



EMUITALIA

CERCA!

Sezioni

News
Old news
EmuCompatibile
EmuPSX
EmuN64

Articoli

Recensioni
Speciali
Guide
Interviste
Ricerca Articoli

Servizi

Hosting
Forum
Traduzioni
F.A.Q.
Mailing List
#emu-italia
Glossario

Contatti

Contatti
Staff

Emulatori

Archivio Emulatori
|- Arcade
|- 8 bit
|- 16 bit
|- 32 bit
|- 64 bit
|- 128 bit
|- Computer
|- Computer Jap
|- Utility
|- Emu in Italiano
Save State
Link

Multiplayer

Kaillera
IOT

Crea Rpg

Rpg Maker
RPGWorld Italia

Hosted Sites

Ages
AleTsg
Amiga
Armakuni
Cbmitapages (C64)
Chrono Trigger
Dragon Ball Arena
Emureviews
FFSpirit



Il mondo degli Handhelds e la simulazione

a cura di:	Francesco "Prodocevano" Di Lazzaro
Titolo:	Il mondo degli handhelds e la simulazione
Genere:	Simulazione
Piattaforma:	Handhelds
Link utili:	MADrigal's Homepage

Cosa sono gli Handhelds?

Schiacciapensieri. Se al solo udire questa parola vi vengono i lacrimoni di nostalgia ripensando a tempi passati che mai più torneranno questo articolo fa per voi. Ma siamo proprio sicuri che i suddetti tempi passati non debbano tornare? Gli schiacciapensieri o handhelds, nella loro dizione inglese, hanno per anni monopolizzato il mercato dedicato all'intrattenimento videoludico portatile. Console come il Gameboy erano ancora lontane a venire e l'unico modo per giocare "a passeggio" capolavori come Donkey Kong o Pac Man era procurarsi l'handheld corrispondente.

Ne sono stati prodotti a centinaia, dai Game 'n' Watch ai Gig Tiger passando per prodotti meno famosi ma comunque divertenti, e molte major produttrici di videogiochi o giochi elettronici avevano la loro linea di prodotti dedicata agli schiacciapensieri (Nintendo, Tomy, Coleco e Polistil tanto per citarne alcune tra le più note). Poi arrivarono le console portatili e questi piccoli gioiellini della tecnologia, paladini del divertimento, caddero nel dimenticatoio e ben presto sparirono, riducendosi a fenomeno di nicchia per appassionati. Il grande pubblico quindi deve ad oggi limitarsi a ricordare gli handhelds senza poterci in alcun modo rigiocare. O no?



Game Over
IOT
It.Unknown
Megabase
RPGWorld Italia
Sega Saturn Emulator
Sonic
Super Mugen
Tecia Fantasy
The ST Graveyard
Winuae Italian Mirror
Zelda Italia

Network

Corporate

Multiplayer Network
Multiplayer.biz

Giochi PC

Multiplayer.it
AgeOfEmpires Italia
Blizzardplayer.it
BW Italia
Driving Italia
Fifa Italia
Half Life Italia
Quake Italia
Rainbow Six Italia
RPGplayer
The Sims Italia
Tiberium Italia
Unreal Italia
Vampire Italia

Tecnica

3D Italia
PCplayer

Console / Classic

Joypad.it
Emu Italia
Xbox Italia

Plug-out

Bookplayer
Movieplayer

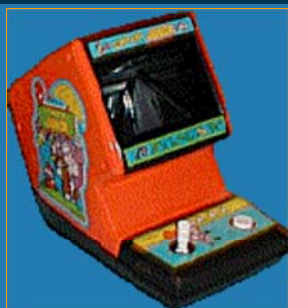
Uno dei più diffusi
handhelds di ogni tempo:
Donkey Kong

Il Dungeons And Dragons,
uno dei role-games più
famosi in assoluto in
versione handheld

Un uomo chiamato MADrigal

Come i più attenti lettori avranno capito in realtà gli handhelds sono tuttora giocabilissimi e facilmente reperibili in rete grazie al lavoro di alcuni programmatori che hanno avviato processi di simulazione (un'operazione che si differenzia dall'emulazione come vedremo più avanti) di questi apparecchi creandone delle controparti in tutto e per tutto fedeli e giocabili sui moderni PC. Uno dei programmatori in questione è Italiano: si chiama Luca "MADrigal" Antignano e si diletta a simulare gli schiacciapensieri e a metterli a disposizione di tutti sul suo sito, gratuitamente downloadabili.

