

## Intervista a Paolo Besser

(<http://www.retrogamingplanet.it/intervista/4912/intervista-a-paolo-besser-dai-videogiochi-ai-sistemi-operativi-passando-per-bovabyte/>)

L'intervista che vi propongo oggi non potrà non interessare sia i vecchi nostalgici come il sottoscritto sia quelle persone che, non avendo avuto la fortuna di vivere in prima persona gli anni d'oro dell'Amiga, navigano in lungo e in largo sulla rete alla ricerca di emulatori e programmi vari che consentano loro di rivivere i fasti della macchina Commodore.

### **SIGNORE E SIGNORI POTETE FERMARE LE VOSTRE RICERCHE!**

Paolo Besser ha quello che fa per noi e ci spiegherà di cosa si tratta in questa intervista che mi ha gentilmente concesso poco prima della sua partenza per le meritate vacanze!  
Seguitemi...

### **WOPR: Ciao Paolo! Innanzitutto grazie per il tempo che mi stai dedicando visti i tuoi impegni lavorativi!**

PAOLO: Ciao Wopr, grazie per l'opportunità. Da attempato scribacchino del settore, è sempre bello poter condividere un po' della propria vita con la blogosfera.

### **WOPR: Tutti i giocatori di vecchia data, come il sottoscritto, hanno cominciato a conoscerti leggendo i deliri del duo BovaByte (in coppia con Davide Corrado, altro storico redattore) sulle pagine della mitica "The Games Machine", la rivista videoludica più longeva del settore. Ci racconti i tuoi esordi nel settore videoludico ed editoriale?**

PAOLO: Davide e io siamo amici e colleghi di lunghissima data e, in tempi ormai remoti, siamo stati anche compagni di classe. Insieme avevamo realizzato **BovaByte**, una fanzine demenziale sul mondo dell'informatica che, alla fine degli anni Ottanta, trattava dei giochi e dei computer dell'epoca – C64, Spectrum e Amiga – ovviamente a modo suo. Dopo più di un anno di vita completamente underground, abbiamo spedito un paio di numeri alla redazione di **Zzap!**, trovandoci "dall'altra parte della barricata" da un giorno all'altro.

Per me diventare redattore di quella rivista, che adoravo e di cui conservo ancora il ricordo più piacevole in assoluto, è stato un po' come realizzare un sogno. Non male per uno sbarbato che all'epoca doveva ancora compiere 17 anni! Il passaggio a TGM è stato praticamente automatico e, nel corso degli anni, ho visto nascere, crescere e purtroppo anche morire dozzine di piccole e grandi pubblicazioni.



Una foto della redazione della Xenia nel 1996

### **WOPR: Quando hai cominciato a scrivere su Zzap! e TGM avresti mai immaginato che BovaByte potesse riscuotere il successo che ha effettivamente avuto negli anni?**

PAOLO: Il nostro obiettivo è sempre stato *tifentare patroni ti monto*, ma con BovaByte abbiamo davvero sbagliato strategia. Ci siamo quindi accontentati del piano B, ovvero "cerchiamo almeno di strappare una risata a qualcuno". Beh, quello ci è riuscito decisamente meglio e, per diverso tempo, la nostra rubrica è stata probabilmente uno degli elementi più caratteristici di TGM. Oggi ci siamo ancora, ma in tutta onestà è sempre più difficile divertire o stupire un pubblico assuefatto ai social network, a YouTube, e a tutte le mille cose divertenti che si possono trovare su Internet. Eravamo comunque certi che le nostre invenzioni strampalate e i personaggi come il Pastore avrebbero fatto presa sul pubblico, e

così è stato. Ne andiamo decisamente orgogliosi.

**WOPR: Sappiamo che sei da sempre un'amighista convinto... è stato amore a prima vista o ti sei avvicinato gradatamente alla macchina Commodore?**

PAOLO: A dire il vero all'inizio l'Amiga non lo potevo per niente soffrire! Avevo appena comprato il C128, e lo ha reso immediatamente obsoleto. Fortuna vuole che poi il mercato del C64 è andato avanti ancora un po'. Mi sono comprato l'Amiga 500 solo nel 1990 e puramente per motivi di lavoro: gli articoli per le riviste andavano necessariamente consegnate su un floppy da 3,5", in formato Amiga o PC, per cui in pratica andavo avanti a giocare con il C128, ma scrivevo le recensioni per Zzap! col C1-Text su Amiga.

