è sufficiente a permettere la revisione indipendente del software da parte di terzi e una rapida selezione evolutiva. Per garantire una rapida evoluzione, deve essere possibile sperimentare modifiche al software e redistribuirle.

4. Integrità del codice sorgente originale: la licenza può impedire la distribuzione del codice sorgente in forma modificata, a patto che venga consentita la distribuzione dell'originale accompagnato da "patch", ovvero file che permettono di applicare modifiche automatiche al codice sorgente in fase di compilazione. La licenza deve esplicitamente permettere la distribuzione del software prodotto con un codice sorgente modificato. La licenza può richiedere che i prodotti derivati portino un nome o una versione diversa dal software originale.

Motivo: Incoraggiare il miglioramento è bene, ma gli utenti hanno diritto di sapere chi è responsabile del software che stanno usando. Gli autori e i tecnici hanno diritto reciproco di sapere cosa è loro chiesto di supportare e di proteggersi la reputazione.

Perciò, una licenza open source deve garantire che il codice sorgente sia facilmente disponibile, ma può eventualmente richiedere che esso sia redistribuito solo in forma originale più file patch. In questo modo le modifiche "non ufficiali" possono essere rese disponibili pur rimanendo distinte dal codice sorgente originale.

5. Discriminazione contro persone o gruppi: la licenza non deve discriminare alcuna persona o gruppo di persone.

Motivo: Per ottenere il massimo beneficio dal processo, il massimo numero di persone e gruppi deve avere eguale possibilità di contribuire allo sviluppo del software. Pertanto viene proibita l'esclusione arbitraria dal processo di persone o gruppi.

Alcuni paesi, inclusi gli Stati Uniti, hanno restrizioni all'esportazione di certi tipi di software. Una licenza

conforme all'OSD può avvertire gli utenti di possibili restrizioni e ricordare loro che sono obbligati a rispettare la legge; in ogni caso non può incorporare tali restrizioni essa stessa.

6. Discriminazione per campo d'applicazione: la licenza non deve impedire di far uso del programma in un ambito specifico. Ad esempio non si può impedire l'uso del programma in ambito commerciale o nell'ambito della ricerca genetica.

Motivo: L'intenzione principale di questa clausola è di proibire trappole nelle licenze che impediscano al software open source di essere usato commercialmente. Vogliamo che le aziende si uniscano alla nostra comunità, non che se ne sentano escluse.

7. Distribuzione della licenza: i diritti allegati a un programma devono essere applicabili a tutti coloro a cui il programma è redistribuito, senza che sia necessaria l'emissione di ulteriori licenze.

Motivo: Questa clausola intende proibire la chiusura del software per mezzi indiretti, come un obbligo di sottoscrizione di accordi di non diffusione.

8. Specificità ad un prodotto: i diritti allegati al programma non devono dipendere dall'essere il programma parte di una particolare distribuzione di software. Se il programma è estratto da quella distribuzione e usato o redistribuito secondo i termini della licenza del programma, tutti coloro che ricevono il programma dovranno avere gli stessi diritti che sono garantiti nel caso della distribuzione originale.

Motivo: Questa clausola impedisce un'ulteriore classe di licenze-trappola.

9. Vincoli su altro software: la licenza non deve porre restrizioni su altro software distribuito insieme al software licenziato. Per esempio, la licenza non deve richiedere che tutti gli altri programmi distribuiti sugli stessi supporti siano software open source.

Motivo: I distributori di software open source hanno il diritto di fare le loro scelte riguardo al software che intendono distribuire.

10. Neutralità rispetto alle tecnologie: la licenza non deve contenere clausole che dipendano o si basino su particolari tecnologie o tipi di interfacce.

Motivo: Questa clausola è diretta in particolar modo a quelle licenze che richiedano un gesto esplicito di approvazione da parte dell'utente, al fine di stabilire un contratto. Clausole che richiedano un "click" su interfacce web o di altro tipo possono essere in conflitto con importanti metodi di distribuzione del software, come i siti FTP, le raccolte su CDROM e le copie distribuite sul Web. Tali clausole possono rendere difficoltoso il riutilizzo del software. Le licenze valide devono permettere la possibilità che:

- 1) il software venga distribuito mediante canali diversi dal Web, sui quali non si possa richiedere un "click" esplicito prima di iniziare il download, e che
- 2) il programma in oggetto, o sue porzioni, possano essere utilizzare in ambienti privi di interfaccia grafica, nei quali non si possa richiedere la presenza di specifiche finestre di dialogo.

Origine: La prima bozza di questo documento fu scritta da Bruce Perens come "Linee guida per il software libero in Debian". Essa venne ampiamente discussa e migliorata nelle mailing list del progetto Debian nel giugno 1997. Questo documento è il risultato della rimozione di ogni riferimento a Debian e della successiva pubblicazione del risultato.

#### **Licenza Freeware**

Il termine freeware indica un software che viene distribuito in modo gratuito. Il freeware è distribuito indifferentemente con o senza codice sorgente, a totale discrezione dell'autore e senza alcun obbligo al riguardo. È sottoposto esplicitamente ad una licenza che ne permette la redistribuzione gratuita. Il software freeware viene concesso in uso senza alcun corrispettivo, ed è liberamente duplicabile e distribuibile, con pochissime eccezioni. Di norma l'autore che decide di rilasciare il suo lavoro come freeware, esercitando appieno il suo diritto di scegliere le forme e le modalità di distribuzione che ritiene più idonee, inserisce esplicitamente delle clausole che impediscono qualsiasi tipo di pagamento per la distribuzione del suo software, fatto salvo un eventuale "piccolo" rimborso per supporti e spese di duplicazione, esattamente come avviene per lo shareware. Altri esempi di restrizioni opzionalmente inserite dagli autori sono le limitazioni all'utilizzo da parte di istituzioni statali o forze armate.

Il termine freeware è stato coniato da Andrew Fluegelman (*uno sviluppatore di software*) per un programma di comunicazione chiamato PC-Talk, che egli aveva creato, ma per il quale non era interessato ad un tradizionale mezzo di distribuzione a causa del costo. Inizialmente Fluegelman possedeva un trademark sul termine "freeware", che però fu presto accantonato (*in realtà PC-Talk è distribuito sotto una licenza di tipo shareware*). Non rientrano nella categoria dei freeware: i free software (*software libero*) e i programmi shareware. Vengono invece considerati "freeware" gli Adware, i Donationware (*in cui l'autore chiede agli utenti del proprio software di fare una donazione a sé stesso o ad una terza parte (per esempio un ente benefico. La donazione spesso è facoltativa, per cui questo genere di software ricade quasi sempre nella definizione di freeware.)*) e i Software di pubblico dominio. Questa categoria di software non è soggetta a copyright: l'autore, con la dichiarazione del rilascio del suo software al pubblico dominio, rinuncia esplicitamente a qualsiasi diritto in merito. Molto spesso il software rilasciato al public domain (PD) include i sorgenti, o è composto esclusivamente da file sorgente: snippet, template, librerie, piccoli framework. Il freeware, al contrario, è tutelato dai diritti dell'autore originario. Molte software house, inoltre, hanno l'abitudine di rilasciare gratuitamente versioni "obsolete" del loro software, spesso in abbinamento con riviste specializzate, al fine di promuovere l'acquisto di nuove versioni con sconti ed incentivi sotto forma di upgrade (*aggiornamento*). Tali versioni gratuite, contrariamente allo shareware, sono dotate di tutte le normali funzionalità, e sono da ritenersi a tutti gli effetti regolarmente licenziate, salvo clausole

specifiche esplicitamente riportate nella documentazione allegata.

#### **Licenza Shareware**

Lo shareware è una tipologia di licenza software molto popolare sin dai primi anni 90. Vengono distribuiti sotto tale licenza in genere piccoli programmi facilmente scaricabili via Internet. Il software sotto tale licenza può essere liberamente ridistribuito e utilizzato per un periodo di tempo di prova variabile (*generalmente 30 giorni*), dopodiché è necessario registrare il software presso la casa produttrice pagandone l'importo. All'avvio dell'applicazione shareware generalmente un Nag Screen informa l'utente su come effettuare la registrazione e sulle condizioni di utilizzo. La versione di prova può avere limitazioni rispetto alla versione completa quali l'impossibilità di stampare o salvare i files o simili, contenere al suo interno meccanismi di protezione tali da impedire di utilizzare il software dopo la scadenza, mancanza di supporto del produttore e altro. Una volta acquistata la versione completa viene generalmente fornito un Codice seriale da inserire nell'applicativo per sbloccarne le funzioni senza dover effettuare una nuova installazione.