Luca oltre a simulare handhelds fa parte del team che si occupa della realizzazione della webzine Zzap!Raine, una rivista online nata sulla falsariga della mitica rivista cartacea dedicata agli 8 bit Zzap!, che fuorieggiava negli anni '80, e che si occupa attualmente di recensire giochi emulati dal Raine, uno dei migliori emulatori arcade in circolazione. Ma soprattutto Luca è un ragazzo disponibilissimo che ha accettato di rilasciarmi un'intervista che avete potuto già leggere sulla rivista cartacea The Games Machine, nella rubrica Replay, realizzata con la collaborazione dello staff di Emuitalia. L'intervista in questione però, per ovvi motivi di spazio, non era stata pubblicata nella sua totalità: ho pensato quindi di fare cosa gradita a tutti gli amici di Emuitalia riproponendola in questa sede completa e corredata di alcune bellissime immagini prese direttamente dal Sito Ufficiale del progetto Madrigal. Per sapere tutto quello che c'è da sapere sul progetto in questione non vi rimane che leggerla qui di seguito!



Uno dei seguiti del mitico
Donkey Kong: Donkey
Kong Junior



Poteva mancare Mario
Bros? No di certo! Eccolo
qui.



Il simulatore dedicato a
Tron, handheld prodotto
dalla Tomy, è degno di
menzione perchè è uno
degli esempi più tangibili di
simulazione di intelligenza
artificiale nel campo dei
programmi dedicati alla
riproposizione su PC
moderni degli

schiacciapensieri

L'intervista

D: Molte persone non conosco la differenza tra simulazione ed emulazione. Che differenza c'è tra le due operazioni? Perchè hai scelto di sviluppare principalmente simulatori piuttosto che emulatori?

R: Emulare significa riprodurre un hardware, su cui far "girare" il software (il programma gioco). Dato che, nei giochi elettronici, hardware e software sono integrati in un unico chip, è molto difficile risalire al software. Per cui ho intentato la strada della clonazione: un simulatore non riproduce l'hardware ma imita il programma stesso, e dunque è infinitamente meno accurato.

D: Perchè hai scelto di simulare gli "handhelds"?

R: E' stato un caso ed una sfida. Il caso e' stato l'acquisto di un vecchio gioco elettronico ad un mercatino delle pulci. Da lì mi sono chiesto se fossi stato capace di replicarlo (ed ecco la sfida). Comunque ci tengo a precisare che non sono io l'inventore di questo tipo di remakes: ne esistevano già alcuni prima che io incominciassi.

D: In particolare sei molto orientato sulla saga Donkey Kong mi è sembrato di capire, come mai questa passione?

R: Assolutamente no: io simulo i giochi di cui riesco a trovare gli originali, che si tratti di Donkey Kong o Pacman poco importa... Più che su Donkey Kong comunque ho un debole per i giochi Nintendo, Tomy e Bandai. La saga di Donkey Kong è molto popolare, e dunque ho cercato di accontentare i fans di quei videogames.

D: Tecnicamente come ti sei trovato nell'opera di simulazione degli "schiacciapensieri"? E' filato subito tutto liscio o sei incorso in numerosi problemi?

R: Ero molto arrugginito all'inizio (non programmavo da diversi anni), e senza alcuna esperienza nella programmazione visuale. Fortunatamente ora le mie capacità sono al 1000% maggiori di quanto fossero all'inizio. A volte mi sono trovato a replicare dei giochi così complessi da arrivare al punto quasi di gettare la spugna: è a quel punto che si impara di più: programmare delle routines di Intelligenza Artificiale a volte è divertente ma spesso troppo probante.

