



21/1/2013 Una storia di musica, videogiochi e multimedia MADE IN ITALY.

Intervista esclusiva al musicista compositore FABIO “FBY” BARZAGLI, fondatore di NAYMA SOFTWARE e product manager del videogioco TONY TOUGH AND THE NIGHT OF ROASTED MOTHS.



premessa: tutti i video e documentazione storica di questa intervista possono essere reperiti attraverso il portale www.fabiobarzagli.net o il canale www.youtube.com/naymasoftware

Fabio Barzagli, artista musicista, product manager e appassionato sviluppatore: da dove inizia la tua storia?

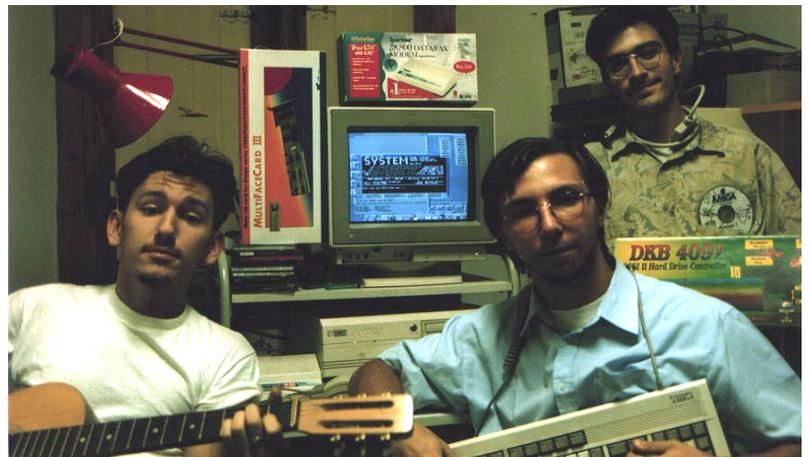
Era una notte buia e tempestosa.. si potrebbe iniziare così, ma forse non è troppo originale. Faccio davvero fatica però a raccontare questa storia, tanto è iniziata lontano, una storia che parte dal 1997 ed arriva sino ad oggi, una storia che sembra ancora non finire.

Fu proprio in quell'anno che conobbi diversi ragazzi appassionati di multimedia e videogiochi, e che come me avrebbero voluto sviluppare qualcosa di proprio.

Io avevo 23 anni e venivo già da 3 anni di esperienza nel settore ludico come compositore di colonne sonore ed effetti sonori, avevo già lavorato per alcune software house italiane come COLORS (ora Ticon Blu), DINABYTE, DAWN INTERACTIVE, HP GAMES, CPU ITALIAN SYSTEM, ma anche per qualche estera più importante; ad esempio composi le musiche del noto Trauma Zero per CLICK BOOM Interactive e per un simulativo di calcio della MANYK SOFTWARE.

Frequentavo la “demoscena” europea dove, viaggiando molto incontrai altri appassionati di computer art e real time programming. In quel periodo svariate riviste tra cui The Game Machine pubblicarono special e CD riguardo ai concorsi di computer musica nei quali avevo ottenuto primi posti ed importanti riconoscimenti, come il SATURNE PARTY di Parigi, o lo storico THE PARTY in Danimarca dove nel 1995 fui il primo italiano a vincere una competizione del circuito con “The Morning After” (MC n.162, Kappa n.10, TGM n.43) su oltre 150 partecipanti nella sezione “Multichannel”, e molto altro.

Ah. Mi piace ricordare i tempi della BBS: SYSTEM SHOCK, una delle più grandi AMIGA in toscana, due linee telefoniche 14.400/28.800, ultimo CD AMINET sempre disponibile, indirizzi FIDONET e molto altro. Facevo il cos-ysop e gestivo le aree musicali.



il centro operativo della BBS: da sinistra Fabio Barzagli, Bernardo Innocenti, Alessandro Lombardi

Quando hai deciso di tentare il “grande salto”, fondando un'etichetta proprietaria?

