

## Intervista a Giuseppe Galluzzo

(<http://www.retrogamingplanet.it/intervista/7572/intervista-a-giuseppe-galluzzo-demo-scener-amiga-retrogamer-el>)



Poteva forse Retrogaming Planet esimersi dal pubblicare l'intervista ad un ex Demo Scener Amiga, membro di uno dei più famosi Demo Group dell'epoca d'oro? Certo che no e proprio per questo v'invito a leggere l'interessante intervista di seguito... scopriremo molte cose interessanti!!!

**RGP: Ciao Giuseppe e grazie per il tempo che stai dedicando ai lettori di Retrogaming Planet!**

GIUSEPPE: Ciao Robert, per me è un piacere rispondere alle tue domande! Grazie a te per la cura e la passione con cui gestisci il tuo splendido blog, vero e proprio punto di riferimento per ogni retrogamer italiano che si rispetti.

**RGP: Cominciamo con la classica ma fondamentale domanda. Dove e quando sei nato?**

GIUSEPPE: Sono nato a Palermo (ma vivo da sempre a Sciacca, splendida città della provincia di Agrigento) il 14 Aprile del 1976, ho quindi 35 anni e sono un avvocato.

**RGP: Hai solo un anno più di me e questo ti conferisce il titolo di Retrogamer a tutti gli effetti in quanto, come il sottoscritto, hai avuto la fortuna di vivere gli anni '80 (i migliori anni in termini informatici) da adolescente, circondato da splendide macchine che avrebbero scritto la storia del mondo videoludico negli anni a venire...**

GIUSEPPE: In effetti, e ci penso spesso, sono davvero felicissimo di essere nato alla fine degli anni '70. Mi sono potuto godere ogni novità tecnologica sia in campo casalingo che in campo arcade ed ho davvero potuto vivere al meglio l'evoluzione del mondo videoludico, in tutte le sue sfaccettature. Ricordo chiaramente che quando nella mia città arrivò il cabinato di Space Invaders non arrivavo nemmeno a vedere lo schermo! A chi mi chiede in quale periodo storico mi sarebbe piaciuto nascere, ho sempre risposto sicuro "il mio".

**RGP: A quanti anni hai messo le mani sulla tua prima macchina ed ovviamente di quale sistema si trattava?**

GIUSEPPE: La mia prima macchina in assoluto è stato un classico videogioco in stile "pong" che apparteneva a mio padre e che ho ancora conservato in garage, anche se in pessimo stato di conservazione. Avevo circa 5 anni e ricordo bene che una volta mio padre lo collegò alla tv per vedere se funzionava ancora, inutile dire che ne rimasi affascinato; pur trattandosi del classico Pong aveva diverse varianti di gioco divertenti tra cui anche un salto ad ostacoli con la moto che era davvero divertentissimo! Il mio primo vero computer, ad ogni modo, fu il Commodore 64 un paio d'anni più tardi...

**RGP: Direi che hai cominciato subito con l'home computer più famoso di tutti i tempi... un ottimo inizio! Utilizzavi il Commodore 64 solo per giocare o anche per altri scopi?**

GIUSEPPE: Direi quasi esclusivamente per giocare! Quando i miei si decisero a comprarmelo avevo circa 7 anni e tanta voglia di sperimentare. Purtroppo all'epoca non esisteva Internet e le pubblicazioni dedicate, almeno agli inizi, erano veramente poche.

**RGP: Sapevi programmare in Basic? Se sì hai mai realizzato qualcosa anche se a livello amatoriale?**

GIUSEPPE: Inizialmente mi limitavo a copiare i classici listati che trovavi in tutte le riviste anche se alla fine il risultato era sempre abbastanza scarso. In seguito, complice anche un amico un po' più grandicello di me, imparai un po' di Basic col quale mi divertivo a programmare piccolissime cose elementari ma mai niente che possa essere definito un vero e

proprio programma.