Col passare del tempo, però, sono rimasto sempre di più affascinato dal mondo Amiga, che ho fatto finalmente "mio" comprando un A1200 dotato di hard disk (40 mega, MEGA, signori! Che poi sono diventati 120, un lusso! Oggi neanche lo spazio della più pulciosa chiavetta USB si calcola in megabyte!). Lì ho cominciato ad apprezzare AmigaOS e ad affezionarmi, al punto che con il passaggio al PC ne ho sempre sentito la mancanza.



Un "giovane" Paolo Besser nel 1992

**WOPR: Secondo te cosa aveva in più (o in meno) il gioiello Commodore rispetto alle altre macchine, console comprese?**

PAOLO: Dal punto di vista tecnico, un'architettura originale piena di coprocessori, delle capacità audiovisive eccellenti per l'epoca, e soprattutto un grandissimo multitasking che funzionava veramente. Ma le rose hanno anche tante spine. Da una parte il management Commodore, che ha prodotto i risultati che ha prodotto, dall'altra un eccessivo fanboyismo, assolutamente convinto che "Only Amiga makes it possible" e incapace di vedere i difetti, che pure c'erano, nell'architettura.

Per esempio, l'idolatrato processore **Motorola 68000** aveva indubbiamente dei vantaggi sui processori x86 dell'epoca (286 e 386 in primis), tutti dicevano che fosse più piacevole da programmare e più amichevole nei confronti del multitasking, ma era anche piuttosto lento: senza costose schede acceleratrici non si andava da nessuna parte, e per arrivare ad avere un Amiga veloce come un PC era necessario spendere così tanti soldi che... alla fine uno si comprava un PC con SoundBlaster e scheda SVGA.

Per troppo tempo, poi, gli utenti non si sono accorti, o non hanno voluto accorgersi e accettare che, "attorno" al mondo Amiga, stava crescendo una concorrenza sempre più spietata, con dei giochi sempre più belli (console) e complessi (PC), e con una modularità e potenza di calcolo decisamente superiori (PC) a prezzi sempre più competitivi. Il risveglio è stato davvero traumatico. Alla fine però è stato un bene che questa community fosse così fedele e incorreggibile: se Amiga esiste in qualche forma ancora oggi, è proprio perché chi in passato è stato amighista fino al midollo, un po' lo resterà per sempre.

**WOPR: Cosa ha significato per te la bancarotta di Commodore e di conseguenza la morte di Amiga?**

PAOLO: Una brutta notizia e una grande delusione, che però alla fin fine non giungevano come un fulmine a ciel sereno: Commodore aveva già avuto diversi problemi finanziari in passato e, soprattutto, si lanciava in operazioni commerciali affascinanti ma prive di senso dell'opportunità. Era una sua abitudine dai tempi del Commodore 16 (che pure è stato il mio primo computer), ma è andata avanti a sbagliare con prodotti come l'**Amiga 600**, il **CDTV**, il **C64GS** e il **Commodore 65**, che a questo punto non è mai entrato in produzione per un rigurgito di buon senso.

Intanto, però, chissà quanti soldi avevano speso per lo sviluppo di sistemi che, una volta lanciati sul mercato, si sono rivelati dei buchi nell'acqua. Considerato però quanto fosse innovativa e innovatrice la tecnologia Amiga, e pensando al modo in cui Commodore si è fatta "bagnare il naso" dalla concorrenza (sempre più potente, economica, e capace di fare

proprie le straordinarie idee alla base di Amiga), non resta in bocca che l'amarissimo gusto dell'occasione sprecata: se solo Amiga avesse potuto continuare a combattere ad armi pari con PC e Mac, evolvendosi alla propria maniera, chissà come sarebbe stata l'informatica oggi.



