

M3: MINI MANIA MAGAZINE

www.m3.emuita.it

Intervista a Luca "_MADrigal_" Antignano

16 Febbraio, 2000

* * *

Eccovi una ghiotta occasione per iniziare a conoscere il divertentissimo mondo dei simulatori di scacciapensieri. Cosa sono, come vengono realizzati e soprattutto cosa spinge questi baldi giovani a simularli!

Logoff - Puoi dirci qualcosa su di te? Hobbies, età, ecc...?

MADrigal - Certamente sì. Mi diverto molto a presentarmi agli altri. :-)

Dunque, sono di Sassari e studio al quinto anno di Ingegneria Edile a Cagliari. Ho compiuto 26 anni il mese scorso e ho una passione ventennale per i videogiochi. Giocai PacMan al bar a soli sette anni: fu amore a prima vista (e si dovrebbe capire dai simulatori che ho fatto: due su cinque sono proprio su quel simpaticone dalla faccia gialla). ;-P

Ho avuto il mio glorioso C64 a dieci anni e ci ho lavorato su, facendoci un po' di tutto, fino ai 20 anni; poi mio padre ha comprato il mio primo PC (un 486) nel 1994, e l'anno dopo ho dovuto imparare il Turbo Pascal per fare un esame all'università.

Ma non ho più programmato da allora fino allo scorso ottobre '99. E infatti ho faticato un po' a ricordarmi come funzionava quel linguaggio!

Qualcos'altro di me: ho un fratello più grande, una famiglia normale e una fidanzata, Valentina (che saluto).

A parte questo hobby un po' particolare, sono un ragazzo come tanti altri... solo che non riesco mai a stare fermo senza fare niente!

Logoff - Ci puoi spiegare brevemente cos'è un Game & Watch Simulator, quali sono le differenze fra un simulatore e un emulatore?

MADrigal - Beh, sembrerà strano, ma una delle prime cose di cui mi sono preoccupato è stata proprio quella di capire che cosa stavo facendo esattamente.

Mi spiego meglio. La differenza tra un simulatore ed un emulatore potresti già scogerla pensando al risultato: l'emulatore ti dà l'esatto funzionamento di ciò che ti interessa, mentre il simulatore ci si avvicina indefinitamente ma è ben lungi dall'essere uguale all'originale.

E non lo sarà mai; l'esempio più evidente di questa differenza è dato dalle routines che gestiscono le casualità (come l'ordine con cui i nemici vengono generati sullo schermo): nei computer x86 l'algoritmo della funzione "random" (=casualità, appunto) è di certo diverso da quello delle CPU dei giochi elettronici.

Quando, a fine dicembre '99, ho fatto il "restyling" del mio sito e l'ho spostato da TiscaliNet (troppo lento ed inaffidabile per le mie esigenze) su RetroGames, mi sono preoccupato subito di inserire una paginetta introduttiva sul concetto di simulazione: dopo ben oltre due mesi da quando avevo ripreso a programmare ero finalmente riuscito a capire che cosa differenzi, a livello concettuale, i due tipi di programmazione.

Praticamente un emulatore riproduce l'HARDware di un sistema, su cui puoi far funzionare tranquillamente tutto il software disponibile per quella macchina (ovviamente sto parlando di emulatori console, computers ma anche arcade). Viceversa un simulatore non si preoccupa dell'hardware originale ma punta tutto a MIMARE il SOFTWARE basandosi sul prodotto già finito.

Le basi di partenza sono opposte: nell'emulatore ti preoccupi di creare l'ambiente (hardware) per far funzionare il software, mentre nel simulatore dell'ambiente non ne hai bisogno, e quello che devi ricreare è il software direttamente.

Spero di essere stato chiaro: per creare un simulatore è sufficiente giocare con un gioco elettronico per un certo numero di ore, prendere appunti sui vari eventi del gioco, e poi riprodurlo mediante software, passando direttamente al linguaggio di programmazione.

Naturalmente, se non si ha a disposizione il gioco vero e proprio, la qualità del simulatore sarà indubbiamente poco fedele all'originale.

Comunque per maggiori dettagli vi invito a leggere le mie lezioni (in inglese però... spiacente!) su come fare un simulatore, che dovrebbero essere pronte sul mio sito tra alcuni giorni nella sezione "tutorial" che inaugurerò per l'occasione.

Logoff - Che cosa ti ha spinto ad iniziare a crearli?

MADrigal - Il caso. Lo scorso ottobre comprai a poche lire un gioco elettronico in un negozietto dell'usato; portatolo a casa capii che non si poteva estrarre il contenuto del chip interno per tentare di "emularlo" (così come si fa con le cartucce delle console), visto che processore e dati erano sullo stesso circuito integrato, oltretutto di marca e modello ignoti.