D: Che attrezzatura serve per simulare un handheld? Puoi molto rapidamente descrivere quali sono i passaggi principali che portano alla simulazione e quindi al risultato finale?

R: Sono sufficienti uno scanner (per prendere le immagini dal gioco elettronico), e un microfono (per registrare i suoni durante una partita). Dopo aver importato tutte le immagini ed i suoni in un ambiente di programmazione (tipo il Visual C), si gioca con il gioco elettronico, prendendo nota di tutti i vari eventi che si verificano in una partita-tipo. Poi si replica con la programmazione tutto il gioco elettronico, a partire dall'orologio fino ad arrivare alla gestione dei tasti, le partite ed il "game over". Può essere una cosa molto intuitiva oppure richiedere parecchio lavoro. Creare le strutture dati è quasi sempre la cosa più difficile e noiosa.

D: Al di là della simulazione degli handhelds che altri interessi hai a livello di emulazione? Ci sono progetti emulativi o emulatori che ammiri particolarmente e ti hanno ispirato nel tuo lavoro?

R: Ho partecipato a moltissimi progetti, a partire dal CreatiVEmu (un emulatore della console creatiVision del 1981), per arrivare alle collaborazioni con diversi programmatori e webmasters del panorama videoludico. Di recente poi ho

realizzato ed aperto alcuni nuovi siti tra cui Nintendo Zone, che contiene notizie e recensioni delle console Nintendo. Il sito sta avendo un grandissimo successo, nonostante abbia oramai poco tempo da dedicarvi.

D: Il che mi fa pensare che tu abbia molto lavoro in cantiere; questa constatazione fa nascere spontanea in me un'altra domanda: progetti per il futuro? Continuerai a simulare handhelds o ti dedicherai ad altro?

R: In effetti ho molte cose in mente: laurearmi, trovarmi una nuova fidanzata, e ovviamente continuare a programmare, realizzare siti web e grafica multimediale. Oltre all'ingegneria, le mie passioni sono la programmazione e la grafica! Al momento sto ristrutturando dei siti web di alcuni amici stranieri, e programmando un nuovo simulatore della saga di Donkey Kong.

D: Ultimo quesito di stampo marzulliano: cosa avresti voluto sentirti chiedere in questa intervista e non ti ho chiesto? E che risposta avresti dato alla domanda in questione?

R: Beh, non mi hai chiesto praticamente niente di me... ma tutto sommato va benissimo così, tanto, al di là di questo hobby un po' strano, sono una persona assolutamente normale! Ne approfitto allora per salutare tutti i lettori. E naturalmente ringrazio te per questa bella intervista!

Non mi rimane che ringraziare Luca per la disponibilità dimostrata e l'estrema gentilezza: i suoi lavori sono veramente molto validi ed è un vero piacere per me aver realizzato questo speciale. Se volete saperne di più sulla sua attività non dovete far altro che visitare i siti dove sono raccolte le sue creazioni, i cui indirizzi ho messo insieme in un'apposita sezione links che trovate alla fine di questo articolo.



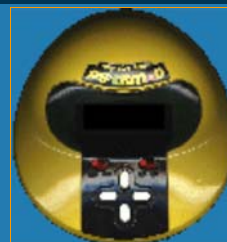
Ancora Donkey Kong
questa volta in versione
"crazy"



Luca Antignano: una vera
caricatura!



Snoopy Tennis: possedevo
questo handheld all'inizio
degli anni '80 e ho passato
ore intere giocandoci!



Il clone handheld targato
Tomy di Pac Man: Puck
Man nientemeno!

[Pagina Successiva »](#)

[Home Page](#) | [Old News](#) | [Network](#) | [Forums](#) | [Emulatori](#) | [Contatti](#) | [Staff](#)

Emu Italia è supplemento a Multiplayer.it, testata giornalistica registrata presso l'autorità competente con autorizzazione n.774/2001. (**Maggiori informazioni**)
I contenuti originali sono copyright 1999-2001 NetAddiction SRL. Fai pubblicità con noi, clicca **qui**.