#### **Licenza EULA ed altre**

EULA o End User License Agreement (*Contratto con l'utente finale*) è la licenza contenuta in tutti i software closed-source che l'utente finale deve necessariamente accettare per poter installare il programma. Spesso in questo testo il produttore declina ogni responsabilità per i danni all'hardware o al software installato sul computer che il programma potrebbe provocare, e molto spesso l'EULA protegge più il produttore che l'utente finale che accetta il contratto. Il produttore non si assume alcuna responsabilità di danni causati direttamente o indirettamente dal software prodotto. Modalità di visualizzazione. La maggior parte degli EULA accompagna software venduti in scatola e viene presentata a volte su carta o, più frequentemente, direttamente sullo schermo del pc durante la procedura di installazione. L'utente può scegliere se accettare o rifiutare il contratto. L'installazione del software è subordinata all'accettazione del contratto. Molto spesso gli utenti che comprano un pc con software preinstallato (*soprattutto il sistema operativo*) non possono neanche leggere l'EULA dei software installati su carta, ma furbescamente i produttori vogliono che l'utente debba necessariamente prima acquistare il prodotto e poi potrà leggere la licenza. Questo ha dato adito a molte polemiche tra utenti e software house perché gli EULA contengono spesso restrizioni strane e sorprendenti. Ad esempio, la licenza di Windows OEM impone che il sistema operativo venga utilizzato esclusivamente sul quel computer e non può essere trasferito in alcun modo, neppure disinstallandolo su un computer e reinstallandolo su un altro.

[Vai al sommario](#)

## L'IPRED2 E IL CASO PEPPERMINT

di Luigi Scuderi

C'era una volta una Terra disastata. Un giorno un gruppo di potenti, rappresentanti alcuni dei regni di quella terra, si riunì in conclave e partorì un'idea: delegare i propri sudditi a difendere da sé le proprie proprietà intellettuali, lasciando loro carta bianca su come impostare le indagini per la loro tutela. Era stata dunque legittimata una legislazione in stile "far west" sul diritto d'autore.

Forti di questa delega, alcune grosse società assunsero dei cacciatori di taglie e li sguinzagliarono alla ricerca di potenziali attentatori al loro capitale intellettuale ed economico.

Fu così che, nell'arco di pochi giorni, davanti agli uffici di queste aziende si creò un via vai continuo di cacciatori che portavano i risultati delle loro ricerche per ottenere le promesse ricompense.

Addirittura in uno di questi regni, causa la maldestra interpretazione di un vocabolo da parte di un ministro con evidenti problemi linguistici, i rei erano passibili di arresto ed ecco allora la fila dei cacciatori di taglie, ognuno col suo prigioniero al fianco, formarsi direttamente dietro la porta dello Sceriffo della Contea.

Gli Sceriffi non sapevano cosa fare e chiesero al Tribunale di Giustizia, che a sua volta non sapeva cosa fare e chiese direttamente al supremo Ente che controlla e protegge tutti i cittadini: ma due volte egli fu invocato e due volte non rispose.

Così le carceri si riempirono di presunti colpevoli. Questo finché il solito gruppo di valorosi non insorse, chiamò a gran voce l'Ente Supremo, che essendo chiamato per la terza volta (quella "perfetta") alfine si risvegliò.

Egli guardò quel che era successo e pianse.

Poi, rimboccatosi le maniche, cominciò mugugnando a rimettere le cose a posto, maledicendo a denti stretti di non essersi svegliato alle prime richieste o comunque di non essere partito prima per le ferie.

Fine della storia (per ora).

Una storia brutta dite? No, una brutta storia piuttosto.

Ma vediamo di analizzarla ora in modo meno sarcastico (o perlomeno ci proverò) e più critico.

### FASE I: L'IPRED 2

*"Non ne avevamo parlato finora in quanto pensavamo che Ipred 2, la nuova normativa proposta dall'Unione Europea per la protezione del Copyright, non sarebbe mai andata avanti in parlamento in quanto palesemente contraria ad ogni principio di logica e soprattutto a leggi e regolamenti precedenti emanati dalla stessa Unione Europea. Ma oggi, 25 aprile (giorno della liberazione!), Ipred 2 dovrebbe essere discussa nel Parlamento Europeo. Non solo, ci sono altissime probabilità che venga messa ai voti per una possibile approvazione, senza apportare nessun cambiamento al testo per i quali stanno battendosi numerose associazioni e il senato-*

*re dei Verdi Fiorello Cortiana e il suo movimento (per quanto riguarda l'Italia).*

*Pubblichiamo l'intervento di Tommaso Tessarolo anche lui, come noi, incredibilmente sorpreso che una tale legge possa passare al Parlamento Europeo sottovoce, senza che nessuno, o quasi, ne parli all'opinione pubblica.*

*Vi terremo aggiornati sull'evolversi Parlamentare di questo nuova direttiva che ancora una volta fa comprendere, come più volte detto, che i politici attuali non sono in grado di gestire Internet e di fare leggi e regolamenti ad hoc (che sarebbero necessari, tanto meglio se comunitari e internazionali) che sarebbero tanto necessari per gestire la grande rete."*

*Marcello Tansini*

L'appello di Tannini e l'intervento di Tessarolo approdano su [Punto Informatico](#), ma non ne parla nessun altro; alla stampa non sembra importante (probabilmente perché non riguarda né parlamentari di spicco né "fenomeni" da gossip), e soprattutto sembra non interessare a nessuno informare i cittadini italiani che, grazie alla famigerata [Legge Urbani](#), mentre il resto d'Europa vieta il download di materiale protetto da copyright a **scopo di lucro** in Italia tale divieto è stato esteso al download a **scopo di profitto**: in breve, se lo usi, sei colpevole per il solo fatto di averlo usato.

Ma se la stampa tace, chi premeva perché passasse l'IPRED 2 ha ora carta bianca e, forte di dati raccolti illecitamente ben prima dell'approvazione, parte all'offensiva.

### FASE II: La Peppermint entra in Azione

All'indomani dell'approvazione dell'IPRED 2, l'industria discografica tedesca Peppermint ha chiesto alla magistratura italiana di imporre a Telecom Italia l'ottenimento degli indirizzi di 3636 internauti che nel P2p hanno scambiato su piattaforme peer to peer file musicali, violando il diritto d'autore.

L'azienda svizzera Logistep (si noti che la Svizzera non ha partecipato al concordato per l'IPRED2) ha setacciato la rete alla ricerca di prove delle illegalità commesse, compiendo di fatto una "intercettazione" telematica di un messaggio tra privati cittadini.

Le lettere portano la firma dello studio legale Mahlknecht & Rottensteiner.

Sebbene il caso sollevasse problemi di Privacy (Telecom si era opposta alla consegna dei nominativi), il tribunale di Roma ha dovuto accogliere la richiesta.

Difatti, l'obiezione mossa dallo stesso Tribunale, che aveva richiesto (per ben due volte) l'intervento del Garante sulla Privacy, è venuta a cadere non avendo avuto risposta da quest'ultimo entro il termine previsto di 60 giorni.

Ora 3636 raccomandate sono arrivate e invocano la cancellazione dei file (files che probabilmente non sono già più sul computer da diversi mesi) e il pagamento di 330 euro di risarcimento.

A seguire, sempre presso il Tribunale di Roma, è stata presentata un'azione simile promossa dalla Techland, azienda distributrice di videogames.

La notizia appare infine sui giornali e nei telegiornali, ma solo per un giorno e come trafiletto scoop.

A questo punto sono però [Adiconsum](#) e [Altroconsumo](#) a bussare inferociti alla porta del Garante, che, come riporta [Repubblica](#) online, infine si ridesta.