**RGP: In effetti la macchina Commodore o la si ama o la si odia, non è possibile una via di mezzo...**

GIUSEPPE: Almeno per me è stato da subito amore a prima vista. Uno degli aspetti che più mi lasciò di sasso all'epoca era il fantastico sound del SID (il processore audio) del C64; abituato ai gracchiamenti dello **Spectrum 48k** quel sonoro mi apparve da subito una figata pazzesca. Ricordo benissimo che passavo i miei pomeriggi a selezionare i giochi di cui avrei dovuto registrare le relative musiche per farmi le cassetine da ascoltare la sera in cuffia in camera mia. Ovviamente il tutto in presa diretta, quindi con mia madre che entrava ed usciva dalla stanza prendendomi per un alieno o i miei zii che mi guardavano incuriositi non capendo cosa stessi facendo.

Voglio raccontarti anche un piccolo aneddoto curioso: tra i grandi maestri che componevano allora le musiche tra i miei preferiti c'erano i **Maniacs of Noise**. Parecchi anni dopo per motivi di "scena" avrei conosciuto Jeroen Tel (con cui ancora oggi sono in ottimi rapporti) dei Maniacs of Noise, che avrebbe composto per una delle nostre produzioni un modulo musicale!



Il logo del gruppo dei Ram Jam

**RGP: Sul tuo blog leggo però che hai posseduto anche l'acerrimo nemico di sempre del C64, lo Spectrum! Come mai hai deciso di passare "dall'altra parte della barricata" invece di schierarti contro Sir Clive Sinclair come lecito aspettarsi a quei tempi da un utente Commodore?**

GIUSEPPE: Guarda la storia è curiosa e te la racconto volentieri. In realtà e ad onor del vero, lo Spectrum fu il primo computer in assoluto con cui entrai in contatto (sempre dopo il videogioco di mio padre, ovviamente) solo che c'era un piccolo problemino: non era mio ma di mio cugino (più grande di me) che abitava subito dopo casa mia. Fui immediatamente rapito da quella scatoletta nera e ricordo anche che il primo gioco in assoluto che caricammo fu **Frogger**; cominciai così ad andare quasi ogni giorno da mio cugino con il quale passavo pomeriggi interi a giocare con il suo computer. Incominciai a stressare i miei genitori per spingerli all'acquisto di un computer tutto mio e un anno dopo comparve il mitico C64 sotto l'albero. Mio cugino, in verità, si stancò qualche tempo dopo di quello strano computer e me lo regalò.

Inutile dire che lo accettai ben volentieri...

**RGP: insomma hai deciso di prendere il meglio dei due mondi per goderteli appieno giusto?**

GIUSEPPE: Sì ma se devo essere sincero, giocai con lo Spectrum solo fino a quando i miei genitori non mi regalarono il C64, poi la mia attenzione venne rapita da quel meraviglioso computer. Solo molti anni dopo, direi quasi da adulto, sarei tornato ad usare lo Speccy.

**RGP: Poi però l'influenza della grande C ha avuto la meglio tanto da farti acquistare il glorioso Amiga 500, con il quale hai scoperto la tua passione per le utility e la musica in genere... Ci racconti qualcosa a proposito?**

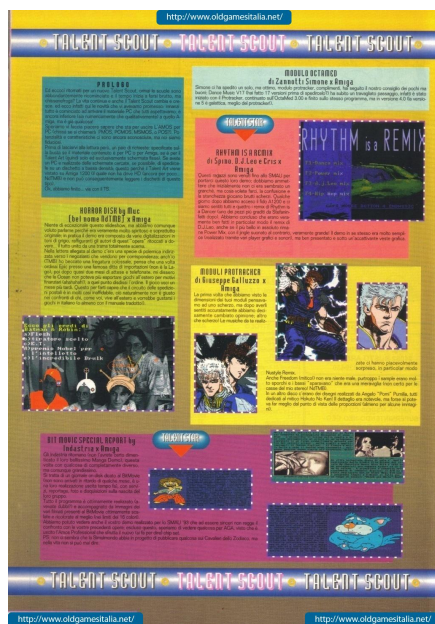
GIUSEPPE: Assolutamente sì, la Grande C come hai detto poco fa mi entrò nel cuore nel modo in cui solo un grande amore può fare. Anche con l'Amiga 500 fu amore a prima vista; ricordo benissimo che con un gruppo di amici sessantaquattristi acquistammo in edicola il primo numero di The Games Machine e rimasi letteralmente a bocca aperta nel vedere la grafica di quel mostruoso 16-bit. In quell'istante decisi che doveva essere mio e che il C64 era decisamente il passato. Inizialmente, penso un po' come tutti, impiegai il mio tempo per familiarizzare con AmigaOS ed il suo Workbench ma soprattutto a giocare come un forsennato (ero pur sempre un dodicenne!). Qualche anno dopo però feci l'incontro che cambiò per sempre il mio modo di utilizzare il computer; non più solo videogiochi ma soprattutto il meraviglioso mondo delle cosiddette utility e dei programmi un po' "underground" se così possiamo definirli.