Da lì a poco costituì una impresa (NAYMA SOFTWARE) che dopo nemmeno un anno contava una trentina di collaboratori e vari partenariati con aziende ed istituzioni. Ci occupavamo non solo di sviluppo di videogiochi, ma anche di web evoluto,

eventi multimediali, televisione, formazione scolastica. Per citare alcune iniziative: la trasmissione TV “MEDIA EXPERIENCE” che dal 1997 al 1999 ha informato gli studenti toscani sulle nuove tecnologie; il TRIP’99 (the real italian party) una competizione di 3 giorni non-stop con circa 150 sviluppatori provenienti da vari stati europei svoltasi presso il Palazzetto dello Sport di Firenze (oggi Mandela Forum) in collaborazione con la Regione Toscana; l’associazione scuola-lavoro “AVALON, Esperienze Multimediali” costituita assieme all’ITC A. Volta di Bango a Ripoli; e forse tra le più importanti il DLAB VIDEOGAMES la prima scuola italiana che per la formazione di sviluppatori di videogiochi ed applicazioni interattive, in collaborazione con vari Enti ed Istituti Statali, circa 200.000 di finanziamento dal Fondo Sociale Europeo per svolgere ben 3 edizioni del DLAB, la prima ad Arezzo, poi Firenze e Ferrara.



alcuni dei giochi NAYMA: TONY TOUGH, BLARG, PANIKO

Parlaci un po' dello sviluppo di Tony Tough. Immaginate che il gioco potesse avere tanto successo?

Sicuramente si poteva capire sin dall’inizio, dalla capacità molto elevata dei singoli sviluppatori che questo gioco avrebbe potuto arrivare su livelli piuttosto alti. Certo era un progetto molto grande: un’avventura grafica con ben 60 locazioni, centinaia di oggetti intelligenti, decine di personaggi, ore di dialoghi, 40 tracce audio ed oltre 400 effetti sonori. Un lavoro che ci prese per 2 anni!

La prima demo di Tony Tough fu presentata nel Dicembre 1997 al SALOON BIT (Lingotto di Torino) presso lo Stand di NAYMA SOFTWARE, era una versione con sole 6 locazioni a 256 colori (disegnate al Deluxe Paint su Amiga) un motore ancora DOS, e tre colonne sonore fatte al Fast Tracker II (evoluzione naturale del Sound Tracker Amiga) dal sottoscritto insieme all’amico Federico Santini. Il grafico principale dei personaggi era Valerio Massari, lo sceneggiatore Stefano Gualeni, per le locazioni Sergio Rocco aiutato da Marco Pacifico, i coder erano il giovanissimo Giovanni Bajo e Luca Giusti, si aggiunsero successivamente altre persone tra cui Luigi Viani, Enrico Zerbo, Simone Pieralli, Simone Petruzzi, per ultimo il mio carissimo amico Bernardo Innocenti che realizzò le localizzazioni per le varie lingue straniere, ma di questo parlerò dopo..