**"In Italia 3.600 richieste di risarcimento da un'etichetta musicale tedesca**

**Le associazioni dei consumatori accusano: "Violata la privacy dei cittadini"**

**"Dovete darci 330 euro per i nostri file"**

**Gli utenti protestano e interviene il Garante**

**Ora si indagherà come sono stati acquisiti i nomi dei navigatori**

**"Ricavati dagli indirizzi IP svelati da una software-house svizzera"**

**di GIOVANNI GAGLIARDI**

ROMA - "Avete scaricato la nostra musica, dovete pagare 330 euro", firmato Peppermint Jam Records. E' più o meno di questo tono la lettera che stanno ricevendo in questi giorni migliaia di persone in Italia. E il Garante ha deciso di costituirsi in giudizio, per difendere la privacy delle persone coinvolte nella vicenda.

L'importante decisione è stata presa in seguito alla denuncia avanzata da alcune associazioni di consumatori (Adiconsum e Altroconsumo) che hanno denunciato all'Autorità la richiesta di risarcimento per aver scaricato, con i sistemi peer-to-peer, un singolo brano di uno dei loro artisti.

Ma è il modo orwelliano con cui la casa discografica si è procurata gli indirizzi IP dei 'colpevoli' ad aver fatto rizzare le antenne al Garante della privacy. "La Peppermint - spiegano all'Adiconsum - ha chiesto a una società svizzera di software, la Logistep Ag, di individuare attraverso un programma, usato anche dalla polizia polacca, gli indirizzi in rete delle persone che scaricano musica. Una volta ottenuti gli IP, si sono rivolti al tribunale di Roma chiedendo di poter avere i nominativi corrispondenti dai provider italiani. Il tribunale in prima istanza ha negato il consenso, mandando una richiesta al Garante della privacy, che non ha dato risposta. In seconda istanza, sempre senza nessun riscontro dal Garante, il tribunale ha invece dato parere positivo. I provider sono quindi stati obbligati a fornire i nominativi dei loro clienti".

A questo punto entrano in scena due giovani avvocati dello studio legale altoatesino Mahlknecht & Rottensteiner che, tramite raccomandata, invitano migliaia di persone a pagare 330 euro (a parziale risarcimento di "ipotetici" danni), con la promessa di non ripetere più l'illecito (pena altri 10.000 euro di 'multa'), per evitare che la Peppermint "provveda a sporgere denuncia/querela penale e a intraprendere le azioni civili...".

"I risultati della Logistep non sono affatto 'una prova' - spiegano da Altroconsumo -, la prova va valutata in contraddittorio e davanti al giudice. Inoltre, proprio perché l'IP identifica un pc (in molti casi

neanche quello, pensiamo soltanto alle reti Wi-fi) e non chi lo usa, la responsabilità non può essere addossata automaticamente al proprietario e neanche è possibile costringerlo (ammesso che sia in grado di dirlo) a rivelare chi usa il suo computer o a dedurre la colpevolezza da un eventuale diniego".

"La decisione del Garante - si legge nella nota dell'organismo di tutela - nasce dalla volontà di verificare se nella vicenda siano stati rispettati tutti i diritti di protezione dei dati personali". Inoltre l'Autorità ha deciso di richiedere a diverse società interessate e a gestori telefonici tutti gli elementi utili per una piena valutazione del caso".

(Tratto da Repubblica.it del 18 maggio 2007)

Alla fine la vicenda sembra aver ottenuto un lieto fine (per maggiori dettagli consultate l'ampia documentazione "linkata" in Approfondimenti), ma è indubbio che il problema c'è e permane, almeno finché permarranno la legge Urbani (una delle cose alla quale l'attuale Governo aveva promesso di provvedere, insieme al nuovo sistema elettorale, alla legge sul conflitto di interesse, alla riforma della legge Biagi, etc etc etc) e soprattutto non verrà modificata l'IPRED 2. In ogni caso, sia sempre ringraziato Internet, che ci dà l'informazione quotidiana, dato che "i quotidiani" hanno dimostrato di non saperci più informare di nulla.

#### **Approfondimenti:**

[Raccolta dati molto ben fatta dell'iter giuridico del caso Peppermint-Logistep a cura di Drunken Donkey](#)



[Vai al sommario](#)

**ANIME MEMORIES: gli Shjo manga (parte I)**  
di Francesca Viganò

Dopo aver trattato più o meno tutti i generi "noti" dei cartoni animati della nostra infanzia, mi accingo a proporvi un genere che in Italia ha avuto scarso successo, in particolare tra gli anni '70 e '80 quando è apparso, per la prima volta, sui nostri teleschermi.

Innanzitutto, grazie a Wikipedia, cercherò di fare luce sul significato preciso del termine: *"Con shjo manga ci si riferisce a quei fumetti pubblicati in Giappone per un pubblico che va dalle bambine degli ultimi anni dell'infanzia (dai dieci anni in su) sino alla fine dell'adolescenza (intorno alla maggiore età). In Italia, inoltre, a volte c'è una certa confusione sul termine, e si pensa che uno shjo manga sia un qualunque fumetto giapponese che tratti tematiche sentimentali. C'è quindi chi definisce Video Girl Ai uno shjo manga quando, invece, in Giappone si tratta di uno shonen manga (manga, indirizzati a un pubblico maschile, che può andare dai ragazzi delle elementari sino alle persone adulte) a tutti gli effetti. Il punto è che uno shjo manga non è tale per i suoi contenuti, che possono essere di qualunque tipo, ma per il pubblico a cui è indirizzato, cioè quello femminile. Inizialmente incentrati su tematiche sentimentali, con ambientazioni europee e personaggi e situazioni melodrammatici e idealizzati, gli shjo manga ampliano col trascorrere degli anni i soggetti trattati, dall'horror allo sport, alla fantascienza, sino al realismo contemporaneo, tipico dei titoli più recenti. Dal punto di vista grafico gli shjo manga si distinguono per un'impaginazione libera, un ampio uso di elementi simbolici per esprimere gli stati d'animo (celebre le decorazioni floreali), personaggi dai fisici eteri e gli occhi dalle dimensioni pronunciate."* (fonte Wikipedia)

Una volta fatta luce sul senso del termine "shjo" possiamo, ora, dedicarci alla nostalgia e alla memoria, ricordando i cartoni animati shjo storici e quelli un po' più recenti. Candy Candy creata nel 1975 dalla mente della bravissima sceneggiatrice giapponese Kyoko Mizuki e disegnata da Yumiko Igarashi vede la prima pubblicazione del manga grazie alla casa editrice Kodansha e dato l'enorme successo di pubblico, l'anno successivo nel 1976 fu prodotta la serie a cartoni dalla Toei Animation, con ben 115 episodi che ben presto sbarcarono anche in Italia, riscuotendo un clamoroso successo di pubblico, soprattutto femminile.



La storia di Candy Candy inizia, quando in una fredda notte innevata, nei pressi di un orfanotrofio chiamato Casa di Pony, furono trovate due bambine abbandonate. Le due direttrici, Miss Pony e Suor Maria, chiamarono quelle due bambine Annie e Candy; un inizio semplice che tuttavia porta ad un susseguirsi di avvenimenti, colpi di scena, amori, tradimenti, morte, dolori e gioie da far accapponare la pelle: chi non ricorda, infatti, l'incontro con il principe scozzese o la prima cotta per Anthony? La giovane Candy sembra però destinata a soffrire, prima per le angherie di Neal e Iriza a cui deve fare da dama di compagnia, poi per la morte dello stesso Anthony; Candy soffre tanto che decide di tornare alla casa di Pony, anche se ben presto arriva l'ordine da parte dello zio William (che lei ancora non conosce di persona) di partire per andare a studiare in Inghilterra alla Saint Paul School.

Imbarcata nella nave che dall'America la conduce in Inghilterra, Candy fa la conoscenza con un giovane misterioso e affascinante dai lunghi capelli neri che le ricorda Anthony, il ragazzo si chiama Terence e suona una armonica a bocca sul ponte della nave e già dai primi istanti è chiaro che questo ragazzo avrà un ruolo importante nella vita della nostra protagonista.