Un mio carissimo amico, infatti, mi presentò il cugino che il caso voleva fosse il sysop di una BBS all'epoca davvero famosa; questo ragazzo (**Dr. G**) mi aprì gli occhi su un mondo che nemmeno conoscevo. Lui tra le altre cose faceva anche il DJ e mi fece sentire alcune sue produzioni fatte con Amiga... ne rimasi come fulminato e decisi che anch'io dovevo imparare a fare cose simili. Acquistai così un digitalizzatore audio (il Perfect Sound) e cominciai a fare i miei esperimenti con il **Protracker**.

**RGP: Pensa che ai tempi dell'Amiga 600 io utilizzavo questo storico software passando le giornate ad ascoltare un modulo che avevo trovato compreso nel programma (non ricordo la versione ed il nome del modulo dato che il Protracker era rigorosamente craccato...)! Sono circa 15 anni che tento di recuperare quel modulo ma ovviamente si è rivelata una vera Mission Impossible!! Magari era proprio un traccia creata da te!**

GIUSEPPE: Ne dubito fortemente, non è che abbia fatto chissà quanti moduli, non arrivo nemmeno alla decina. Non mi posso nemmeno considerare un vero e proprio "musician" se è per quello, dato che nella scena poi avrei fatto tutt'altro.

Diciamo che la musica è sempre stata una delle mie passioni e che l'aver fatto il DJ in radio mi ha certamente semplificato le cose. Creare campioni e usare i vari editor musicali è sempre stata una vera e propria passione che mi ha portato via parecchio tempo. Sapevi che due mie produzioni furono pubblicate su The Games Machine nel numero 58 del Novembre 1993 (e qui dovrà partire la ricerca al modulo... **NdRGP**)? E ti capisco perfettamente perché almeno agli inizi, e prima di scoprire Aminet, il ripping dei moduli fu una delle mie attività preferite... diciamo che caricavo l'Exotic Ripper e gli altri ripper dopo ogni gioco che caricavo per vedere se potevo impossessarmi di quei meravigliosi moduli!



Il modulo di Giuseppe recensito su TGM

**RGP: Ad un tratto poi hai deciso di fare il grande salto acquistando lo storico ma sfortunato Amiga 1200! Qual è stato il motivo di tale scelta? Semplice bisogno di maggior potenza in ambito videoludico o ricerca di specifiche tecniche superiori per dare libero sfogo alla tua creatività musicale?**

GIUSEPPE: Anche lì ricordo benissimo l'episodio che scatenò in me il raptus d'acquisto: ero a scuola e leggendo il solito The Games Machine lessi della nuova macchina Commodore.

Mi parve sin da subito meravigliosa, l'AGA mi sembrava davvero un chipset fantastico e le caratteristiche del nuovo computer mi sembrarono una nuova rivoluzione. Lo comprai immediatamente e onestamente credo sia il computer a cui rimango e a cui rimarrò per sempre più legato.

**RGP: Con l'acquisto dell'Amiga 1200 è cominciata per te una seconda vita dedicata principalmente alla scena Demo Amiga! Come sei venuto a conoscenza di questo straordinario mondo e quali sono stati i contatti che ti hanno permesso poco tempo dopo di entrare a far parte di uno dei più importanti demo Group della storia?**

GIUSEPPE: Assolutamente sì, hai ragione. È con l'Amiga 1200 che iniziò la mia avventura nel mondo della scena Demo; come detto poco più su il mio amico Dr. G era da anni nella scena in qualità di Sysop e mi parlava sempre di questo fantastico mondo. Lui era stato in gruppi molto importanti come gli **Italian Bad Boys** o i **4WD** per poi entrare (joinare in gergo scenico) nei **Ram Jam**.

