



tecnologia - numero 5 - refresh@laregione.ch

Sponsor

Per E-finance, E-payment, E-fattura e Pagamento mobile  
www.postfinance.ch

PostFinance



# a volte ritornano

di Luca Berti

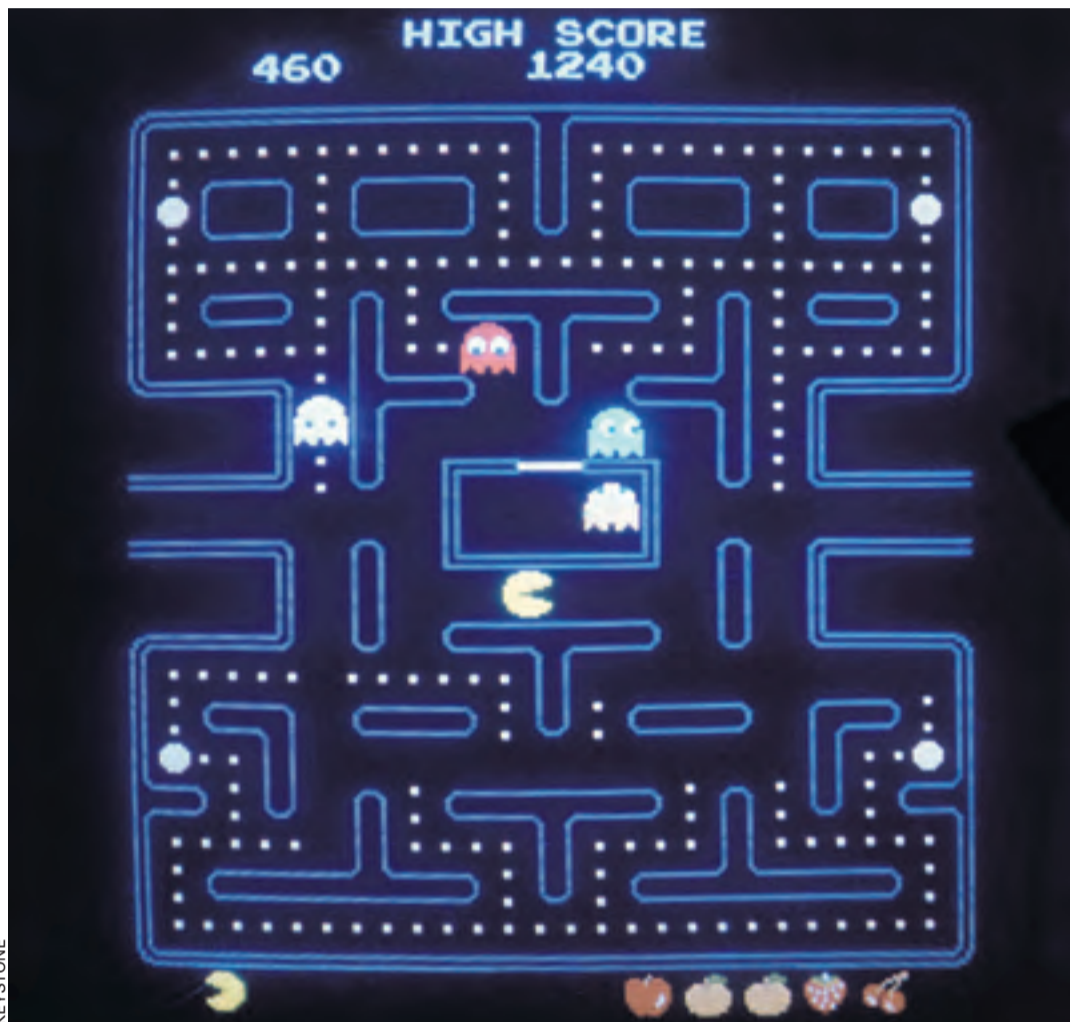
Li chiamano abandonware, letteralmente programmi abbandonati, risalgono agli anni Ottanta e Novanta e sono spesso dei videogiochi (ma non solo). Per molti anni sono stati tenuti in vita – in modo più o meno legale – da appassionati del ramo, persone che li avevano giocati da giovani su console Atari, Amiga e su Commodore 64 e che hanno trovato il modo per farli funzionare sui moderni computer. Un fenomeno tanto vasto da attirare l'attenzione di aziende e imprenditori che hanno dato il via a una serie di iniziative commerciali dedicate all'amarcord informatico.