Paolo alla Ubisoft, "imprigionato" in un ascensore



Paolo con Carlo Rambaldi (il creatore di ET)

**WOPR: Nonostante il fallimento della Grande C la comunità Amiga non ha mai perso le speranze di vedere rinascere un giorno la sua macchina preferita... ancora oggi infatti viene prodotto software per Amiga realizzato da veri appassionati e distribuito sui canali di vendita alternativi!**

**Sappiamo che sei coinvolto attivamente nel progetto Aros, puoi dirci esattamente di cosa si tratta come è nata l'idea?**

PAOLO: AROS non è altro che un tentativo di riscrivere il sistema operativo AmigaOS in modo che sia facilmente portatile su qualunque piattaforma hardware, e soprattutto che sia open source, in modo che chiunque possa proseguirne lo sviluppo, adattarlo alle proprie necessità, ed eventualmente basare su di esso prodotti commerciali. L'idea nacque nel 1995, quando il futuro di AmigaOS non era affatto chiaro e si temeva seriamente la sua scomparsa dalle scene ma io mi sono aggregato al progetto solo in tempi relativamente recenti (nel 2000 o giù di lì) e mi sono sforzato di farlo conoscere al grande pubblico.

Ora come ora ne esistono versioni per comuni PC, per processori x86 a 64 bit, per PowerPC, ed è in fase di studio anche una versione per ARM, insomma, il nostro obiettivo è portare un pezzo di Amiga su qualunque macchina moderna (e poco costosa). Per chi ha un po' di dimestichezza con Linux, possiamo dire che AROS è per AmigaOS ciò che Linux è per Unix: una re-implementazione libera e fatta da capo, senza vincoli di alcun genere con le aziende che hanno posseduto, o possiedono oggi, i diritti commerciali e intellettuali della piattaforma Amiga.

L'idea, insomma, è che prendendo il codice sorgente di una programma per AmigaOS scritto in C, e ricompilandolo su AROS, esso produca un eseguibile nativo in grado di funzionare direttamente sull'hardware moderno, traendo vantaggio della sua maggiore velocità. Pensiamo per esempio a programmi storici per Amiga come Wordworth o PageStream, che facevano già grandi cose con processori 68030 da 25 Mhz o giù di lì, e immaginiamo come possano funzionare con un processore da 3 GHz a disposizione.



AROS presentato nel 2007 a Pianeta Amiga

**WOPR: Assolutamente spettacolare! Sarebbe splendido poter far girare su AROS i vecchi giochi Amiga...**

PAOLO: Per AROS esiste un port di UAE, chiamato Janus-UAE, che permette di farlo senza problemi.

**WOPR: Credi sia possibile tecnicamente in futuro utilizzare i giochi originali Amiga sotto AROS senza l'utilizzo di un emulatore apposito? Diciamo una sorta di Amiga supportato da hardware PC con un sistema operativo simile al Workbench... un sogno o qualcosa di fattibile?**

PAOLO: Non è possibile, semplicemente perché i giochi facevano intensamente uso dell'hardware di Amiga "colpendo direttamente il metallo", addirittura bypassando il sistema operativo. Perché possano girare, dunque, sarebbe necessario che il PC avesse esattamente gli stessi chip custom e le stesse logiche di controllo. A quel punto non sarebbe più un PC, ma un Amiga. Passare da un emulatore, dunque, è e sarà sempre indispensabile, tanto su AROS, quanto con MorphOS e AmigaOS 4.x sulle attuali macchine PowerPC.

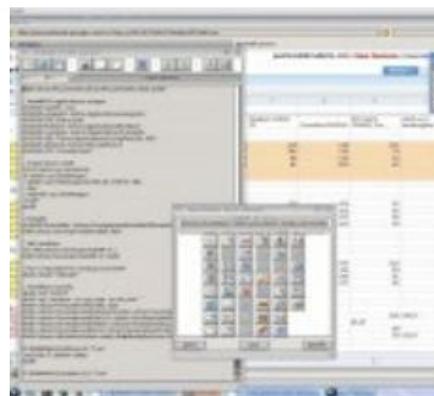


Il supporto ai vecchi giochi migliora di versione in versione, grazie all'emulatore Janus-UAE

I programmi per il Workbench invece meritano un discorso diverso. AROS cerca la compatibilità con AmigaOS a livello di API e di sorgente, lasciando a Janus-UAE il compito di offrire anche la compatibilità binaria. Oggi come oggi sono in corso due diversi progetti per aggiungere anche ad AROS la possibilità di eseguire i programmi per AmigaOS 3.x in modo trasparente: l'integrazione di Janus-UAE e il nuovo Emuamiga, che però è ancora alle prime fasi di sviluppo. Adesso, dunque, è già possibile usare Janus-UAE per i programmi Amiga, condividendo il filesystem e la clipboard di AROS, ma in futuro – se tutto va per il verso giusto – sarà possibile fare molto di più.