L'estate del 1994, visto che i Ram Jam avevano avuto dei problemi ed erano rimasti praticamente senza swapper, mi propose di candidarmi a ricoprire quel ruolo parlando con il leader di allora del gruppo, il grandissimo ACBS (che saluto). Armato di buona pazienza e tanta parlantina telefonai a quel ragazzo di cui nulla sapevo ed in brevissimo tempo si creò tra noi un'amicizia che dura tutt'oggi! Iniziai così il mio apprendistato come "swapper", ruolo che avrei ricoperto per parecchio tempo, fino a quando i Ram Jam sezione Amiga rimasero in vita.

**RGP: Come avveniva la creazione di una Demo Amiga e qual'era il tuo ruolo specifico nel gruppo?**

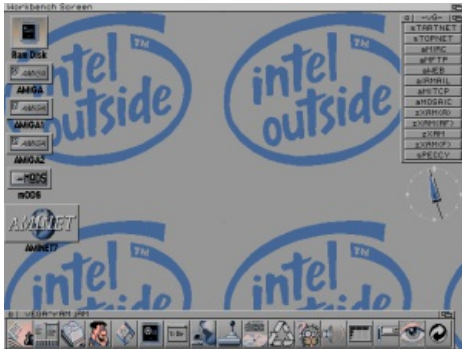
GIUSEPPE: Iniziamo dal mio ruolo specifico, che come detto era quello dello swapper. Come ben sai all'interno di un gruppo della demo scene c'erano i coder (che si occupavano di scrivere il codice delle demo) i graphician (i grafici) i musician (i musicisti) ed infine i trader (quelli che tramite le bbs si occupavano di diffondere le produzioni dei propri gruppi) e gli swapper (una sorta di PR dell'epoca che intratteneva le relazioni con gli swapper degli altri gruppi inviando lettere contenenti le ultime produzioni dei propri gruppi, ma non solo). Io per l'appunto iniziai come swapper, e cominciai a scrivere a mezzo mondo, felicissimo del mio nuovo ruolo. I Ram Jam erano responsabili di una produzione molto importante chiamata **The Charts** (in seguito poi alla scissione dei Ram Jam Acbs, io ed altri del gruppo fondammo **Showtime** (produzione analoga in quanto a contenuti ma più evoluta a livello di codice, aveva anche una Gallery con le foto degli scener) un magazine molto seguito che aveva al suo interno le classifiche ufficiali (le Charts per l'appunto) della

scena. L'idea era quella di votare per il miglior gruppo della scena, la migliore demo, il miglior coder e poi creare le classifiche.

Uno dei compiti dello swapper era quello di raccogliere i cosiddetti "votesheets", i volantini ufficiali del magazine, spedendoli ai propri contatti e facendosi reinviare compilati (all'epoca non esistevano email!). Chiaro che il successo di uno swapper si misurava a seconda di quanti contatti avesse e di quanti contatti "importanti" potesse vantare; gli swapper più famosi o quelli dei gruppi più importanti (i cosiddetti "elite") infatti non rispondevano a tutti (soprattutto ai "lamer") ma solo agli swapper più "quotati". Dopo qualche tempo arrivai a corrispondere con oltre 500 persone sparse in tutto il mondo; mi arrivavano lettere anche dalla Turchia e perfino dall'America!

A quell'epoca ricordo benissimo che ricevevo qualcosa come 30-40 lettere alla settimana e che l'investimento in termini di francobolli era non indifferente, anche se c'erano dei trucchetti per risparmiarne qualcosina (leggi "faked stamps" 😊)... ricordo con piacere che entrai in queste famose classifiche arrivando perfino nei Top 5 della mia categoria ovviamente! Fu una soddisfazione immensa poiché ero l'unico swapper italiano presente in queste speciali classifiche.

Nei Ram Jam ricoprii diversi ruoli, prima swapper poi editor con Acbs e altri membri del magazine Showtime ed infine, per un paio d'anni, il co-leader/organizer del gruppo, per poi ritirarmi definitivamente da quello splendido mondo.



Vega Workbench...



Il Workbench di Giuseppe...

Per quanto riguarda la creazione di una Demo Amiga il percorso era più o meno sempre lo stesso. Devi sapere che il calendario dello scener era scandito dagli appuntamenti più importanti, i cosiddetti party, che si tenevano sempre nello stesso periodo dell'anno: c'erano il **The Party**, che si teneva nel periodo natalizio in Danimarca, o il **Saturne Party** che si teneva nei pressi di Parigi e così via.