Arrivata in Inghilterra all'interno della Saint Paul School ritrova i suoi due vecchi amici Archie e Stear, anch'essi mandati a studiare in Inghilterra dallo zio William.

Rivede anche la sua cara amica Annie, mandata a studiare dalla famiglia Brighton e fa la conoscenza di Patty, una ragazza timida e problematica.

Purtroppo però, anche i Legan hanno mandato a studiare alla Saint Paul School, i loro figli Neal e Iriza e per Candy ricominciano i guai.

Alla Saint Paul Candy passa diversi anni, tra alti e bassi: si innamora di Terence, incontra nuove amicizie, supera finalmente la morte di Anthony proprio grazie a Terence che, nel frattempo decide di seguire le orme della madre e diventare attore di teatro.

Iriza, innamorata di Terence, non apprezza il rapporto che si è creato tra i due e trama nell'ombra per far espellere Candy quasi riuscendoci, tuttavia Terence, ancora una volta, si assume la responsabilità del "danno" e fugge in America, abbandonando la scuola.

Candy decide di seguire Terence e fugge dalla Saint Paul School per imbarcarsi clandestinamente in una nave che la condurrà in America.

Ritornata alla casa di Pony, scopre che era appena passato Terence, perchè voleva vedere il luogo dove aveva vissuto Candy.

Riflettendo sulla gioia che prova nell'aiutare gli altri, capisce che la sua vera vocazione è quella fare l'infermiera.

Candy decide così di frequentare la scuola Mary Jane al fine di conseguire la qualifica che gli consentirà di esercitare questo lavoro, ma le severe regole della scuola metteranno a dura prova il suo entusiasmo.

Sullo sfondo delle vicende di Candy scoppia la prima guerra mondiale e Archie e Stear vengono richiamati in America, mentre Candy e la sua nuova amica Flanny per mancanza di personale vengono mandate in un ospedale di Chicago.

Qui incontra i suoi amici Archie e Stear nella villa dello zio Andrew, ma ci sono anche Neal e Iriza e da quest'ultima apprende la notizia che Terence dovrà recarsi a Chicago per uno spettacolo di beneficenza.

Ricominciano gli inseguimenti tra i due innamorati, frustrati da imprevisti e pasticci.

Dopo altre mille peripezie, finalmente adulta, Candy incontra il suo lieto fine proprio quando tutto sembra andare a rotoli scopre che dietro volere dello zio William, dovrà sposare Neal della famiglia Legan.

Candy indignata, spalleggiata anche da George il maggiordomo della famiglia Andrew, decide di andare a Lakewood per conoscere finalmente lo zio William e per parlargli ma ancora una volta Neal e Iriza tramano alle sue spalle facendola tornare alla casa di Pony e costringendo Albert, da sempre relegato ad un ruolo marginale a recarsi a Chicago di fronte ai Legan e a tutta la famiglia Andrei riunita, per dichiarare di essere William Albert Andrew, unico erede di casa Andrew e da ora in poi sostituto dell'anziana zia Elroy alla guida della famiglia.

Alla casa di Pony Candy ritrova la perduta serenità e, un bel giorno, anche l'amore infatti durante una passeggiata incontra di nuovo il principe scozzese che altri non è che lo stesso Albert che Candy aveva scambiato per Anthony, vista la loro rassomiglianza dovuta alla parentela. Candy così con l'amore di Albert, lo zio William trascorrerà finalmente una vita fatta di gioia e felicità.



Georgie è un altro personaggio del genere shojo, che l'autrice Yumiko Iganashi, realizza dopo l'enorme successo di Candy Candy, grazie anche alla sapiente sceneggiatura di Man Izawa.

Georgie, pur non raggiungendo la stessa popolarità di Candy Candy, viene considerata da molti una storia molto più matura e meglio strutturata, apprezzata sia come fumetto manga che come cartone animato.

In Italia la serie a cartoni animati di Georgie, composta da 45 puntate, è stata trasmessa per la prima volta nel 1984 su Italia 1 e sollevò non poche polemiche, viste alcune scene di "forti passioni".

Mentre il fumetto fu edito a colori per la prima volta negli anni 80, sul giornalino di Candy dalla Fabbri, ma subì alcune modifiche e tagli.

Venne poi pubblicato nella versione integrale dalla Star Comics e solo nel 1994 viene pubblicato il tragico finale dalla Neverland.

La storia di Lady Georgie è ambientata nell'Australia di fine '800, quando il continente apparteneva ancora alla corona inglese, che ne usufruiva come colonia penale per i detenuti condannati ai lavori forzati.

Dopo essere stata salvata ancora in fasce dal Sig. Buttman, Georgie viene adottata dagli stessi Buttman, una modesta famiglia di contadini; cresce così spensierata e ignara delle sue origini insieme ai due fratelli Abel (impulsivo e passionale, spesso violento) e Arthur (gentile e altruista), i quali, conoscendo la verità, si innamorano entrambi della splendida fanciulla.

Quando il padre di Georgie muore, la madre adottiva (poiché non ha mai accettato realmente Georgie veramente) non manca occasione per trattarla male; finché un giorno, dopo essersi accorta che la giovane era motivo di di-

scordia fra i due fratelli, le racconta con profondo astio profondo di essere figlia di un deportato e di averla tenuta con sé solo per il piacere del marito defunto.

Dopo una lite furiosa Georgie viene cacciata di casa (nel frattempo la sig.ra Buttman muore di crepacuore).

Georgie decide di partire per l'Inghilterra travestita da ragazzo (Joe), nella speranza di far luce sulle proprie origini, grazie al braccialetto che porta sempre con sé e di poter abbracciare il suo vero padre.

A Londra incontra il Lowell, giovane nobile conosciuto qualche tempo prima in Australia durante una gara di boomerang, alla quale Georgie aveva partecipato nelle sembianze di Joe Buttman.

Vinta la gara Georgie doveva ricevere come premio il bacio di Elisa (Elise nel fumetto manga), attuale fidanzata di Lowell.

Ma Georgie rivela la sua identità, così è Lowell a baciarla, in modo indimenticabile.

Nella grigia Inghilterra nasce fra i due un grande amore, purtroppo costellato da tanti ostacoli; fra questi, le manovre del Duca Dangering e la gravissima malattia dello stesso Lowell, affetto da tubercolosi.

Georgie e il suo amato fuggono a Londra per coronare il loro amore, ma quando le condizioni di salute del giovane peggiorano (al punto da rischiare la morte), Georgie, non potendo sostenere le spese per curarlo (nonostante avesse venduto il suo prezioso braccialetto) decide di sacrificare i suoi sentimenti e di riportare Lowell da Elisa (che lo accoglierà a braccia aperte).

Nel frattempo Georgie e Abel si ritrovano e la ragazza sarà rintracciata e ritrovata dal padre, il Conte Gerald (venuto in possesso del bracciale tramite un fido gioielliere).

Insieme, uniscono le forze per liberare Arthur che, dopo essersi recato in Inghilterra in cerca di Georgie, incappa nelle grinfie del Duca Dangering (di cui scopre sporche manovre, pertanto viene fatto prigioniero).

Diviene dunque oggetto dei soprusi e dalle perversioni sessuali di Irving (nipote del Duca).

Dopo Arthur aiuta il Conte Gerald a riabilitare la sua figura, svelando i misfatti di Dangering (il Conte Gerard, anni addietro, fu accusato ingiustamente dal Duca di aver cercato di uccidere la regina, per tale motivo venne deportato in Australia, dove riuscì a scappare dovendosi però separare dalla propria bambina).

Abel però che per salvare Arthur ha ucciso Irving, viene catturato e fatto prigioniero. Georgie solo grazie all'aiuto di un'amica riesce a vedere Abel per un'ultima volta.

Quindi gli confessa di aver capito quanto lo ama e di non poter vivere senza di lui: i due fanno l'amore e dalla loro unione nascerà Abel Junior. Nel cartone animato Georgie, Abel e Arthur fanno ritorno in Australia.

Nel manga Abel morirà giustiziato sotto i colpi del fucile del Duca Dangering, mentre Georgie e Arthur, entrambi feriti profondamente nell'animo ma fiduciosi di poter guarire con la reciproca vicinanza, faranno ritorno in Australia, con il permesso del Conte Gerard e si uniranno in matrimonio.

