

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS



(Cliccare sulle foto per ingrandirle)

La sezione Interviste si arricchisce oggi di un'altra interessantissima intervista al fondatore dell'ottimo blog www.marco-todaro.com nonché membro del gruppo Koga Design, autori di World Of Manga 1 & 2...

C'è però una particolarità che contraddistingue questa intervista dalle altre presenti su Retrogaming Planet... Tempo fa avevo proposto a Marco la realizzazione di un'intervista per raccontare ai lettori di RGP la sua esperienza da giocatore nonché il motivo che lo ha spinto a fondare un proprio blog per parlare di retrogaming ma anche di videogiochi attuali e delle proprie passioni informatiche.

Dopo aver accettato di realizzare l'intervista è passato purtroppo del tempo, causa i miei impegni lavorativi e personali, ma Marco, senza perdersi d'animo, mi ha fatto qualche giorno fa una graditissima sorpresa: un'autointervista nella quale lui stesso si fa le domande e risponde allo stesso tempo! Robert e Marco sono impazziti direte voi? Assolutamente no...anzi ho accettato di buon grado la proposta perchè in questo modo il nostro amico ha potuto parlare a ruota libera dei suoi argomenti preferiti invece di "sottostare" a mie domande precise! Naturalmente ho inserito qualche mia doverosa

domanda al quale Marco ha risposto con dovizia di particolari e il risultato lo potrete giudicare voi stessi....

MARCO: Ciao Robert, prima di tutto devo ringraziarti per avermi proposto questa intervista nel quale avrò l'occasione di raccontare la mia esperienza da videogiocatore di lunga data! Sono sicuro che fra i lettori di Retrogaming Planet si risveglieranno una serie di ricordi e di emozioni mai sepolte... Prima di iniziare però permettimi di farti le congratulazioni per il tuo blog al quale va il merito di aver permesso a molti "ragazzoni" di ritrovarsi e conoscere meglio alcuni miti della loro infanzia videoludica nonché di aver contribuito a ricreare una fiorente community intorno alle nostre passioni e ai nostri "amori" di gioventù.

RGP: Ciao Marco! Troppo buono davvero ma sono io che devo ringraziare te per tutto quello che ci racconterai in questo incontro fra retrogamers! Cominciamo con la classica ma fondamentale domanda: dove e quando sei nato?

MARCO: Sono nato a Messina nei primi anni '70 e da sempre vivo a Mili San Marco, un piccolo villaggio del messinese a circa 10km dal centro. Attualmente sono in servizio presso il Centro di Calcolo dell'Università degli Studi di Messina dove mi occupo di problematiche legate alla valutazione del sistema universitario.

RGP: Il tuo primo contatto con un computer o una console?

MARCO: Il mio primo coinvolgimento con il magico mondo dei videogames è avvenuto attraverso i primi cabinati arcade. I miei zii gestivano infatti

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS

un piccolo bar nel villaggio e questo mi ha permesso da bambino di giocare a tempo indeterminato agli arcade che di volta in volta mio zio portava nel locale: **Sprint, Scramble, Phoenix, Jungle King, Amidar, Kung-Fu Master, Popey, Pengo, Burnin' Rubber, Green Beret** e molti, molti altri.

Ripensandoci un pò era come avere una console. A quel tempo andavo al bar assieme ad altri due miei cugini, prendevamo un'enorme scatola di gettoni, che di fatto ci consentiva di giocare gratis, e iniziavamo a divertirci cercando di migliorare il record dei giorni prima.

Robert, qui stiamo parlando proprio del mio battesimo videoludico avvenuto tra gli otto e dieci anni di età ed è inutile dirti che è stato "amore" per la vita.

A casa, nello stesso periodo, mi "divertivo" a giocare con un *watch game* Casio oltre a possedere uno "scacciapensieri" Bandai, **Space Guardian Gundam**, che potremmo considerare come un antenato del Gameboy, del Nintendo DS e di tutte le altre console portatili.

RGP: Qual è stato il tuo primo computer?

MARCO: Il primo computer fu un Commodore 64 regalatomi dai miei genitori, quando avevo 13 anni, dopo aver superato gli esami di terza media. Il mio sistema era composto da un registratore a cassette, un disk drive (acquistato successivamente) due joystick ed una **Action Replay!**

L'attività principale sul Commodore 64 è stata principalmente di gioco: qualsiasi titolo uscisse su Zzap!64 con una votazione superiore all'80% è passato nel mio disk drive o nel mio registratore a cassette. In quegli anni acquistavo in edicola i giochi delle **Edizioni Trinacria** che aveva il merito di pubblicare i vari videogames con il loro titolo originale e non con titoli di fantasia come la maggior parte delle altre riviste con cassetta o disco allegati (vedi *Special Programs, Special Playgames*, ecc.).