Ci si organizzava per presentare le proprie produzioni più importanti proprio in questi party dove la competizione era davvero fortissima e partecipavano tutti i gruppi più famosi.

Come prima cosa si decideva l'hardware sul quale queste demo dovevano girare e poi tutti insieme si decideva il design della demo stessa. I grafici si occupavano di realizzare delle belle immagini in pixel art e i musicisti di confezionare della musica che ben potesse accompagnare le varie routines preparate dai coder. Ho avuto la fortuna di collaborare a stretto giro con il nostro coder dell'epoca **Fabio Ciucci** (in arte Randy), un vero e proprio genio della tastiera, uno che tanto per dirne una è stato il primo in Italia a programmare l'AGA in Java realizzando la prima demo italiana tutta programmata in quel linguaggio (Minus 61 in Detroit, classificatasi al terzo posto al The Party 7<2). Per dirtene una, eravamo impegnati nella creazione della Demo **Massive Killing Capacity** ed io facevo da beta tester a Randy, essendo l'unico del gruppo che aveva l'Amiga "pompato" con una Blizzard 030 e potevo provare così diverse configurazioni. Mi chiamò a casa e mi disse "Giusè, attacca il modem che ti invio il codice quasi definitivo della demo!"

Mi inviò quindi un eseguibile da 1,2 Mb che tutto sommato andava bene. Gli feci notare che alcune cose dovevano essere "limate" e sistemate e lui mi disse "Ci penso io!".

Dopo nemmeno 20 minuti mi richiamò inviandomi nuovamente il file definitivo della demo ma notai che stavolta erano solo 800k! Gli chiesi come mai e in tutta tranquillità mi rispose "mi sono spulciato il codice ed in effetti potevo migliorarlo di parecchio!"

Questo per farti capire che era davvero molto bravo in quello che faceva...

#### **RGP: Hardware utilizzato?**

GIUSEPPE: Io possedevo un Amiga 1200 che in seguito dotai della scheda **Blizzard 030** e 4MB di Fast Ram! Avevo inoltre un monitor Multisync Commodore 1942 che mi consentiva di godere di elevate risoluzioni (per l'epoca ovviamente) senza soffrire del fastidioso flickering di cui Amiga era affetto.

#### **RGP: Avete quindi realizzato importanti lavori che avete talvolta inviato anche a testate specializzate... avete mai ricevuto (o qualcuno di voi) offerte lavorative da parte di software house interessate alle vostre capacità tecniche?**

GIUSEPPE: Molta gente della scena oggi continua a lavorare nel mondo dell'informatica in generale. Fabio Ciucci, ad esempio, ha creato una propria società ancora oggi attiva, altri fanno i grafici professionisti e altri ancora sono diventati



stimati musicisti. Quindi sì, mi sento di poter rispondere di sì alla tua domanda.

**RGP: La decisione di ritirarti dalla scena è derivata dal fallimento di Commodore o altro?**

GIUSEPPE: No, assolutamente! Io continuai ad usare Amiga con soddisfazione anche molto tempo dopo il fallimento della Commodore e continuai anche ad essere attivo nella scena. Poi, complice l'università, la diffusione di Internet, le prime esperienze lavorative e una perdita sempre maggiore d'interesse verso l'Amiga (nel frattempo completamente abbandonata al suo destino anche a livello software) decisi di dedicarmi maggiormente alla "real life" abbandonando il meraviglioso mondo della scena!

**RGP: Contemporaneamente alla tua passione per i computer hai sviluppato un grande interesse verso le console portatili e non, giusto? Quali console hai posseduto e quali possiedi tutt'ora?**