*(continua nel prossimo numero)*

*Nella prima foto Candy di "Candy Candy",  
Nella seconda Arthur, Georgie e Abel di "Georgie"*

[Vai al sommario](#)

## CRONACHE DELL'ELFO LADRO



### R.I.P.: MAGO SENSIBILE

**L**o ricordiamo così, mentre parlava al capo della gilda dei maghi, dicendo:

"Ma dalle mie parti i maghi sono intelligenti...TU NON SEI UN MAGO!!"

e la luce verdastria che accompagnò il seguente 'parola del potere uccidere'..

~Slithermoon ~



Postato : Mercoledì, 20 di Giugno del 2007 (14:41:09) da Legolas

### OTHERS MASTER TALES: CONTESTO SBAGLIATO

**I**Pg entrano in un covo di ladri tra i più malfamati. Su di un ring improvvisato combattono due energumani tra cui uno è amico dei Pg.



Pg1: -voglio puntare sul nostro amico sono sicuro che vince-

MASTER: -vedi un tipo losco girare con un cappello pieno di Monete. Al collo ha appeso un cartello con scritto 'Scommesse'-

Pg1: ehi amico vieni qua, si dico a te. Punto tutto quello che ho sul tizio pelato. Ecco 1400 Monete

MASTER: (ladro)buona fortuna

Alla Fine del combattimento l'amico dei Pg riesce Miracolosamente a vincere.

Pg1: -dove sta il tizio delle scommesse? Vado a ritirare la Vincita.-

MASTER: -ti accorgi che l'uomo è scomparso senza lasciar traccia

Di se-

Pg2: -ma ti pare che in un covo di ladri si possano fare Scommesse in questa maniera?-

Pg1: ma porc\*\*\*\*\*

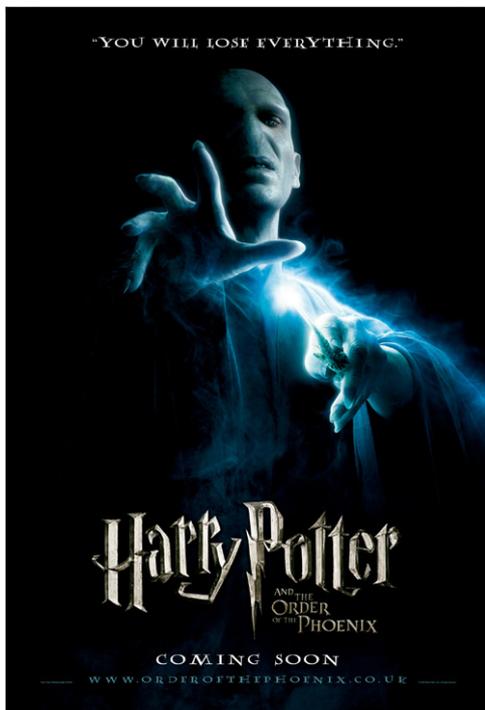
~ingelo ~

Postato : Giovedì, 29 di Dicembre del 2005 (12:29:03) da Legolas

per gentile concessione di [www.elfoladro.it](http://www.elfoladro.it)

[Vai al sommario](#)

**Harry Potter e l'Ordine della Fenice**  
di Francesca Viganò



Di ritorno a scuola per il suo quinto anno, Harry scopre di essere stato additato da tutta la comunità dei maghi come un bugiardo.

Nessuno vuol credere al ritorno di Voi-sapete-chi, primo fra tutti il Ministro Caramella che preferisce credere si tratti di uno stratagemma ideato da Silente per usurpare il suo posto.

Ecco quindi arrivare ad Hogwarts una nuova docente, l'inquietante Dolores Umbridge dietro i cui modi melliflui si nasconde un animo perfido.

Ma il vero pericolo si nasconde fuori dalle mura della scuola, perché Lord Voldemort sta radunando le sue truppe ed è pronto a sferrare l'attacco.

Questa in sintesi la sinossi di Harry Potter e l'ordine della fenice, tratto dal quinto ed omonimo libro della Rowling sulla saga del giovane mago inglese.

Cast confermato in toto, anche questa volta, con l'aggiunta di nuove e, spesso, inquietanti figure, in particolare Helena Bonham Carter alias Bellatrix Lestrange e Imelda Staunton nel ruolo della professoressa Umbridge; piccolo cameo anche per Emma Thompson nel ruolo dell'insegnante Sybil Trelawney.

Questa volta la regia è stata affidata a David Yates, preso a prestito dalla televisione mentre la sceneggiatura è stata assegnata a Michael Goldenberg che già aveva curato la sceneggia-

tura di Peter Pan del 2003.

Il passaggio di consegne in parte si vede anche se, forse, l'attesa alimentata particolarmente dalla pubblicità che gira intorno alla "macchina Potter", è stata un po' delusa dal risultato finale.

Lo scarto rispetto al film precedente, a livello di semplice scrittura, è abbastanza evidente: la narrazione è più armonica, e non si ha quasi mai la sensazione di procedere a singhiozzo e della frammentarietà, che aveva caratterizzato, il quarto episodio.

L'interazione tra il protagonista e i due partner principali funziona decisamente meglio (ma potrebbe anche essere semplicemente dovuto al testo di riferimento), così come funziona meglio la resa del clima che si crea intorno a Potter, clima che, ad un certo punto, ad assumere la guida di una sorta di organizzazione clandestina, "sorella" di quell'Ordine della Fenice di cui già fece parte suo padre.

Harry si confronta quindi con la politica e con le "regole", non più quelle della scuola di magia che frequenta da anni, bensì quelle del Ministero della Magia che rifiuta, per paura o forse per cecità, di credergli.

Pertanto la vera nemesi di Harry in questo caso non è però l'oscuro signore, ma un oscuro funzionario, la sottosegretaria Dolores Umbridge.

Imelda Staunton, del resto eccellente attrice di teatro, dà corpo con grande efficacia a uno dei personaggi più odiosi e realistici nati dalla penna della Rowling, l'inquisitrice, rigorosamente vestita di rosa, ottusa, bigotta e maligna; ne emerge, quindi, il ritratto della classica "signora bene" che non disdegna la pratica del male e del sadismo per raggiungere i propri obiettivi.

Del resto la stessa scrittrice ha dichiarato in diverse occasioni di provare un piacere particolare nel torturare un personaggio così grezzo e meschino e che comunque ha un che di diabolico nella sua pedante passione per la burocrazia, le ordinanze e i divieti.



I momenti più divertenti del film sono proprio affidati a questa piccola donna che in fondo detesta profondamente i bambini.

Molto affascinanti le lezioni di "Occlumanzia" (difesa dalle invasioni mentali), in cui viene dato spazio a Severus Piton, ancora magistralmente interpretato da Alan Rickman e facciamo la scoperta di come il tanto amato padre di Harry, proprio nei ricordi di Piton, fosse un ragazzo arrogante e prepotente.

Il vero guaio è che se non fosse per questi due personaggi e per lo scontro fra Silente e Voldemort, non privo di una certa epicità ad essere sinceri, di questo film rimarrebbe ben poco e anche se alcuni spunti di divertimento sono sempre presenti e di sicura godibilità per gli appassionati di Harry, non sono francamente insufficienti a risollevare le sorti di un film che finora sembra il più debole della serie.

Restiamo in attesa di sapere che ne sarà di Harry nell'ultimo libro mentre per la conclusione della saga in versione cinematografica bisognerà aspettare il 2010.

Armatevi di pazienza, quindi.



[Vai al sommario](#)

Sai ched'è la statistica? E' 'na cosa  
che serve pe' fa' un conto in generale  
de la gente che nasce, che sta male,  
che more, che va in carcere e che sposa.

Ma pe' me la statistica curiosa  
è dove c'entra la percentuale,  
pe' via che, lì, la media è sempre eguale  
puro co la persona bisognosa.