MAGNETSCHFLICKER

C'erano una volta Pong, Pac-Man, Tetris e Space Invaders. Erano poco più che un pugno di punti su uno schermo, qualche linea che si muoveva grazie a dei rudimentali joystick di plastica che scricchiolavano sotto la foga dei giocatori. Di più non si poteva chiedere all'industria dei videogiochi dei primi anni Ottanta, perché i computer e le console su cui funzionavano non avevano abbastanza potenza per sopportare grafiche più complesse e comandi più avveniristici.

A vederli così, i nonni dei moderni videogame non avrebbero più granché da dire nel mondo d'oggi, dove un ambiente a tre dimensioni è il requisito minimo per un videogioco che si rispetti. Eppure, nonostante che i mattoncini di Tetris inventati dal russo Aleksej Pajitnov abbiano quasi trent'anni, i vecchi giochi elettronici stanno tornando di moda. A togliere la polvere dai dischi dove erano salvati ci hanno pensato i "retrogamer", ovvero coloro che li hanno usati durante gli anni Ottanta sui vari Atari, Commodore o Amiga, oppure nelle sale giochi, e che ora tornano volentieri a quei momenti. Già da anni in internet sono apparsi siti – peraltro spesso non completamente legali, visto che i diritti sui vecchi videogiochi sono comunque ancora di proprietà delle aziende che li hanno creati – in cui si possono trovare le versioni originali dei videogame più famosi, adattate per fun-



KEYSTONE

zionare sui moderni computer. Rientrano nella categoria dei cosiddetti software abbandonati, gli "abandonware". Si va dallo sparattutto Doom (1993), fino alla saga piratesca di Monkey Island (1990) passando per il gioco di ruolo Civilization (1991). Titoli creati quando la tecnologia (scarsa) rendeva possibile ad un solo autore dare vita a un intero videogioco. Cosa impossibile al giorno d'oggi, dove la complessità del prodotto finale richiede team di decine di sviluppatori.

Recentemente anche il mercato ha cominciato ad interessarsi al fenomeno; in internet sono stati aperti alcuni portali che vendono, al prezzo di pochi dol-

lari, titoli di quindici o vent'anni fa (ne è un esempio "Good Old Games"). Non a caso, poi, console modernissime annoverano tra i propri titoli anche remake di successi del passato; ad esempio per Nintendo DS, Wii e Xbox 360 è già possibile scaricare online diversi titoli del secolo scorso. Recentemente nell'Apple store è persino apparsa un'applicazione in grado di trasformare l'iPhone in un Commodore 64, su cui è poi possibile caricare i giochi d'allora.

«È curioso notare come quello che fino a poco tempo fa era un fenomeno illegale, con i retrogamer che scaricavano illecitamente i giochi per farli girare su degli

emulatori, oggi è diventato un business parecchio redditizio. Tanto che la maggior parte dei profitti realizzati dal negozio online di Nintendo proviene dalla vendita di videogiochi d'annata» spiega David Francescato, ingegnere informatico di Biasca e appassionato di retrogaming.

«I videogame d'antan' sono più impegnativi» scherza Alfonso Maruccia, 31 anni della provincia di Benevento, collaboratore del portale punto-informatico.it, retrogamer pure lui. A Maruccia abbiamo chiesto di descrivere cosa distingue i vecchi videogiochi da quelli nuovi. «La componente grafica è molto meno spinta di quella attuale, che per

quanto mi riguarda, toglie troppo all'immaginazione da un lato e restituisce scenari 3D mozzafiato, ma un po' freddi, dall'altro». Un fenomeno, quello del "retrogaming", per trentenni malinconici? «Trentenni malinconici (ma anche no) con i soldi sufficienti a godere di questa passione molto particolare», spiega con ironia. Per lui è una questione soprattutto emotiva: «Sono uno di quelli che ha cominciato la sua carriera videoludica quando gli arcade erano ancora il non-plus-ultra dell'hardware, le console andavano forte e il Pc cominciava a malapena a dimostrare la sua (attualmente incontestabile) superiorità architettonica. L'interesse per il "retrogaming", per quanto mi riguarda, è sia emotivo (la possibilità di giocare ai vecchi classici come il mio adorato Ghosts'n Goblins o a Prince of Persia) che tecnico, perché per far funzionare il software datato su hardware moderno è una sfida».