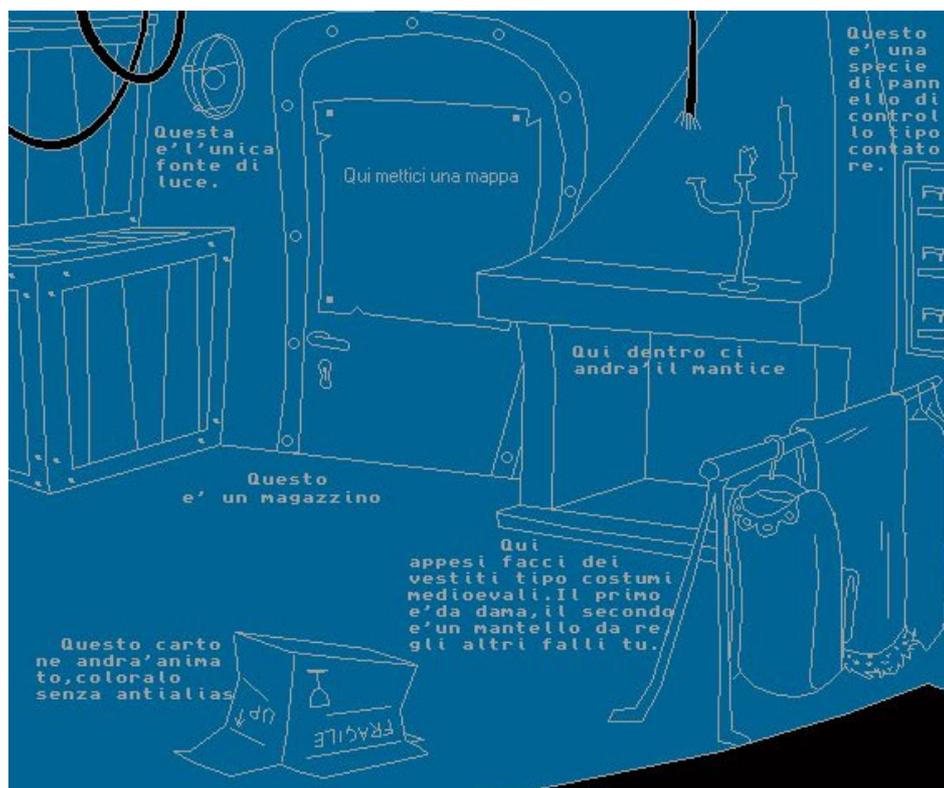
Alla fiera era presente la rivista The Game Machine che nel numero successivo titolò “Tony Tough sfida la Lucas”. Ci furono altre interviste su Computer Valley (inserto de La Repubblica), o su Rai Educational per la trasmissione “lavorare giocando”.

Nel Marzo 1998 una demo più evoluta fu presentata alla fiera Mediartech presso la quale venne trovarci personalmente John Holder presidente della Leader SPA che sarebbe poi diventata la prima distributrice di Tony nel Dicembre 1999. Un aneddoto simpatico: ricordo che John mi propose di acquistare il 50% di Nayma.



sopra: lo stand NAYMA al Mediartech 1998 (immagine reale e virtuale)

I lavori però andavano troppo lentamente e si rischiava che una volta terminato il gioco questi sarebbe stato già troppo obsoleto (il mercato videoludico è stato uno dei primi globalizzati e la qualità dei prodotti cresceva in modo esponenziale anno dopo anno ed era difficile restare al passo), per tale motivo ci inventammo dei tool per montare le locazioni più velocemente: in pratica attraverso un applicativo sviluppato ad hoc si poteva aprire ogni singola locazione (solo il fondale disegnato) e posizionarci dentro i vari “oggetti” (una scrivania, un dettaglio animato, ecc..) ognuno dei quali aveva una propria intelligenza, delle proprietà, rispondeva in un certo modo alle “domande” di Tony e, a livello grafico, veniva posizionato su un LAYER preciso in modo da apparire davanti o dietro al personaggio che camminava nella locazione. Un oggetto poteva avere ovviamente anche proprietà audio, ovvero aprendolo poteva scattare l’effetto APRI.WAV, e così via. Grazie a questo ed altri tool e tecnologie sviluppate “in casa” riuscimmo a terminare il gioco nel ’99 anche grazie alla Prograph Research di Belluno che ci aiutò per la conversione da 256 a 65000 colori, per il beta-test e come intermediario per reperire contatti per la distribuzione estera.



classica locazione di TONY abbozzata, con le indicazioni su come colorarla, arricchirla ed animarla

Tony Tough non fu solo un successo in Italia, ma anche all'estero. Ci puoi parlare della sua distribuzione?