Me spiego: da li conti che se fanno  
seconno le statistiche d'adesso  
risurta che te tocca un pollo all'anno:

e, se nun entra ne le spese tue,  
t'entra ne la statistica lo stesso  
perché c'è un antro che ne magna due  
*(trilussa)*

**CHARLES M. SCHULZ**

Fonte [Biografie Online](#)



Charles Monroe Schulz, nato a St Paul (la città che con Minneapolis è una delle Twin Cities città gemelle del Minnesota) il 26 novembre 1922, da subito sembra destinato al fumetto. Appena nato, infatti, uno zio lo soprannomina Sparky, abbreviazione di Sparkplug, il cavallo di "Barney Google", striscia allora popolarissima (nella versione italiana, Barnabò Goggoloni o Bertoldo Scalzapolli).

Così Charles diventa Sparky per tutti, nomignolo con cui firmò i suoi primi lavori e con il quale lo chiamarono sempre gli amici. L'aneddotica ci regala anche un altro stralcio di intuizione legato a un'insegnante che guardando un disegno del giovanissimo Sparky commentò: "Un giorno, Charles, sarai un artista".

Molto bravo a scuola, eccelleva naturalmente in arte, amando, quasi come da copione, leggere le strisce di fumetti che apparivano sui giornali dell'epoca, augurandosi intimamente di poterne un giorno pubblicare di proprie.

Quando aveva tredici anni, gli regalarono un cane bianco e nero di nome Spike, buffo e intelligente, il modello di quello che più tardi sarà Snoopy (uno Spike, brachetto alto, allampanato e dall'aria perennemente assonnata, apparirà in Peanuts impersonando il fratello di Snoopy).

Frequentando le superiori, invece, strinse amicizia con un ragazzo di nome Charlie Brown, poi utilizzato nell'invenzione della figura dell'omonimo bambino. Non si sa se il carattere sia simile, ma il nome sicuramente sì....

Dopo il diploma e una breve esperienza di guerra nella Francia del 1945, viene assunto come insegnante alla Art Instruction School, una scuola di disegno per corrispondenza dove Schulz incontra numerosi giovani colleghi e trae ispirazioni e suggerimenti per i suoi futuri personaggi. Ad esempio, l'impiegata della contabilità Donna World, suo primo amore non corrisposto, gli ispirerà quel singolare personaggio fuori campo che è la ragazzina dai capelli rossi, eterna innamorata di Charlie Brown.

"Sparky" spedisce così i suoi disegni a varie redazioni, finché alla fine il giornale di St. Paul decide di pubblicare alcune sue strisce. Dopo questo piccolo riconoscimento, galvanizzato, si convince a met-

tere insieme la sua migliore produzione e di mandarla all'United Feature Syndicate di New York. La risposta è subito positiva e Charles riceve una breve lettera con la conferma dell'interessamento. Detto fatto, si sposta a New York con l'intento di consegnare le sue strisce, poi chiamate dall'editore, con un termine inizialmente aborrito da Schulz, Peanuts (letteralmente: "noccioline", a causa della velocità e dell'insaziabilità con cui si consumavano). Presto Schulz creò una galleria indimenticabile di personaggi, oggi noti in tutto il mondo: Snoopy, Lucy, Linus, Sally, Woodstock, Schroeder e molti altri. I Peanuts debuttano quindi ufficialmente il 2 ottobre 1950, data in cui la prima striscia uscì su sette quotidiani americani.

In pochi anni, però, i Peanuts divennero il fumetto più popolare del globo. I suoi personaggi vengono pubblicati su 2293 giornali di 67 paesi, compaiono in programmi di animazione, nei film per il cinema, tra diari di scuola e raccolte di fumetti (addirittura, in occasione del 40° dei Peanuts, fu ospitata a Parigi, nel Pavillon Marsan, l'ala del Louvre che accoglie il Musée des Arts Décoratifs, una mostra a lui dedicata).

Nell'aprile del 1951 "Sparky" sposa Joyce Halverson ma il matrimonio dura solamente due anni.

Nel 1976 ci riprova, sposando Jeannie Forsyth, un matrimonio, questo, durato per ventuno anni e che ha



visto la nascita di cinque figli, diventati la principale fonte d'ispirazione per le strisce del geniale autore.

I Peanuts sono dunque diventati non solo un fenomeno di culto, ma persino oggetto di studio da parte di letterati, saggisti e psicologi (indimenticabili, a proposito, le analisi di Umberto Eco, che ha acutamente scritto più volte intorno ai personaggi di Schulz), in quanto, in un modo o nell'altro, fanno riflettere su quelli che sono i piccoli problemi di tutti i bambini (e non solo) di questo mondo.

In una celebre intervista ha detto: "Perché i musicisti compongono sinfonie e i poeti scrivono poesie? Lo fanno perché per loro la vita non avrebbe alcun significato se non lo facessero. Questo è il motivo per cui disegno i miei fumetti: è la mia vita". E lo dimostra il fatto che una clausola nel suo contratto prevede che i personaggi muoiano con il loro creatore.

Infatti, fin dagli esordi, egli ripeteva: "Quando non potrò più disegnare, non voglio che nessuno prenda il mio posto. Charlie Brown, Snoopy, Linus, Lucy e gli altri miei personaggi usciranno di scena con me". E così è stato.

Charles Monroe Schulz è morto il 13 febbraio 2000, all'età di 77 anni, colpito dal cancro, e assieme a lui sono uscite di scena anche le sue creazioni.

[Vai al sommario](#)

**AL VIA ANCHE ONE SESSION**

di Luigi Scuderi



Bene bene; sembra che ci siamo.

Ultimato One Session è tutto pronto per aprire finalmente le porte agli utenti e vedere un po' che succede (prevediamo un periodo di avvio a partire dal 22 Agosto e una apertura ufficiale il 22 Settembre).

Cos'è One Session?

Ah, già; non ne abbiamo mai parlato finora.

One Session appartiene alla stessa tipologia di gioco di Virtual Table e di Origini, ed infatti ha la medesima struttura di gioco; la differenza sostanziale sta nel fatto che su One Session si giocano appunto sessioni di gioco uniche, su libera ambientazione (di default diversa da quella di PF) diretta da Master di primo livello, ovvero semplici players che hanno sostenuto un semplice test online, volto a valutare unicamente le competenze acquisite nella gestione di un gioco a cui partecipano altri utenti (nella fattispecie un massimo di 5 persone più appunto il master).

Il gioco ricalca il sistema già collaudato con Virtual Table di giocata su prenotazione; per i dettagli si rimanda al manuale di base.

Ovviamente, esattamente come per First Chat, essendo un gioco per utenti alle prime armi e che non richiede alcun legame con l'ambientazione o col regolamento didattico di PF, non consente nemmeno di ottenere punteggio (se non in casi particolari) valido ai fini dell'evoluzione del proprio status player su PF.

L'obiettivo è ovviamente quello di consentire alla nuova utenza di familiarizzare da subito col nostro sistema di chat e con alcune caratteristiche di PF, quali l'assenza dei sussurri e dei messaggi privati ad esempio o la lista dei presenti online.

Il pannello di controllo Master consente di poter definire ogni singolo particolare della giocata, dalla trama da notificare ai giocatori, alle informazioni sui singoli PG che devono essere note a tutti, fino a quelle che devono invece essere

riservate al singolo utente. Il master può inoltre decidere quali razze/specie coinvolgere nella propria giocata e definire i valori dei parametri di ogni PG, benché per questo debba sempre attenersi alla regolamentazione di VT:

“Le voci disponibili sono:

[PGNAME] ovvero il Nome del PG

[AGE] ovvero l'età del PG

[SEX] ovvero il sesso del PG

[RACE] ovvero la Razza del PG

[DIALETTICA] ovvero le conoscenze del PG in tema di Cultura, Storia, Politica, Magia, Scienza

[AGONISMO] ovvero le capacità del PG in tema di Commercio, Combattimento, Duello, Strategia

[FORTUNA] ovvero le abilità del PG in tema di Trovare tesori, Disinnescare trappole, Evitare Pericoli, Fuga

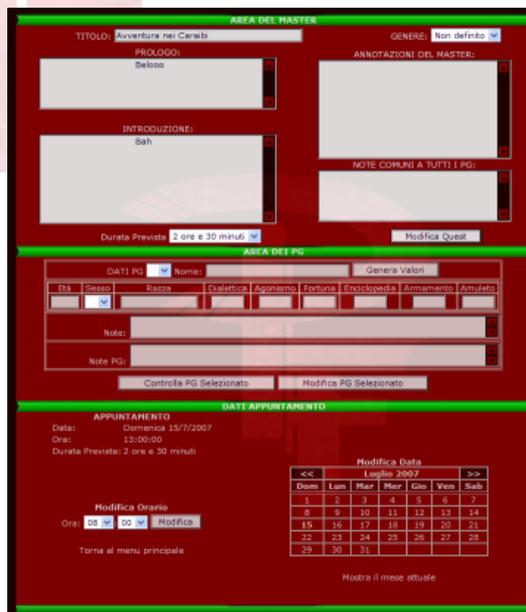
[ENCICLOPEDIA] indica il grado di conoscenza delle lingue (parlato, lettura, scrittura)

[ARMAMENTO] indica il tipo di equipaggiamento (viaggiatore, tutore, guerriero)

[AMULETO] indica il tipo di protezione dagli agenti esterni

[NOTE] sono le note scritte dal Master per quel PG in particolare.