Con 10.000 lire o poco più ti portavi a casa la tua

cassetta o il disco da 5 pollici e ¼ con tutte le novità del mese complete di *trainers* che ti facevano ottenere vite infinite, energia infinita e chi più ne ha più ne metta!

RGP: Poi venne l'Amiga, giusto?

MARCO: Quasi... Nel 1987 acquistai un Commodore 128 che ho rivenduto ad un amico qualche mese dopo perché rapito proprio dalle potenzialità dell'Amiga. Le immagini di **Defender of the Crown** su un numero di [Commodore Computer Club](#) e la visione di **Xenon** dei Bitmap Brothers devastarono il mio immaginario (e le tasche dei miei genitori) a tal punto che sempre nello stesso anno costrinsi i miei ad acquistarmi un Amiga 500!

Negli anni seguenti arriveranno un A500+, un A2000, un A1200 ed un A4000 che ho tenuto fino al 1995! In quasi un decennio da amighista oltre a giocare, attività principale, ho iniziato ad interessarmi anche di grafica e di multimedialità utilizzando principalmente Deluxe Paint e l'eccezionale Scala Multimedia. Questa mia passione porterà, assieme ai Koga Design e ai Comax, a pubblicare uno slideshow AGA di discreto successo del quale parlerò più avanti. Con Amiga ho cominciato anche ad esplorare il mondo della telematica con l'acquisto del mio primo modem a 1200 baud e con i primi collegamenti alle BBS di pubblico dominio di quel periodo...

Tuttavia il mio vero coinvolgimento in questo mondo risale al 1991 quando conobbi, casualmente, **Eniac**, al secolo Nino Pintaudi: Nino gestiva già una propria BBS, **Iron Law BBS**, dedicata interamente al mondo Amiga.

Diventammo amici fraterni e in breve mi spinse a cambiare modem ed a passare ad un costosissimo 14400 della US Robotics.

Iniziosi anche a farmi collegare alle BBS della scena, e come potete capire, il salto fu evidente.

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS



Nino Pintaudi e Marco Todaro capelloni!!

Eniac, per capirci, è stato lo sviluppatore di **Mapus** una utility di controllo integrità dei DMS utilizzata praticamente da ogni BBS Amiga nel globo. Iniziasti così ad apprendere le tecniche di *phone phreaking* che sfruttando le deficienze di progettazione e realizzazione delle reti di telefonia consentivano di utilizzare gratuitamente le linee telefoniche. È il periodo del *boxing* con cui entrai in contatto con BBS localizzate in Germania, Danimarca, Stati Uniti, Uruguay e più in generale in ogni parte del mondo.

Per darti un'idea prova a dare un'occhiata alla World Elite List redatta da *Flashback! / TRSI* nella versione 1.0 (e disponibile al seguente [indirizzo](#)) e ti renderai conto del numero di BBS *warez* attive negli anni '90.

RGP: Spiegaci un po' meglio... Cosa intendi per *boxing*?

MARCO: C'era una utility su Amiga che permetteva di simulare il comportamento di una **blue box** fisica. Le centrali telefoniche di alcuni anni fa erano state progettate in modo che si potesse impartire loro dei comandi attraverso "toni", cioè suoni con determinate frequenze, simili a quelli che si producono digitando un normale numero telefonico. La Blue Box si basa proprio su questo concetto: individuare il tono che indicava alle centraline per le chiamate

internazionali che la linea era libera e inviarlo in modo da non far rilevare il fatto che il realtà la linea era occupata da qualcuno.

NOTA: (Riguardo le *Blue Box* trovate un simpatico intermezzo nel film [I pirati della Silicon Valley](#) nel quale si raccontano gli esordi dell'Apple Man Steve Jobs ed il suo socio Steve Wozniak alle prese con uno di questi "infernali" aggeggi...NdRGP)

Attraverso un piccolo tool sviluppato ad *hoc* si generavano i vari toni che venivano inviati attraverso la cornetta del telefono posizionando il padiglione di una cuffia collegata all'Amiga sul microfono della cornetta stessa. Si chiamava quindi un numero verde, s'inviava un primo segnale, si aspettava di sentire un click e infine s'inviava il segnale del numero da comporre che ci collegava con tutto il mondo.

RGP: Era il solo modo per non pagare le telefonate e connettersi al resto del mondo?