Allora capii il perché leggevo sempre la parola "simulator" come suffisso dei giochini che scaricavo da Internet, anziché "emulator"!

Allora mi informai meglio e scoprii che l'unica via per riprodurre un giochino elettronico sul PC era proprio quella della simulazione.

Così ho iniziato a programmarli perché mi sono reso conto che ne sarei stato capace e che sarebbe stata una sfida intrigante.

Logoff - Molte volte mi meraviglio della fedeltà della grafica e del sonoro in questi simulatori, puoi dirmi quali segreti ci sono per creare questo "effetto realtà"?

MADrigal - Qui andiamo davvero su questioni tecniche. La procedura può essere assolutamente semplice oppure incredibilmente complessa.

In linea di massima ti dico che con un normale scanner a colori ed un microfono da 5000 lire puoi scansionare il giochino e registrare tutte le musiche.

Questo può sembrare semplicissimo, ma talvolta le cose si fanno davvero complicate; per GrabMan e per Las Vegas ho dovuto mandare "in crash" la CPU del giochino un mucchio di volte, in modo da poterlo passare allo scanner con qualche sprite ancora acceso.

Altre volte, come per Motor Cross, è sufficiente tenere premuto l'apposito tasto ACL (magari con un pezzo di scotch), che fa accendere tutti gli sprites simultaneamente, e poi metterlo sullo scanner.

Finora comunque l'esperienza con Donkey Kong Circus è stata imparagonabile alle altre: QUATTRO ore per ottenere delle scansioni pulite, e quasi una settimana per ripulire bene le immagini!

Il software che uso in corredo al Borland Delphi è Paint Shop Pro 5.0 (per riorganizzare le immagini digitalizzate del giochino), GoldWave 3.02 (per ripulire i suoni campionati col microfono) e Microangelo 2.0 (per disegnare l'icona principale del gioco). Il resto sono solo frattaglie. :-)

Logoff - Passando al momento di assemblare il tutto, che linguaggio di programmazione usi e perché?

MADrigal - Il linguaggio che uso è il Pascal, l'ambiente di lavoro è Borland Delphi 4.0, che è una sorta di Visual Basic o C++ Builder, però col Pascal come linguaggio interno.

La mia scelta è condizionata principalmente dal fatto che all'università sono stato costretto ad impararlo in occasione dell'esame di Fondamenti di Informatica.

Da principio è stato traumatico passare dal Basic V2 (con cui programmavo da piccolo col C64) al Pascal, ma poi mi sono reso conto del grande salto di qualità.

Sono l'unico programmatore di simulatori ad utilizzare Borland Delphi, la maggior parte degli altri utilizza il Visual Basic, e qualcuno il C++ Builder. Fondamentalmente il risultato è garantito su tutte le tre piattaforme, ma il Delphi ha diversi vantaggi sugli altri.

Per esempio i miei simulatori non soffrono della sindrome da "font grandi", ovvero puoi avere il desktop di Windows configurato sia con caratteri grandi che piccoli e i miei simulatori si comportano in modo sempre corretto. Chi programma in Visual Basic invece va incontro a questi rischi.

L'altro grande vantaggio è l'indipendenza delle applicazioni Delphi da ogni tipo di "runtime .dll", mentre i programmi scritti in Visual Basic hanno bisogno di avere un supporto esterno con alcune librerie .dll davvero grosse. Oops, non vorrei suscitare qualche polemica con chi programma in Visual Basic ;-)

Non faccio confronti tra Delphi e C++ Builder perché di quest'ultimo so davvero poco.

Logoff - Quali sono i tuoi progetti futuri ? stai lavorando a qualche simulatore/emulatore segreto e vuoi farlo sapere ai lettori di M3? :-)

MADrigal - Umm, progetti tantissimi, tempo scarso davvero. L'università mi occupa parecchio; ma credo che cinque simulatori fra ottobre '99 ed oggi siano comunque un buon risultato.

Qualche anticipazione... possiedo alcuni giochini della Gakken, della Tomy, della Epoch e della Polistil/VTL. Devo ancora scegliere quale sarà la mia prossima "vittima" ;-). Nessuna anticipazione per ora... vorrei saperlo io stesso!

Di recente ho collaborato col geniale Roberto Ventura, autore dell'ottimo emulatore arcade "Just For Fun"; lui ha esaudito un mio grande desiderio: è riuscire ad emulare un vecchio arcade della Tecfri chiamato Hole Land, divertentissimo. L'emulatore sarà pronto a giorni, ma la mia parte è stata davvero marginale in confronto al lavoraccio che ha dovuto fare lui.