Dal 1999 al 2006 TONY è stato distribuito in Italia da LEADER SPA, XENIA Edizioni, dalla TECHLAND per la Polonia, FOCUS HOME per la Francia, GOT GAMES in america, TOP DISTRIBUTORI nella repubblica ceca, MEDIA HOUSE in Russia e paesi baltici, TONEWORX in Germania, e MICROIDS in Europa sempre con ottime recensioni sulle riviste di settore, ma anche trafiletti qua e la da Topolino a Play Boy.. si anche li, “Una delle poche avventure create da un gruppo di sviluppatori tutto italiano che, caso forse più unico che raro, riuscì ad ottenere un incredibile successo di critica e pubblico a livello internazionale.” titola il sito <http://puntaeclicca.wordpress.com>

Qui voglio ringraziare Bernardo (coder dell’X-Module, sviluppatore Amiga, Linux, OLPC/SugarLabs, ed ora developer a Boston presso GOOGLE) senza del quale non avremmo potuto localizzare Tony in tutte queste lingue, ricordo si arrese solo di fronte al coreano..

Oggi è ancora possibile godersi questa divertente avventura punta-e-clicca senza grattacapi tecnici. Com'è stato possibile far sopravvivere l'umorismo di Tony Tough allo scorrere impietoso del tempo?

Con l’avvento di Vista e Windows7 però ci fu una battuta d’arresto. TONY non funzionava, ma nel 2011 il progetto (che io definisco “museo del videogioco”) emulatore SCUMMVM ci propose di includere Tony tra le migliori 100 avventure grafiche di sempre, insieme a titoli storici come MONKEY ISLAND, MANIAC MANSION, FUTURE WARS, ecc. Grazie a questa collaborazione abbiamo potuto “portare” TONY sulle moderne piattaforme PC, MAC, LINUX, ANDROID.

Dov'è possibile reperire una copia digitale di Tony Tough al giorno d'oggi?

Il 24 Ottobre 2012 DOTEMU (distributore, tra i vari, di R-TYPE e ANOTHER WORLD su piattaforma Android) ha rilanciato Tony sul mercato e se state leggendo questa intervista vuol dire che Tony è appena stato lanciato anche sul portale ZODIAC STORE su richiesta della vostra community su Adventure's Planet!

Quali sono i tuoi progetti e su cosa sei impegnato attualmente?

Di recente uscita mi preme anche menzionare AMIGA IMMORTAL del caro amico Jan Zottman, un doppio CD che contiene tra le varie una versione rimasterizzata delle colonne sonore di TRAUMA ZERO.

sotto foto recente, al mare - fabio barzagli in compagnia del suo amico barbanera

Ci tengo infine a ricordare i miei più recenti impegni in ambito sociale attraverso il Network www.Paternita.Info – a favore del diritto di TUTTI i bambini e figli ad avere due genitori (principio della bigenitorialità CARTA ONU 1989 e legge 54/2006 affidamento condiviso) – con il quale ho potuto realizzare svariati lavori multimediali ed audiovisivi di sensibilizzazione sul tema, a favore della famiglia, con particolare attenzione alla paternità, l'infanzia e l'adolescenza.

Chiunque fosse interessato a collaborare con me su tutti questi temi sopra esposti non deve far altro che contattarmi tramite i portali nei riferimenti oppure sul profilo

<http://www.facebook.com/fabio.barzagli.3>



Per concludere, hai dei ringraziamenti? E un bel saluto a chi ti sta leggendo!

Voglio ringraziare, oltre ai ragazzi del team di TONY e di NAYMA, Walter Ferrara, Luca Ferro, Nicola Benigni, Giancarlo Ragone e tutte le altre persone (e ne avrò dimenticate tantissime..) che hanno collaborato con me ed hanno reso possibili tutti questi progetti.

Chissà cosa ci riserverà il futuro.. a presto risentirci!

riferimenti:

<http://youtube.com/naymasoftware>

<http://www.scene.org>

<http://www.paternita.info>

<http://www.fabiobarzagli.net/ita.html>