MARCO: No, c'erano anche le *calling card*! Dopo il 1990 la AT&T americana inizia ad offrire il servizio *calling card*: esso consisteva in un numero verde, chiamabile da tutte le parti del mondo, che grazie ad una carta telefonica con un sistema a 16 cifre, dava la possibilità di addebitare la chiamata sulla bolletta del proprietario della *calling card*. In pratica si digitava il numero verde internazionale dell'AT&T appositamente predisposto per questo servizio, si digitava il codice a 16 cifre e quindi si digitava il numero da raggiungere. Chiaramente queste chiamate venivano addebitate sulla *calling card* di qualcuno che spesso risultava essere una grande società o una grande corporations.

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS

RGP: Quale era il tuo ruolo in quel periodo?

MARCO: Ero uno *spreader* (o se preferite un *courier*) e trascorrevi le mie giornate totalmente immerse in un mondo sommerso e *for elite only* in cui solo i più capaci e i più referenziati potevano farne parte. In pratica rifornivo di software le varie BBS (compresa Iron Law BBS) spostando i programmi dall'una all'altra. Allora si poteva scambiare software solo con il famigerato meccanismo del *ratio*: per ogni programma inviato c'era un corrispettivo variabile di programmi che si potevano prelevare anche se spesso l'amicizia con il *sysop* di turno (o la tua fama) si trasformava nella possibilità di downloadare illimitatamente...



AmiExpress

RGP: Sul tuo sito leggo che sei stato anche *sysop*... Ci racconti qualcosa a riguardo?

MARCO: Nel 1993 *Eniac* mi cedette la gestione di Iron Law BBS, e fisicamente la BBS venne spostata a casa mia, sul mio Amiga 4000. Dormire nella stessa stanza con il computer acceso 24 ore su 24 non era certo rilassante; per questo mi procurai dei tappi per le orecchie e per un anno circa andai avanti così, ma Iron Law non venne mai disattivata. Portai avanti la gestione della BBS fino a tutto il

1994 anno in cui il mondo delle BBS era già iniziato a scomparire in favore di Internet.

RGP: Iron Law BBS faceva parte di qualche gruppo?

MARCO: No. Iron Law era una BBS *independent* ovvero non legata in modo particolare a nessun gruppo.

Le BBS pirata erano divise gerarchicamente a seconda del ruolo che svolgevano all'interno del gruppo e questa divisione permetteva al software fresco di *release* di girare velocemente e di raggiungere nel giro di pochissimo tempo tutte le BBS del gruppo stesso sparse nel mondo.

Esisteva quindi un **WHQ** (World Head Quartier) che di solito era il leader del gruppo, il fondatore o uno dei suoi più stretti collaboratori; i contatti che aveva negli altri continenti diventavano **EHQ** (European Head Quartier), **AHQ** (Asian Head Quartier) e così via; infine le altre board che per un motivo o per l'altro riuscivano a diventare *member* del gruppo diventavano, a seconda del luogo nel quale si trovavano, **IHQ** (Italia Head Quartier), **FHQ** (France Head Quartier), eccetera, eccetera.

Ma non finisce qui! Sotto di esse infatti c'erano le *affiliate*, che non erano HQ di niente ma facevano parte del gruppo ed infine esistevano le BBS *independent*, che si muovevano in maniera del tutto diversa e più libera! Tra queste c'era appunto Iron Law BBS...

Appena il *supplier* o il *cracker* proteggevano o si procuravano software "fresco", lo davano al WHQ che provvedeva quasi subito a rifornire i vari EHQ, AHQ eccetera, che a loro volta rifornivano gli IHQ e così via. In questo modo il *warez* faceva il giro del mondo in poche ore.

RGP: Una bella organizzazione, non c'è che dire! Cambiando discorso...conosci i N.A.P.S. Team? Se non sbaglio sono di Messina giusto?

MARCO: Sì e li conosco anche bene! Domenico Barba/*Phasor* è sempre stato un bravissimo coder e lo conoscevo ancor prima che iniziasse

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS

l'avventura con il [NAPS Team](#) mentre Fabio Capone (il grafico) l'ho conosciuto grazie a Mimmo e oggi siamo ottimi amici. Posso dire di aver visto tutte le fasi di sviluppo del loro gioco Amiga più famoso ovvero quel Shadow Fighter campione di consensi ed entusiasmi.

Negli anni hanno sviluppato praticamente su ogni sistema di gioco ma tra gli ultimi titoli prodotti è doveroso segnalare un divertentissimo party games per Wii: Vita da Recluta (Boot Camp Academy).