Il giocatore deve ripartire 14 punti tra le categorie [DIALETTICA], [AGONISMO] e [FORTUNA], mentre deve definire un totale di 6 punti tra gli oggetti equipaggiati [ENCICLOPEDIA], [ARMAMENTO], [AMULETO] (la logica è che la prima opzione valga 1 punto, la seconda 2 e la terza 3: Es. ARMAMENTO => viaggiatore=1, tutore=2, guerriero=3).”  
(fonte Manuale di Base di PF)



Bon, anche per stavolta è tutto.

See you later.

[Vai al sommario](#)

**STRAZIO 1999**  
di Francesca Viganò

**Ep-10 “livello di usura” (\*)**



Narratore ondeggia al centro dello schermo come un enorme pendolo, l'immagine sfarfalla e il satellite torna immobile.

In sottofondo urla e strepiti, rumore di vetri rotti e tonfi vari.

L'inquadratura cambia rapidamente mostrando una sala comandi in subbuglio, tutto all'aria e in bella vista i piedi dei protagonisti.

**Shontig:** “Ma porc \*\*\*\* (censura automatica del software di Master1)! Che \*\*\*\* (censura automatica del software di Master1) è successo!”

Lentamente i protagonisti si alzano sistemando in qualche modo i copioni che sono finiti in ogni dove e rimettendo in piedi le strutture che compongono la scenografia del set.

**Shontig:** “Allora? Che \*\*\*\* (censura automatica del software di Master1) è successo!”

**Oberinsky:** “Comandante non lo so, forse abbiamo urtato qualcosa”

**Shontig:** “Impossibile, come abbiamo fatto ad urtare qualcosa se non è apparso sugli schermi!”

Ishtaya effettua una rilevazione rapida e alza lo sguardo confuso guardando il comandante

**Ishtaya:** “Si è staccato un cavo che reggeva la scenografia”

**Shontig:** “Ma porc \*\*\*\* (censura automatica del software di Master1)! Ma se abbiamo appena cominciato a girare questa \*\*\*\* (censura automatica del software di Master1) di serie!”

Thaliovic batte nervosamente una mano sulla spalla di Shontig indicandogli la lucetta rossa sopra la telecamera e il comandante tossisce diventando cianotico

**Shontig:** “Ishtaya cerchiamo di capire quale corpo estraneo ci ha urtati”

**Ishtaya:** “Ma Comandante...”

Shontig indica la lucetta ad Ishtaya che arrossisce e torna a guardare il monitor confusa

**Ishtaya:** “Corpo... ah sì eccolo! Si tratta in effetti di un corpo flessuoso e sinuoso, proporzionato, sembra femminile... ma... ha il volto deforme! Ha labbra enormi, turgide sembrano due gommoni!”

**Oberinsky:** “Ma che schifo!” mentre osserva l'essere che sbatte le ciglia voluttuosamente “Cos'è quella cosa?”

**Ishtaya:** “Se dico che non lo so e che è assolutamente illogico vi arrabbiate?” (il tono è timido e titubante)

**Shontig:** “Cerchiamo di scoprire se è senziente!”

Da uno degli altoparlanti della sala si sente il solito brusio metallico

**KT1:** “La speranza non muore mai o troppa menta piperita comandante?”

**Shontig:** “Computer, un giorno o l'altro giuro che faccio il giro di Master1, ti trovo e ti gonfio di botte!”

**KT1:** “la sua risposta mi fa ritenere che non si tratti né di menta né di speranza ma di puro delirio..”

Shontig tenta inutilmente di ignorare il computer mentre una vena sulla sua fronte pulsa vividamente

**Shontig:** “Scoprite cos'è quella cosa!”

Nel frattempo la creatura si è avvicinata ad una delle telecamere di rilevazione esterna tanto da inquadrare solo le enormi labbra che schiude mettendo in mostra una lingua enorme e tumefatta, grossa come l'orecchio di un elefante

Oberinsky distoglie lo sguardo con aria schifata, Thaliovic trattiene a stento i conati di vomito, la dottoressa Ktrassel (un po' assente a dire il vero), inforca gli occhiali osservando i residui di cibo tra i denti della creatura. Shontig viene colto da raptus e cade a terra rantolando.

L'unica che sembra mantenere il sangue freddo è Ishtaya che continua a battere freneticamente i tasti sulla sua tastiera procedendo all'analisi.

**Ishtaya:** “Quantitativo impressionante di saliva.. appartenente a 10 specie diverse oserei dire. Le labbra e la lingua sembrano gonfie per il troppo uso”

La creatura agita voluttuosa i labbroni contro la telecamera biascicando un “buaciuami” mentre Thaliovic da di stomaco in un cestino della carta straccia (ovviamente bianco).

**Ishtaya:** “Il programma di identificazione ha finalmente selezionato la specie di appartenenza di quel... canotto... qui la definisce Isylide, famiglia erissica, specie tremhenamica.

**Shontig:** “Qualsiasi cosa sia fatela sparire! E’ disgustosa!”

Sullo schermo gigante viene inquadrato il portellone di uno degli hangar laterali di Master1 da cui escono tanti bambolotti gonfiati, stile omino Michelin, automatizzati, tutti con un numerino da supermercato in mano. La fila che sembra interminabile riempie lo schermo e poi la porta si chiude.

Inquadratura sulla creatura che ondeggia agitando i labbroni verso l’ordinata fila di automi.

**Shontig:** “Computer cosa sono?”

**KT1:** “Proiezioni gommose prive di volontà propria programmate per farsi infinocchiare”

**Shontig:** “Basteranno?”

**KT1:** “Comandante non si preoccupi, la madre dei cretini è sempre incinta.”

*(\*) dedicato a tutti/e quelli/e che “giocano” per acchiappare.*

§\*§\*§ Fine ep-10 §\*§\*§



## LA PREDA

di Andrea Cannio

Quella notte ero uscito per cacciare cerbiatti, c’era luna piena e contavo sul fatto che i piccoli avrebbero dovuto essere nati da poco.

Le esche erano state ignorate, ma il cielo era così luminoso che decisi che valeva la pena spingersi un po’ più su, lungo il versante della montagna.

Trovai una traccia, di sangue. Pensai che una delle tagliole dei cacciatori di frodo doveva essere scattata, così cominciai a seguirla.

Quando raggiunsi la mia preda mi pentii di essere uscito quella notte.

Per la verità mi pentii anche di aver scelto il mestiere del cacciatore e di molte altre cose.

Di fronte a me, a pochi passi di distanza, ansimava una creatura umanoide, riversa a terra ed appoggiata contro un albero.

La gamba era stata effettivamente spezzata da una tagliola, ed il sangue fuoriusciva copioso dalla ferita.

Il viso, distorto da una smorfia di dolore, era chiaramente illuminato dalla luce del plenilunio e ricordava quella di un elfo, ma la pelle era nera come la fame, ed i capelli rilucevano come fili di ragnatela.