Icaros Desktop in una delle prime edizioni



Il browser OWB di AROS e Google Docs

**WOPR: Un sogno che rimarrà tale quindi. E del progetto Icaros Desktop invece cosa puoi dirci?**

PAOLO: **Icaros Desktop** non è altro che una distribuzione di AROS, un po' come Red Hat e Ubuntu lo sono per Linux. Se provate a scaricare le build notturne di AROS, dal sito ufficiale, per provare il sistema operativo, vi accorgete che sono un po' "grezze": i programmi non sono configurati, spesso è necessario aggiungere linee ai file di avvio per fare funzionare tutto, e non troverete elementi importanti come il browser OWB o il player multimediale MPlayer. Icaros ovvia al problema presentando un ambiente in grandissima parte già configurato e pronto all'uso, con un set di icone più fedele alla tradizione amighista e con un complesso sistema di script che permette d'integrare più velocemente e più facilmente i vecchi giochi e le vecchie applicazioni per Amiga, sempre a patto che l'utente si procuri le ROM necessarie – magari

comprando l'ottimo Amiga Forever di Cloanto, che costa poco più di un giochino per il cellulare ormai.

Icaros ha diversi punti di forza: un'interfaccia utente più moderna e gradevole da usare, tutti i programmi principali, le librerie e gli strumenti di sviluppo già pronti all'uso, e la possibilità di funzionare nativamente sui netbook. Su piattaforme come l'Aspire One A150 o A250 la velocità con cui AROS risponde all'utente è impressionante, se paragonata a quanto avviene con i sistemi operativi normalmente venduti assieme ai netbook. In un test effettuato qualche mese fa, Icaros Desktop permetteva di raggiungere una pagina web in poco più di 20 secondi dall'accensione del computer (fase di avvio del BIOS compresa), laddove Windows XP e Firefox ne hanno richiesti quasi 90. E si può fare ancora di meglio, considerando che alcune parti del sistema vanno ancora ottimizzate.

Ovviamente, ci sono anche dei problemi: siamo sempre in pochi a sviluppare AROS e lo facciamo tutti "a tempo perso", nelle pause di lavoro o giù di lì. Quanto è stato fatto fino a oggi ha del miracoloso, ma c'è ancora parecchio da fare e io ne approfitto sempre, anche stavolta, per ricordare che tutti possono contribuire in qualche modo alla causa: scrivendo codice, facendolo conoscere agli amici, realizzando musica o artwork, traducendo il sito e le applicazioni...



Icaros Desktop v1.2 e i file ADF



Windows 3.1 emulato su AROS con DosBox

#### **WOPR: Cosa differenzia WmAROS/Icaros Desktop sull'hardware, da un'installazione di AROS sotto WmWare?**

PAOLO: Ovviamente, la velocità. E il fatto che al di fuori di Vmware è possibile che anche la scheda audio sia supportata... di contro, purtroppo, va detto che il supporto HW e driver di AROS è ancora scarsino. Chi vuole farsi un PC per AROS deve ancora scegliere i componenti con un po' di accuratezza (come del resto si faceva con Linux nei suoi primi anni di vita), o al limite essere molto fortunato.

Grazie al cielo oggi si possono comprare anche due sistemi dedicati, l'iMica e l'AresOne, e proprio grazie agli sforzi dei loro creatori oggi è possibile montare nativamente Icaros anche sui netbook e su una grande quantità di computer portatili. Io stesso ho un notebook supportato da AROS e il mio netbook spesso si avvia in "modalità Amiga-like" con Icaros Desktop. Ma ho anche un PC interamente dedicato a questo sistema operativo, dotato di una scheda GeForce, con cui posso usare l'accelerazione 3D e le librerie OpenGL. Merito di MESA, Gallium3D e di chi ha portato su AROS tutto questo. Proprio l'altra sera ho installato e giocato un grande classico come Quake III Arena e un recente successo indie come Aquaria, e devo dire che entrambi fanno davvero bella figura.