Poi mi sto anche interessando al dumping di alcune roms della vecchia console Philips, la "VideoPac" (conosciuta in USA come "Odyssey 2").

Insomma... sono un bel po' indaffarato su tutti i fronti.

Logoff - Quali sono il tuo computer/console/emulatore e ovviamente Game & Watch preferiti?

MADrigal - Computer preferito il C64, perché credo che con nessun altro computer si sia riusciti a sviluppare del software che raggiungesse e superasse i limiti hardware imposti dalla macchina; inoltre è stato un computer longevissimo: nato nel 1983 e "morto" intorno al 1992. Lo conservo ancora gelosamente.

Console preferita... della prima generazione l'Atari 2600; certamente il Super Nintendo tra quelle della seconda generazione e il N64 tra quelle più recenti; non sono un grande esperto di consoles, seppure ne possiedo alcune vecchie (tutte acquistate o regalatemi durante quest'anno... che nostalgia!)

Emulatore preferito, beh, anche qui la scelta sarebbe durissima. Ho tifato per il MAME finché funzionava ancora in modo dignitoso anche sui PC non velocissimi (oramai è lento su

qualunque cosa), adoro il RAINE, gli emulatori fatti dai Bloodlust Software (Callus, Genecyst e Nesticle), lo Zsnes e, ovviamente, UltraHLE. Molto bella anche la GUI di RetroCade.

In un emulatore cerco principalmente la velocità di esecuzione, quindi preferisco quelli programmati in assembler x86, anche se meno "portabili" su altri sistemi operativi e processori. Da quel punto di vista, sono ottimi Just For Fun e HiVE.

Credo che la nuova frontiera dell'emulazione sia comunque stata aperta con Emu-DX di Mike Green: un emulatore che sostituisce la grafica scarna dei vecchi classici e la trasforma in veste moderna, pur lasciando inalterato il codice del gioco. Credo che ne vedremo delle belle quest'anno. ;-)

Game & Watch preferito... premesso che i Game & Watch sono SOLO i giochi elettronici della Nintendo e che gli altri vengono chiamati genericamente "handhelds" o "tabletops", fra quelli della Nintendo è divertentissimo Mario's Cement Factory (simulato da David Calandra); tra gli handhelds ho sempre adorato il PuckMan della Tomy, che per me è stato un vero onore simulare.

Logoff - Hai mai provato i giochi della serie "Game & Watch Gallery" per Gameboy? se si che ne pensi?

MADrigal - Sì, mi pare di avere provato proprio la prima raccolta; carina, ma il bello dei giochi elettronici è proprio il supporto in plastica e tutti i disegni di contorno. Il GameBoy in questo è davvero scarsino e non ricrea l'atmosfera necessaria.

Credo che solo col GameBoy Color la Nintendo abbia capito bene la "filosofia" dell'uso dei colori. Ho visto alle aste on-line un mucchio di GBC coloratissimi da collezione. Quelli sono davvero carini...

Logoff - Ultima domanda e poi ti lascio andare. Se ti offrissero in regalo un gameboy color + un Neo Geo Pocket con tutto il software esistente oppure la serie completa dei Game & Watch che cosa sceglieresti (senza pensare al valore economico della cosa)?

MADrigal -

Premetto che il NG pocket lo conosco solo di nome, anche se mi incuriosisce un po'. Del GB Color si può trovare un po' di tutto in rete...

Umm... per l'interesse che ho verso i giochi elettronici potrei dire "Prendo i G&W, così pian piano li simulo tutti"; in effetti, per uno come me, che ormai si diverte più a programmare e a smontare i giochini, piuttosto che giocarli, la mia risposta sarebbe comunque rivolta ai G&W, ma solo perché sono davvero belli da vedere e da tenere sulla scrivania.

Logoff - Grazie veramente della tua disponibilità e in bocca al lupo!

MADrigal - No, sono io che ti ringrazio tanto per avermi riservato questo "angolo" e saluto tutti i lettori di M3, ricordandovi il mio indirizzo web: <http://madrigal.retrogames.com>

E anzi faccio un appello a tutti voi: sono sempre in cerca di giochini elettronici da simulare. Se ne avete qualcuno, fatemelo sapere!

* * *

Original interview in Italian published on M3 on 16th February, 2000.

English translation by Spy161616, published on M3 on 2nd March, 2000.

Both versions were moved to Emuita.it after the closure of M3, in 2002.

As of 2014, the Italian version has been made available on the new Emuita.it website, at this url: <http://www.emuita.it/forum/topic/2342-madrigal-italiano-a-cura-di-logoff/>, whereas the English version is currently unavailable.

** * **

*Reproduced under permission of the Publisher, Antonio "Spino" Sacchetti of **Emuita.it Network**.
All rights reserved.*