GIUSEPPE: Sì, diciamo che le console (portatili e non) sono sempre state la mia seconda passione dopo l'Amiga. Possiedo ed ho posseduto gran parte di tutto quello che è uscito fino ad oggi; per quanto concerne le console portatili, sono partito dal classico Gameboy b/n per passare poi al Gameboy Color, all'Atari Lynx, al Gameboy Advance e al GBA SP, al Nintendo DS (in tutte le sue iterazioni, Ciccio, Lite, DSi e XL) ed alla PSP. Mi sono dedicato anche alle cosiddette console open come il GP32, la GP2X F100-200, il Wiz (che ho recensito in anteprima europea su GbaRL.it) ed il suo successore Caano (sempre recensito su GbaRL.it ed inviati direttamente dalla GPH); come tu ben sai queste console sono il sogno di ogni retromaniac che si rispetti e capisci bene che non potevo farcele mancare. Poter giocare a Mexico86 ovunque mi trovavo era un sogno cui non potevo rinunciare. 😊  
Per quanto concerne invece il lato casalingo ho posseduto il NES, il Super Nintendo, il Megadrive, Playstation, N64, Dreamcast, Ps2, Gamecube, PS3, Wii ed Xbox360.



The Charts



Showtime

**RGP: Attualmente consideri la tua passione videoludica un semplice hobby o presenti i classici sintomi da "collezionista" ovvero comprare tutto quello che ti passa per le mani (ovviamente retro e senza badare al prezzo) e saliva che cola alla vista di tutto ciò che riguarda il tuo passato da videogiochere?**

GIUSEPPE: Ti dirò che non ho mai considerato la mia passione videoludica un semplice hobby ma per l'appunto una vera e propria passione. Diciamo che adesso, e solo adesso, sto cominciando a sviluppare i classici sintomi del collezionista, colpevoli anche i tuoi articoli sul retrogaming (Eheheh! **NdRGP**) che mi fanno venire voglia di comprare tutto quello che, per un motivo o per un altro, mi sono perso fino ad oggi. Anche perché devi sapere che sono un grandissimo divoratore di fumetti e anche questa è una passione molto dispendiosa! Diciamo che devo spesso limitarmi, perché quando trovo dei negozietti di retrogaming o gadget del passato potrei fare follie!

**RGP: Sempre dal tuo blog apprendo che hai partecipato attivamente ad un progetto dedicato ad Amiga ed in seguito alla realizzazione di un'importante rivista da scaricare offline! Ultimamente poi hai collaborato con alcuni siti realizzando guide strategiche e quant'altro... Cosa ci puoi dire in proposito?**

GIUSEPPE: Negli anni in cui ero attivo nella scena venni contattato da Luca Danelon, che aveva in mente di realizzare un progetto molto ambizioso ovvero una vera e propria rivista su Cd-Rom interamente dedicata al mondo Amiga. La rivista si chiamava **Amy Resource** ed è inutile dirti che accettai immediatamente di parteciparvi con entusiasmo come responsabile della sezione "Demo grafici e Sonori".

Il progetto era davvero di qualità molto elevata ed offriva ad ogni numero una selezione di software davvero ben fatta oltre che dei programmi commerciali registrati, davvero un bel progetto che ebbe anche un buon successo di vendite. Qualche anno più tardi e con la diffusione di Internet conobbi su IRC un amico che, come me, condivideva la passione per gli emulatori e aveva in mente di realizzare una rivista scaricabile ed interamente consultabile offline (a quei tempi non esistevano le tariffe flat come adesso). Il progetto prese vita con successo e nacque così **GameOff**, nella quale venni impegnato come recensore di giochi Gameboy Advance e Playstation 2. Si tratta di un progetto cui sono particolarmente legato perché con alcune persone di quello staff mantengo ancora oggi rapporti di ottima amicizia. Successivamente lo staff di GameOff venne "acquisito" da Multiplayer.it e così mi ritrovai a collaborare con uno dei più importanti siti italiani

del settore. A distanza di un paio d'anni terminata anche quell'esperienza iniziai a collaborare con **Gamesnation.it** nel quale sono rimasto fino a qualche mese fa.

Poi la sempre maggior mancanza di tempo libero, tra lavoro, moglie e due figli, mi ha spinto a liberarmi da questi impegni per dedicarmi ad altri progetti senza "scadenze".

**RGP: Sai programmare e se sì in quale linguaggio?**

GIUSEPPE: No, non ho mai imparato alcun linguaggio (ed è un mio grosso rimpianto di sempre) perché non ne ho mai avuto il tempo. Oggi mi diletto con i classici linguaggi di Internet, quali l'HTML ed il PHP, e sto imparando grazie all'aiuto di un amico blogger ad usare correttamente i fogli di stile. 😊



Alcune console portatili della collezione di Giuseppe

**RGP: Di cosa ti occupi attualmente?**

GIUSEPPE: Come ho detto in apertura d'intervista, sono un avvocato e mi occupo principalmente di questioni di diritto civile, penale ed amministrativo.