Racconto un aneddoto: Mimmo si era concentrato molto sulla protezione da dare a Shadow Fighter in modo da dare perlomeno qualche "fastidio" ai vari cracker. Bhe, il pomeriggio stesso in cui Shadow Fighter venne rilasciato era già sulle BBS di mezzo mondo *craccato* e persino *HD installable*.

Ancora oggi Mimmo si chiede come diavolo hanno fatto 😊

RGP: Altri personaggi "famosi" di Messina di quegli anni?

MARCO: Bhe sicuramente Maurizio Gemelli/*Kublai* coder, grafico e musicista di Lands of Genesis per Amiga, nonché grafico per Cinemaware nell'edizione del 2002 di [Defender fo the Crown](#).

Oggi Maurizio è un bravissimo illustratore e crea storyboards e fumetti come disegnatore, sceneggiatore e colorista.

RGP: Come nacquero i Koga Design?

MARCO: La visione del bellissimo slideshow degli *IBB* (*Street Shaman*, *Kubla Khan*, *DHS* e *Virgo*) mi entusiasmo a tal punto da farmi maturare l'idea di formare un gruppo e realizzare il nostro personissimo slide a carattere manga.

Così un pomeriggio estivo del 1992, d'accordo con Salvatore Bellinghieri/*Ghost*, il gruppo dei *Koga Design* venne alla luce. Si unirono a noi Saverio Russo/*Sirio*, Roberto Furfaro/*Rex* e Francesco Stagno/*Genesi*.

Io e *Ghost* ci dedicammo dall'inizio alla realizzazione

delle circa 50 pictures che comporranno lo slide mentre *Sirio* e *Rex* si dedicarono alla realizzazione della musica.

Oggi *Sirio* è un eccellente programmatore a cui spettano, tra le tante cose, la realizzazione del [Sega SC-3000 Java Emulator](#), diverse *cracktros* sviluppate negli anni per [TRSI](#), [Complex](#) e [Lockless](#) e diverse utility per Windows ([DS Rom Tool](#), [SoundModeler](#), eccetera). Tuttavia nel 1993 la sua produzione si limitava solo a qualche *BBSntro* in assembly, e non poteva certo garantire uno sviluppo veloce dello slide che ormai avevamo deciso presentare allo SMAU '93.



TRSI Intro #03 (2003)



TRSI Intro #01 (2003)

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS

RGP: Chi fu dunque il vostro coder?

MARCO: C'era un gruppo molto famoso in quel periodo in Italia, i **Comax**, che da tempo *relesavano* tutte le produzioni italiane e non solo. Il loro leader/coder era **Randy**, al secolo Fabio Ciucci. Contattai **Randy** tramite una BBS dei Comax e lui fu veramente entusiasta di collaborare con noi, anche perché, essendosi già cimentato con la programmazione del nuovo chipset AGA ci garantiva effetti video mai visti prima di allora.

RGP: Cambio di musica ...

MARCO: Sfortunatamente tra codice, pictures e *greetings* il World of Manga occupava già quattro dischi e l'inserimento del corposo brano di *Sirio* e *Rex* avrebbe significato un ulteriore disco. **Randy** pertanto decise di inserirne uno più piccolo, che Francesco Stano/**Frank**, compose in un paio di ore notturne e che rappresentò la nostra salvezza.

Nell'Ottobre del **1993** in occasione dello SMAU, a Milano, presentammo il nostro silde show alla scena e in quel preciso momento il World of Manga entrò nella leggenda della produzioni Amiga come le recensioni sulla rivista inglese [CU Amiga](#) del Dicembre 1993 e quella apparsa sul n. 61 di [The Games Machine](#) del Febbraio 1994 testimoniano.



Saverio Russo, Marco Todaro per SMAU 94

RGP: Ci puoi dire qualcosa sulle altre vostre produzioni?

Sull'onda del successo del primo World of Manga avevamo deciso prontamente di realizzarne il seguito. Disegnammo una cinquantina di nuove immagini e per la prima volta realizzammo anche una serie di animazioni simili a quelle realizzate da **Eric Schwartz** ma con caratteri e ambientazioni manga (oggi irrimediabilmente perse).

Nell'inverno del **1994** conobbi su una board italiana Francesco Marra/**Batblaster** sysop della stessa BBS che era anche la IHQ degli Anthrox. Francesco si divertiva a programmare su SNES e tra una chattata e l'altra mi convinse a far uscire una versione del World of Manga 2 in anteprima su SNES. Questa mia decisione non trovò molto d'accordo gli altri membri del gruppo che comunque non si opposero mai fermamente. Anzi *Sirio* compose delle nuove musiche che meglio si prestavano alle caratteristiche audio dell'SPC700 il chip sonoro del 16bit Nintendo. Iniziammo a convertire i nostri disegni alla risoluzione SNES (256 x 256 pixel) e *uplodammo* tutto a **Batblaster**, per la scrittura del codice, che nel Novembre **1995** distribuì questo secondo nostro lavoro come una collaborazione tra Koga Design ed il gruppo degli **Insomnya**.