#### **WOPR: Quali sono state le maggiori difficoltà incontrate durante lo sviluppo e le più grandi soddisfazioni ricevute?**

PAOLO: Come ho già detto, l'unica vera difficoltà è dovuta alla mancanza di braccia. Questo porta la gente a perdere piuttosto facilmente l'entusiasmo verso AROS, perché sappiamo benissimo tutti che la caratteristica X o Y, attualmente mancante, prima o poi arriverà. Ma non possiamo in nessun modo prevedere quando, al massimo sappiamo che ci vorrà molto tempo.

Ma quando uno è rassegnato all'attesa... ecco che arrivano le novità: c'è voluto relativamente pochissimo tempo perché AROS gestisse le porte USB e la grafica 3D, e proprio in questi giorni è arrivato anche il supporto iniziale per gli scanner (destinato a estendersi in futuro a tutti quelli gestiti dal progetto SANE), e a questo punto perché le funzionalità del sistema siano complete manca soltanto la stampa (su cui però c'è già chi ci sta lavorando).

Negli ultimi due anni, poi, ha fatto balzi da gigante. Siamo passati dall'ascoltare gli MP3 con la riga di comando all'avere un browser moderno, il pieno supporto a USB 2.0, l'accelerazione 3D sulle schede GeForce (anche le più moderne GTX 200), un eccellente player multimediale e così via in poco più di 36 mesi. Quindi ci sono state anche tante, tantissime soddisfazioni, tra cui anche la "benedizione" di un mostro sacro dell'Amiga, Dave Haynie, che ha citato il nostro progetto in alcuni suoi post su Slashdot.

Poi ci sono state le emozioni: la prima volta che AROS è andato sul web con Traveller e OWB, la prima volta che ho guardato un film con Mplayer, l'arrivo dell'accelerazione 3D... e prima ancora quella volta che ho lanciato madahi e le casse hanno cominciato a emettere musica... insomma, ne sono successe davvero tante ed è un po' come vedere una

creatura propria fare progressi.

**WOPR: Ha mai pensato di interrompere lo sviluppo per qualche motivo particolare? E cosa ti ha spinto invece a continuarlo?**

PAOLO: Interrompere? C'è stato un periodo, durante l'estate di due anni fa, in cui lo sviluppo di AROS sembrava caduto in una brutta fase stagnante. Problemi che non venivano risolti, sviluppatori che sparivano nel nulla, gli utenti (pochi) che perdevano entusiasmo e lo manifestavano sul forum... ma sapevo benissimo che sarebbe stato solo un momento di "stanca" come ce n'erano già stati altri, durante la lunga e travagliata gestazione del progetto. E infatti dopo sono arrivate tutte le cose più belle e divertenti.



Un tracker all'opera su AROS



AROS avviato da CD su un netbook

**WOPR: Inutile dire che il progetto è davvero interessante! Quali sono le specifiche tecniche che un PC deve avere per far girare AROS?**

PAOLO: Beh, il minimo è rappresentato da un Pentium (sì, i primi Pentium) con 32 MB di RAM, ma in questo modo l'esperienza non sarà tanto diversa da quella di un vecchio Amiga con poche espansioni. Chi vuole feature più moderne come il desktop a 24 bit, l'accelerazione hardware, la possibilità di visualizzare i siti internet con OWB ecc ecc, ovviamente, avrà bisogno di molta più RAM (512 MB o un gigabyte) e di un processore moderno.

Non si può pensare che AROS da solo possa trasformare una carretta in un PC superveloce. La potenza di calcolo è richiesta dalle applicazioni, non certo dal sistema operativo! Certo è, però, che il più basso profilo di AROS/Icaros consente anche a computer vecchi o sottodimensionati, di sembrare più veloci e scattanti. L'esempio dei netbook o dei nettop basati su Atom è emblematico.