**RGP: Hai mai pensato di abbandonare il tuo attuale lavoro o di affiancarlo a un'attività di tipo informatico/videoludico?**

GIUSEPPE: Uhm, un miliardo di volte? Scherzi a parte, è una cosa a cui ho pensato/penso spesso ma che credo sia di difficile realizzazione per tanti motivi. Innanzitutto, come sai, il periodo che stiamo affrontando non è dei più felici a livello economico e la crisi si fa sentire in tutti i settori. Un'iniziativa di questo tipo presenta comunque dei rischi che in questo momento, con una famiglia sulle spalle, non mi sento onestamente di affrontare. Anche perché in tutta onestà preferisco che la mia passione resti per l'appunto una passione. Farla anche per lavoro credo che alla fine mi porterebbe ad allontanarmi da essa, ora invece vivo nel giusto equilibrio; quando sono stressato dal lavoro e ho del tempo libero, mettermi un po' davanti al PC, scrivere sul blog o giocare un bel videogioco ancora fortunatamente mi rilassa.

**RGP: Cosa invidi ai giovani d'oggi circondati da macchine spettacolari ma (a mio avviso) prive di appeal e cosa invece vorresti far capire loro del fatto di non aver vissuto gli splendidi anni '80?**

GIUSEPPE: Sinceramente ai giovani d'oggi non invidio proprio nulla (non avevo dubbi che Giuseppe rispondesse così... **NdRGP**); semmai sono loro che devono invidiare quelli come noi che hanno vissuto tutti i periodi storici dell'informatica. Ti dirò però che anche nel forum che attualmente modero (**GbaRL.it** per l'appunto), nonostante l'età media sia piuttosto bassa anche i più giovani si interessano di retrogaming e di console (per loro) del passato, quindi forse anche per molti di loro il fascino del passato c'è. Ovvio che non possiamo pretendere che uno cresciuto a pane e PS3 si metta a giocare ad International Karate sul C64 (per quanto sia ancora oggi fantastico!).

**RGP: Un consiglio per tutti quelli che volessero intraprendere la strada della Demo Scene (magari sui propri Amiga rimasti in cantina)?**

GIUSEPPE: Oggi grazie al WinUAE ed ai progressi fatti da questo fantastico emulatore, tutti possono godere delle meraviglie di Amiga senza necessariamente possederlo. Esistono anche diversi pacchetti pronti grazie ai quali far rivere un vero e proprio Amiga high-end sui propri PC e godere così anche di tutte le demo scene, i moduli e le altre meraviglie offerte dalla macchina Commodore. Per quanti fossero interessati (ma essendo sul tuo blog ne saranno tutti a conoscenza, ovviamente) ti segnalo l'articolo che avevo scritto sul mio blog a tal proposito!

**RGP: Siamo giunti purtroppo alla fine di questa splendida intervista con uno degli esponenti di uno dei gruppi più famosi della Demo Scene Amiga italiana fino ad oggi rimasto nell'ombra!**

GIUSEPPE: Ti ringrazio per la tua intervista e soprattutto per le belle parole che mi hai riservato, sono certo di non meritare tanta stima. 😊

Nel caso in cui qualcuno volesse scaricare qualcuna delle nostre vecchie produzioni è ancora online una delle vecchie

Home Page del gruppo, ed è raggiungibile a questo **indirizzo** ma tenete conto che non viene aggiornata dal 1997!

Non mi resta che ringraziare Giuseppe per aver resistito al mio "massacro" di domande, sperando che questo serva a restituirgli la visibilità che merita e rendendolo magari protagonista di altri interessanti articoli da parte di siti o riviste specializzate!

Ricordo a tutti i lettori che il blog di Giuseppe è raggiungibile all'indirizzo **<http://www.viewtifulvega.it>**.

### **INTEGRAZIONE**

Scarica il rarissimo **Teknomerda Music Disk 1** dei RAM JAM

### **INTEGRAZIONE #2**

Scarica il pacchetto **Moduli by vEGA-rAM jAM**

Maggio 2011, Robert Grechi