Gli abandonware che si trovano su internet sono ancora di proprietà delle case produttrici, come si è detto. Dunque, quando li si cerca in internet occorre prudenza. Per non incappare in grattacapi legali, dice Maruccia, «in generale basta tenere attivo il cervello, perché per far funzionare il software datato su hardware moderno è una sfida». Insomma, «evitare come la peste i banner pubblicitari e gli advertising colorati che strillano "10.000 giochi gratuiti, clicca qui!!!"; non affidarsi solo a Google ma anche a strumenti di conoscenza un po' più articolati come Wikipedia, i forum e i siti specializzati più famosi. E poi utile farsi consigliare da chi ha più esperienza». Questo perché «il fenomeno dell'abandonware non ha in realtà nessuna giustificazione legale, al contrario di quanto credano i più. Se si usa software "pirata" (definizione che io trovo discutibile quando si parla di bit) si infrange la legge, punto».

Bisogna insomma aver acquistato il software, oppure essere sicuri che la casa produttrice lo distribuisca gratuitamente. Anche se ci pare già di sentire chi si scusa: «Al cuor non si comanda».

## L'abecedario

### Suffisso 'ware'

Sta a indicare che ciò di cui si parla è un tipo di software.

### Freeware

Si riferisce ad un software che viene distribuito in modo gratuito. La licenza prevede che possa essere copiato e ridistribuito a terzi. Può includere anche il codice sorgente.

### Shareware

Si tratta di un software di dimostrazione liberamente riproducibile. Può essere utilizzato per un certo lasso di tempo (in genere 30 giorni) in modo gratuito. Alla scadenza del termine, per continuare a usarlo, è però necessario acquistarlo.

### Adware

Si tratta di un tipo di software che, durante il suo utilizzo, presenta all'utente messaggi pubblicitari in cambio di un costo limitato o nullo. Possono diminuire le prestazioni del computer.

### Donationware

La licenza di questo software richiede che per il suo utilizzo si versi una donazione agli sviluppatori o ad una organizzazione (spesso non-profit).

### Greenware

Questo tipo di software è liberamente utilizzabile, a patto che non venga impiegato per attività che possono danneggiare l'ambiente.

### Abandonware

Vengono definiti "abandonware" quei software che non sono più venduti e supportati dai propri creatori, con uno status di copyright non chiaro. In genere viene usato per videogiochi e programmi di vecchia data.

### Malware

È un termine generale, utilizzato dagli esperti per designare l'intera gamma di software che s'infiltrano nel computer a insaputa dell'utente e che possono causare danni. Sono inclusi in questa categoria anche i virus e i cavalli di troia.

### Badware

È quasi sinonimo di Malware. Tuttavia nella definizione di "badware" non sono inclusi software che vogliono arrecare danni intenzionalmente, come ad esempio virus e cavalli di troia.

### Spyware

È un programma che raccoglie informazioni personali dal computer in cui è stato installato e li trasmette, all'insaputa del proprietario, ad una terza persona o a un'organizzazione che poi tenterà di trarne profitto. Spesso gli spyware sono nascosti all'interno di software che lo stesso utente installa.

## Non soltanto rock and roll

È solo rock and roll, ma lo amiamo. Come l'iPod era 'solo' un player mp3, ma ha occupato oltre il 73 per cento del mercato con 220 milioni di apparecchi venduti. Di cugini iPod Touch ne sono invece stati acquistati 20 milioni e a 30 milioni di esemplari è arrivata la vendita di iPhone. Lo stupore non è però suscitato dai numeri, bensì dalla voce che li annuncia: quella di Steve Jobs che è risuonata ieri sera (ora svizzera) allo Yerba Buena Center for the Arts di San Francisco. Il ritorno del Ceo di Apple per l'evento di settembre "It's only rock and roll, but we like it" dedicato agli iPod era quasi certo dopo una lunga lontananza forzata da Cupertino a causa di problemi di salute. Jobs è apparso ancora molto magro dopo il trapianto di fegato, ma ha detto di stare bene e si è goduto la standing ovation per il suo rientro.