**WOPR: Dove possiamo acquistare questo sistema e che tipo di supporto clienti o assistenza tecnica offrite?**

PAOLO: Acquistare? AROS e Icaros Desktop sono del tutto gratuiti. Accettiamo, però, donazioni spontanee da parte di fan e utilizzatori. Attorno ad AROS stanno nascendo anche alcuni progetti commerciali interessanti, come il computer iMica di ClusterUK Technologies e l'AresOne di Pascal Papara che, fra l'altro, sta finanziando la realizzazione di AMC, un media center basato su sistemi AmigaOS-like. Ovviamente ci sarà anche per AROS.

Non dimentichiamoci delle qualità di questo sistema operativo: c'è tutto un mondo di piccoli grandi computer, là fuori, che aspettano solo una "spruzzatina di Amiga" per diventare molto più interessanti...



AROS sul Compaq Evo N610C



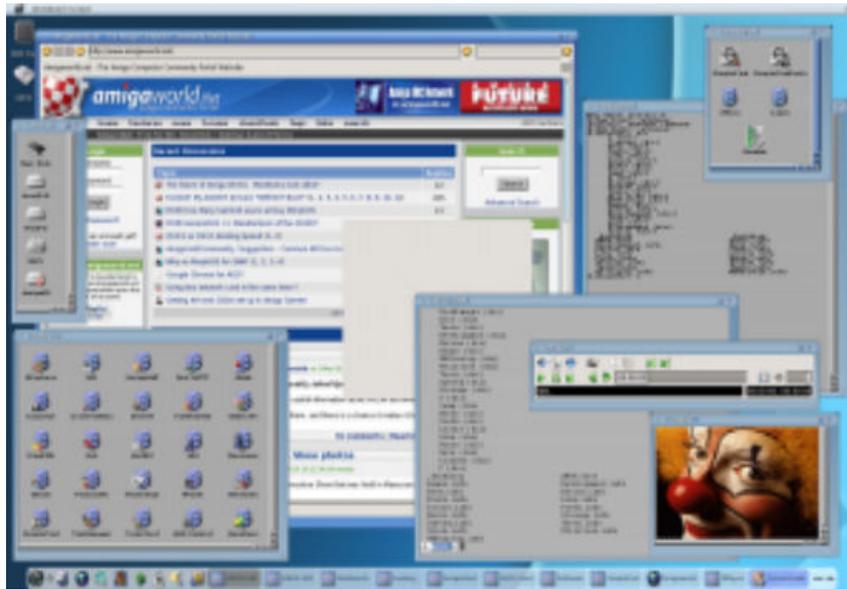
Il PC AROS di Paolo

**WOPR: Cosa immagini nel futuro di AROS? Come lo vedi ad esempio fra dieci anni?**

PAOLO: Lo vedo sempre incastonato in una nicchia, formata prevalentemente da nostalgici, ma capace anche di attirare l'attenzione del pubblico esterno, grazie al supporto di feature moderne. Non so chi vincerà nella decennale battaglia tra AmigaOS e il suo rivale MorphOS, ma di sicuro AROS potrà essere usato con profitto dai sostenitori di entrambi i "campi".

**WOPR: Quando non sei impegnato a realizzare ed aggiornare i tuoi due progetti di cosa ti occupi?**

PAOLO: Icaros Desktop è un progetto che porto avanti nel tempo libero. Di regola lavoro sui server IBM e quando posso continuo a collaborare con le riviste, il che sommato alle legittime necessità della vita privata (ho una famiglia tutta mia, ormai!) mi lascia davvero poco tempo per altre cose.



L'attuale livello d'integrazione delle applicazioni per AmigaOS con quelle di AROS...

**WOPR: Siamo arrivati alla conclusione purtroppo... non mi resta che ringraziarti per il tempo che mi hai gentilmente dedicato e nel frattempo colgo l'occasione per invitarti a tenermi aggiornato sulle novità e gli sviluppi futuri dei tuoi progetti.**

**Sarà un piacere pubblicare tutte gli aggiornamenti del caso su WoprBox...**

**Lunga vita all'Amiga!**

PAOLO: Non mancherò, grazie!

*Potrete scaricare l'ultima versione di AROS e di Icaros Desktop a questo indirizzo*

Agosto 2010, Robert Grechi