Porta meccanica - SMAU 94

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS

La bassa risoluzione della console non ha certo reso giustizia al nostro slide show e il World of Manga 2 per SNES non è stato sicuramente quel campione di consensi che invece è stato il primo capitolo. Tuttavia oggi sono contento di aver permesso tale realizzazione poiché di fatto il World of Manga 2 per Amiga non venne mai realizzato.

Parallelamente alla fase di coding del World of Manga 2 per Super Nintendo, io e *Ghost*, ci siamo anche cimentati nella realizzazione della grafica di uno shoot'em up sempre per SNES. Si è trattato di un esperimento ma *Hysteria* è stato ugualmente *relasato* come gioco di pubblico dominio. Le musiche per *Hysteria* sono state realizzate dal *Sirio* anche se in realtà erano state già composte da tempo per uno shoot'em up orizzontale su Amiga sviluppato da Maurizio Gemelli che non venne mai completato. Tutto il codice invece è opera di Francesco Marra. Il gioco venne *relasato* sul finire del 1995 come una collaborazione tra *Insomnya* e *Anthrox*.

Nel 2000, infine, venne realizzato il World of Manga Win32 ovvero una conversione del nostro primo slide show per Windows e DirectX. Il progetto nacque per volontà e desiderio di *Sirio* deciso a veder "girare" il nostro demo sui PC di oggi. Tutto il codice, l'adattamento dei disegni e la tracksound sono merito suo.

RGP: Insomma un bel bagaglio di esperienze non c'è che dire...!

Ora però qualche doverosa domanda "personale" ovvero quali macchine da gioco hai posseduto e quali possiedi o utilizzi tutt'ora?

MARCO: Nella mia carriera da videogiocatore ho posseduto Commodore 64, Commodore 128, Amiga 500, A500+, A2000, A1200 ed A4000 (il mio indimenticabile gioiello)!

In seguito, dopo diversi PC e Notebook sono approdato al mondo Apple:

MacBook 13, iMac 20, iMac 21,5 (con il quale sto scrivendo in questo momento) ed ovviamente iPad!

Per quanto riguarda le console ho posseduto GameBoy, GameBoy Color, SNES, N64, PS2, GameCube, GameBoy Advance SP, XBOX, PSP, Nintendo DS e Nintendo Wii mentre attualmente possiedo esclusivamente un Nintendo 3DS, comprato per giocare a **Zelda**, ed una PS3.

Se pensi di chiedermi se posseggo ancora qualche vecchia macchina ti rispondo che le vecchie console le ho vendute di volta in volta per comprare le nuove...

RGP: Possiedi ancora il tuo "gioiellino" (Amiga 4000)?

MARCO: No, l'ho venduto all'epoca proprio a Domenico Barba del NAPS TEAM! Oggi mi diverto, come tutti, con l'emulazione Amiga: HI-Toro, UAE e Amiga Forever rigorosamente registrato a mio nome.

RGP: Purtroppo stiamo per giungere al termine di questa interessante panoramica sulla tua carriera! Prima di chiudere però i lettori vorranno sapere di cosa ti occupi attualmente...

MARCO: Attualmente amministro database Oracle su sistemi Windows e Unix oltre a sviluppare software in linguaggio PHP!

Devo però ringraziare sempre Amiga se oggi so utilizzare Unix: la mia prima distro Linux infatti fu **Caldera** installata e "capita" solo per poter vedere girare nuovamente il mio vecchio Amiga grazie ad una delle prime versioni di UAE.

RGP: Siamo davvero giunti al termine...

Ringrazio nuovamente Marco Todaro per tutto il materiale fornito e la disponibilità a realizzare l'intervista, lasciando spazio agli eventuali commenti che i lettori di Retrogaming Planet vorranno scrivere e ricordando a tutti che il blog di Marco è raggiungibile all'indirizzo www.marco-todaro.com.

Intervista a Marco Todaro dei Koga Design: da Scener Amiga a Sysop di reti BBS

All'indirizzo www.marcotodaro.com è possibile visionare tutte le immagini di World Of Manga 1 & 2!

[DOWNLOAD](#) migliori immagini di World Of Manga 1 & 2