Snocciolate le cifre, tocca alle presentazioni. iTunes 9 è la prima novità presentata in California. Questa nuova versione prevede un miglioramento globale dell'applicazione per quanto riguarda l'immediatezza d'uso, grazie a una nuova interfaccia semplificata e più chiara. C'è Genius Mixer, un dj nel computer che crea delle playlist

continue riconoscendo canzoni simili grazie alla tecnologia Genius che analizza 27 milioni di librerie per un totale di 54 miliardi di canzoni. C'è l'Home sharing: la condivisione della musica in streaming su cinque apparecchi di casa, via Bonjour. E c'è l'atteso iTunes Lp che, come negli album originali, permette la fruizione di contenuti extra per ogni Lp come testi, note degli autori e immagini. Infine è stata migliorata la sincronizzazione con i dispositivi esterni. Per iPod Touch e iPhone è ad esempio ora possibile ordinare le applicazioni sul computer. iTunes 9 fa pure un passo verso i gettonatissimi social network consentendo di pubblicare su Facebook o Twitter la playlist preferita.

Ma veniamo all'oggetto del desiderio: novità più o meno grandi per ognuna delle versioni dell'iPod. Il formato Classic riceverà un terzo di memoria in più (da 120 a 160 Gb) mantenendo lo stesso prezzo. Niente videocamera, potreb-

be divenire troppo concorrenziale con i fratelli touchscreen. Ma proprio la videocamera è la "One more thing" di questo evento. Una camera (verosimilmente da 3,2 Mp) con microfono che, come sussurrato e cinguettato negli ultimi mesi, trova ora posto sul retro dell'iPod nano e gli regala foto e video.

I nuovi iPod Touch, esteticamente identici ai predecessori, hanno caratteristiche grafiche che eguagliano l'iPhone 3GS a un prezzo sensibilmente più basso. Una strategia, quella dei prezzi al ribasso, che sta pagando e mantiene i concorrenti a debita distanza. Ultima nota ambientalista: tutti i nuovi iPod, dopo le accuse dello scorso inverno, sono costruiti con materiali altamente riciclabili e non contengono sostanze dannose.

Senza troppo clamore è poi stata rilasciata pure la versione 3.1 di iPhone OS (il sistema operativo degli smartphone e dei 'Touch') nella quale, oltre ad alcuni aggiornamenti di sistema, è stata pure inserita la stessa funzione Genius Mixer. **bo.p**



## Lo sapevi che...

...Jessica Biel è la celebrità più 'pericolosa' del cyberspazio

L'attrice americana Jessica Biel, 27 anni, ha scalzato Brad Pitt dalla testa della classifica dei divi di Hollywood più pericolosi da cercare in internet. Il poco invidiabile primato è stato assegnato alla Biel da una ricerca condotta da McAfee – noto produttore di software antivirus e antipirateria – nelle scorse settimane. «Le voci riguardanti la sua relazione sentimentale con Justin Timberlake fanno di Jessica Biel un bersaglio facile per spammer e hacker – si legge nel rapporto di McAfee –. Quando si

sono cercate le parole chiave "Jessica Biel screensavers", quasi la metà dei siti trovati erano noti per scaricare spyware, adware e potenziali virus". Al secondo posto si piazza Beyoncé, al terzo Jennifer Aniston. Seguono a ruota, e nell'ordine, Tom Brady, Jessica Simpson, Giselle Bündchen. Brad Pitt, in testa lo scorso anno, è sceso invece alla decima posizione, mentre il presidente degli Stati Uniti Barack Obama e sua moglie si piazzano rispettivamente al 34esimo e 39esimo posto. «I cybercriminali sono pure loro fan delle star – ha dichiarato il vicepresidente di McAfee Jeff Green –. Approfittano delle celebrità più popolari per far scaricare alle persone software malizioso».



## Quando internet viene calato dal cielo

Internet accessibile a tutti, a basso costo e da qualsiasi punto del pianeta, anche dove attualmente è praticamente impossibile accedere alle connessioni a banda larga: è il progetto che nel giro dei prossimi 3-4 anni prevedono di realizzare le maggiori aziende internazionali specializzate in servizi satellitari, come l'europea Eutelsat e l'americana Viasat. Il primo satellite interamente dedicato a Internet sarà Ka-Sat, che la Eutelsat prevede di lanciare entro la fine del 2010. Nel 2011 entrerà in scena ViaSat-1 che diventerà il più grande e potente satellite dedicato a Internet.

## Nokia si allea con Facebook

Grazie alla 'geolocalizzazione', i nuovi cellulari Nokia permetteranno agli utenti di pubblicare la propria posizione e aggiornare il proprio status su Facebook direttamente dal cellulare, condividendo anche messaggi, indicazioni e notizie con gli amici più vicini. È una delle novità annunciate a "Nokia World", l'appuntamento con la novità della compagnia finlandese che quest'anno si è svolta in Germania, a Stoccarda.