Senza esitare gli puntai in faccia la freccia che avevo tenuto incoccata per il cerbiatto, e tesi l’arco fino a far scricchiolare la corda. Il demone mi guardò con i suoi occhi rossi, ed il suo ansimare si ingrossò: aveva paura.

Cominciai a sussurrare nelle sua grottesca lingua, un suono che mi fece rizzare i peli sulla nuca; tra un lamento e l’altro era evidente che mi stava supplicando di non ucciderlo.

Sollevò tremante una mano, mostrandomi ciò che stringeva con le dita artigliate: tre o quattro gemme azzurre, grosse ognuna quasi quanto mezzo pugno, e rilucenti più delle stelle.

Parlava in fretta, supplicante, sentiva che la vita lo stava abbandonando. Mi indicò più volte in direzione di un orrido impraticabile, stretto tra due scabre pareti rocciose, che sapevo essere lì per esperienza, dato che mai mi sarei sognato neanche per un momento di distogliere lo sguardo da quel mostro.

Evidentemente alludeva alle gemme, un patetico tentativo di barattare la sua empia vita col miraggio di ricchezze, o almeno così mi sembrò di capire.

Le dita che tenevano tesa la corda dell’arco cominciarono a farmi male, decisi che era tempo di mettere fine all’esistenza di quel demone, e gli dei mi avrebbero benedetto per questo.

E fu allora che il respiro del drow si spezzò, e lo vidi sgranare gli occhi in direzione della montagna, riempiendosi di un terrore infinitamente più grande di quello che aveva dimostrato di provare per la freccia che gli tenevo puntata in faccia.

Non li vidi, non li senti arrivare, ma bastò il rumore di qualcosa che si conficcava nel corpo della creatura che mi stava davanti e qualcos’altro che contemporaneamente sibilava vicino al mio orecchio per farmi gettare l’arco e voltare a correre a perdifiato.

Corsi come corre chi sa di avere la morte alle spalle, senza mai voltarmi, con i rami del sottobosco che mi tagliavano la faccia, e forse fu una fortuna per me scivolare nella scarpata e rovinare verso valle per un centinaio di metri. Ma mi salvai.

Quando il giorno dopo gli uomini andarono a vedere nel punto che gli avevo indicato non trovarono niente di niente, neanche un capello.

Ed io fui molto felice di questo.

*(tratto dall’ambientazione di [Elenbar](#))*

[Vai al sommario](#)

**L'EQUIPAGGIAMENTO (parte seconda)**  
di Alessandro Marcheggiani

Passiamo alle armature a scaglie.

Il processo è sicuramente più semplice e personalmente le trovo sicuramente più rapide da realizzare, meno laboriose e come resa non siamo certo ad un livello inferiore rispetto ad una chain.

Come potete facilmente constatare dalle immagini anche la tipologia a scaglie non è da disdegnare.

Anticamente erano molto utilizzate soprattutto per la facilità e la rapidità di costruzione in quanto non necessitavano di particolari abilità.

Faccio una precisazione, le armature di scaglie sono facili da realizzare in metallo, ma sono ancor più facili da realizzare in cuoio poichè anche l'unico ostacolo alla costruzione viene a cadere in quanto è semplicissimo produrre delle scaglie in cuoio anche con delle fogge particolari, ad esempio di foglia.

Ovviamente questo tipo di armatura si addice più ad un guerriero leggero tipo ranger, o esploratore.

Per quanto riguarda le armature di piastre, beh devo darvi una brutta notizia, realizzarla è difficilissimo, quindi vi do un consiglio spassionato...evitate...conviene più acquistarla su internet e scegliere il modello che più si addice ai nostri gusti o alle nostre esigenze.



Una volta realizzata la scaglia va semplicemente forata in due o più punti e fissata ad una base in cuoio o pelle.

Partendo dal basso si fissano le scaglie e si risale sovrapponendole come nell'immagine fino a completare la sezione frontale dell'armatura, si ripete l'operazione per la sezione posteriore e per la parte che dovrà proteggere le spalle.

Non è un lavoro particolarmente complicato e la realizzazione richiede uno sforzo minimo.

L'unico vero problema sta nel trovare delle scaglie adatte, comunque presenti in commercio, o realizzarle, il resto lo lascio alla vostra fantasia aggiungendo però qualche esempio sulle scaglie che si trovano facilmente.

Il mercato è così vasto e i prezzi sono così abbordabili che non conviene imbarcarci in una simile impresa.

Se volete informazioni su dove acquistare materiale ne troverete a sufficienza nella sezione Approfondimenti posta a fine articolo.

Dicevamo che sotto l'armatura si nascondono alcuni particolari che difficilmente saltano all'occhio ma che hanno una utilità rilevante, in quanto rendono l'armatura indossabile e relativamente comoda, trascurando il discorso peso, per il quale poco ci si può fare.

Considerate che un guerriero pesante con armatura ad anelli e ulteriormente protetto da alcuni elementi in piastre aveva un carico di oltre 2-5Kg.

Immaginiamo ad esempio cavaliere del 1200 il quale sotto l'armatura indossava oltre ai propri abiti (*tunica e brache*) protezioni ad anelli sulle gambe, una tunica molto imbottita (*detta gambeson*), una cuffietta sulla testa anch'essa imbottita, e infine la chain con il cappuccio ad anelli (*camaglio*) ed infine l'elmo chiuso; ci sono moltissimi immagini o disegni che ritraggono questo cavaliere del 1200 così vestito e capite bene quale sia lo sforzo che un guerriero dell'epoca doveva sopportare, considerando tutti i pesi accessori come la spada, gli schinieri, lo scudo.

Se siete dei giocatori di ruolo solo da tavolo e non dal vivo pensateci bene e riflettete quando chiedete al master di compiere azioni assurde se siete così bardati, a volte si sentono dichiarare azioni che mi fanno accapponare la pelle.

Ma il panorama delle armature non è di certo finito, d'altronde gli eserciti dell'epoca medievale non erano costituiti solo da ricchi cavalieri che potevano disporre di un'armatura completamente realizzata in metallo, ma anche da fanti leggeri che potevano contare solo su armature di cuoio rinforzate da qualche placca metallica. Ovviamente offrivano una protezione minore con l'unico vantaggio della leggerezza e della facilità nei movimenti.

Queste sono tra le armature più facili da realizzare; per farlo occorre una base in cuoio non troppo spesso e non troppo duro, prendete come modello una T-Shirt smanicata e riportate il modello sulla superficie in cuoio lasciando però più spazio nella parte del fianco, ritagliate la forma seguendo la linea ottenendo così la base della vostra armatura.

Prendete delle piattine in metallo, foratele ai quattro angoli se non le trovate già forate, e procedete a disporle sulla superficie in cuoio e con una penna segnate i punti dove andranno collocate le piastrine.

Prendete una fustellatrice o un punteruolo e forate il cuoio nei punti che serviranno da ancoraggio.

Prendete una piastrina e disegnatela sul cuoio avanzato i suoi contorni lasciando però 5-6mm di margine in più, ritagliate tante forme quanto il numero di piattine che volete inserire sull'armatura e forate anche queste ai 4 angoli in corrispondenza dei buchi.

Ora vi servono solo dei ribattini e un po' di colla per il cuoio e l'armatura è finita.

Sovrapponete la T-Shirt in cuoio, la piattina in metallo, e la copertura della piattina in cuoio e chiudete con i ribattini, i bordi di 5-6mm che avanzano vanno in seguito incollati.

Finito il fissaggio abbiamo così ottenuto un'armatura che prende il nome di "Brigandina", la più semplice delle armature in cuoio.

Nel prossimo numero di Sciops pubblicherò una guida sulla costruzione delle armi per GRV in modo che i guerrieri possano già cimentarsi nei combattimenti più sfrenati.

**Approfondimenti:**

<http://www.mytholon.com> oppure su ebay cercando nei negozi sotto la voce "mytholon"

<http://www.medieval-arms.co.uk> oppure su ebay cercando nei negozi sotto la voce "medieval arms"

<http://shop.schatzkammer.de>

<http://www.cbswords.com>

<http://www.lrpstore.com>

<http://www.zeughaus.info/>

[Vai al sommario](#)



Immagine tratta dal [forum di ilquen.it](http://forum.di.ilquen.it)