

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

# GAME

N° 15 - FEBBRAIO 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

WWW.GAMEPLAYER.IT

**COPIA GRATUITA**

Computer, Console, DVD, Musica

Tecnologia, Mobile, Animazione

Internet, Digital Art, Entertainment

IN COLLABORAZIONE CON THE PLAYER

## FINAL FANTASY

LA SAGA FESTEggia

I PRIMI 20 ANNI

IL PIANETA  
PERDUTO  
DI CAPCOM

Lost Planet  
congela l'Xbox 360

PIRATI  
DEI CARAIBI

La Maledizione  
del Forziere Fantasma

## CREA IL TUO VIDEOGAME

UNO SGUARDO ALLE  
RISORSE DEL WEB

Edizioni  
PLAYER

www.edizioniplayer.it

**GAME & WATCH** Voglia di revival per i mitici scaccia-pensieri!  
**PROVATI PER VOI: GIOCHI PER IL TUO CELLULARE!**



## QUANDO IL DIVERTIMENTO E' EMULAZIONE...

### Il "Mondo Perduto" dei Game & Watch visto da un esperto: Luca Antignano

**O**ggi incontriamo **Luca Antignano**, autore di numerosissimi software che emulano (e simulano) su PC gli amatissimi **Game & Watch** e i giochi storici come **Tron della Tomy**.

**GAME** - Parlati di te!

**Luca Antignano** - Beh ci sarebbe tanto da dire, ma posso provare a riassumere tutto in poche parole: 33enne, sardo, ingegnere edile, fidanzato, appassionato di videogaming da quando avevo 6 anni, e di emulazione da quando ne avevo 23, motociclista... insomma in una parola: "normale"!

**GAME** - Quando e come hai iniziato

a sviluppare software di emulazione e simulazione?

**LA** - Per puro caso quando, a settembre 1999, vidi in vendita dei vecchi schiacciapensieri. Ne acquistai uno e mi chiesi se sarebbe stato possibile emularlo su **PC**. Scoprii con delusione che conteneva un microprocessore non numerato e dunque sconosciuto... fu lì che compresi che la sola strada possibile era la "simulazione" piuttosto che "l'emulazione"... e per puro senso di sfida decisi di cimentarmi in questa esperienza. In rete si trovava qualche tentativo di replica di vecchi schiacciapensieri e quelli mi diedero diversi spunti per iniziare.

**GAME** - Simulazione ed emulazione sono due cose diverse?

**LA** - L'emulazione è un processo che tenta la replica esatta di una configurazione hardware: esempio tipico è il **MAME**, che consente di giocare, su **Windows** e **Linux**, programmi contenuti nelle **ROM** delle schede madri dei **Coin-Op**. Viceversa la simulazione parte dal software, cioè dallo studio accurato di come un programma funziona, e di seguito viene programmato con linguaggi moderni (**C++**, **Java**, **Pascal**...). Esempio sono appunto i simulatori di schiacciapensieri, in cui si studia il gioco originale e si procede ad una "clonazione" con un linguaggio

a scelta (io uso il **Pascal** in ambiente **Delphi**). L'emulazione raggiunge livelli di accuratezza infinitamente superiori, ma purtroppo ci sono casi in cui non esiste alternativa alla simulazione.

**GAME** - A quali titoli sei più affezionato e perché?

**LA** - Vado molto fiero delle routine di I.A. in **Tron** della **Tomy** e **Penguin Land** della **Bandai**. Quelle parti di programma mi sono costate così tanto impegno che, più di una volta, pensai di gettare la spugna... e invece sono riuscito a replicare in modo quasi perfetto il comportamento degli originali. Altri giochi a cui sono affezionato perché li giocavo da piccolo sono **Mario Bros**, **Donkey Kong**, **Las Vegas** e **PuckMan**.

**GAME** - I **Game & Watch** sono ancora oggi amatissimi da una vastissima schiera di collezionisti. Questa attenzione diffusa dipende dalla nostalgia oppure pensi che questi giochi possano rivelarsi ancora interessanti?

**LA** - Beh la "nostalgia" verso le piccole passioni che coltivavamo da bambini penso sia sempre fortissima. Penso comunque che alcuni dei vecchi classici siano tuttora divertentissimi. Oggi sono diffusissimi i giochini **Flash**, che tutto sommato non differiscono molto dai vecchi schiacciapensieri: segno che i piccoli passatempi non muoiono mai!

**GAME** - Hai in cantiere qualche progetto per il futuro?

**LA** - Purtroppo la mia professione mi impegna su diversi fronti. Tuttavia di recente mi è stata richiesta collaborazione da un'importantissima società americana che produce giochi elettronici, con l'incarico di progettare alcuni nuovi modelli: i giochi saranno nei negozi a Natale 2007, sicuramente negli USA, e forse anche qui in Italia. Questa partnership mi ha dato grande soddisfazione, sia per la qualità del lavoro svolto, sia per l'apprezzamento che ne ho ricevuto.

**GAME** - Grazie per l'intervista e auguri per la tua fantastica iniziativa!

## TG GAME Notizie Verissime



**CRONACA** - Brutta serata per **King**, l'uomo leopardo di **Tekken**: il popolare personaggio è stato trattenuto all'ingresso di un ristorante, poiché non era consentito l'accesso agli animali. Il bestione 3D, dopo avere annodato il proprietario con una triplice combo di calci, è tornato a dormire allo zoo.



**SPETTACOLI** - **Doraemon** non parteciperà all'**Isola dei Famosi**: gli organizzatori temono che possa portare con sé troppi oggetti. Il gatto robot si è ritirato nella preistoria commentando: "Di questa storia ormai ne ho veramente la tasca piena!".



## IL MITO DEI GAME & WATCH

Un successo mondiale lungo vent'anni!

**Game & Watch** sono una sorta di **Game Boy ante litteram**, prodotti a partire dal 1980. Ogni modello ospitava un gioco singolo, basato su concept semplici e accattivanti. I protagonisti? Alcuni tra i personaggi più famosi dei videogiochi, come **Donkey Kong** e **Super Mario**! Tra le grandi innovazioni introdotte ricordiamo la croce direzionale, inventata da **Gunpei Yokoi**, e il doppio schermo per giocare su piani diversi; idea che è stata ripresa dal **Nintendo DS**... vent'anni più tardi!

Volete scaricare i giochi realizzati da Luca Antignano?  
[WWW.MADRIGALDESIGN/GWMANIA](http://WWW.MADRIGALDESIGN/GWMANIA)  
[WWW.MADRIGALDESIGN/SIM\\_IT](http://WWW.MADRIGALDESIGN/SIM_IT)