

Intervista a Luca Antignano

Il Mondo Perduto dei Game & Watch visto dagli occhi di un esperto!

By Cesare Arietti, 01/02/2007



Oggi incontriamo Luca Antignano, ingegnere e autore di numerosissimi software che emulano (e simulano) su [Pc](#) sia gli amatissimi Game & Watch che i giochi storici come [Tron](#) della Tomy. Una vera e propria "enciclopedia" interattiva disponibile [Online](#) e aperta a tutti.

GAME - Raccontaci qualcosa 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 d'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 - E' stato per puro caso quando, a Settembre 1999, vidi in vendita dei vecchi schiacciapensieri in un negozietto di cose usate. Ne acquistai [Uno](#) e mi chiesi se sarebbe stato possibile portarlo in emulazione sul [Pc](#). Aprendolo, 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 già si trovava qualche timido tentativo di replica di vecchi schiacciapensieri (specialmente su quelli targati [Nintendo](#), chiamati "Game & Watch"), e quelli mi diedero diversi spunti per iniziare.

GAME – Simulazione ed emulazione sembrano essere due cose diverse: in che cosa si differenziano?

LA - L'emulazione è un processo che tenta la replica esatta di una data configurazione hardware, in modo che il già esistente software, progettato per quel sistema, possa "comodamente" essere eseguito nel nuovo ambiente operativo. Esempio tipico è il MAME, che consente di giocare su Windows, Linux, etc. partendo da un "cuore" che consente l'esecuzione dei programmi originariamente contenuti nelle ROM delle schede madri dei [Coin-op](#). Viceversa la simulazione parte dal software, cioè dallo studio quanto più possibile accurato di come un dato programma funziona, e di seguito viene completamente programmato con linguaggi moderni (per esempio C++, Java, Pascal) direttamente sull'ambiente in cui verrà eseguita la replica. Esempio sono appunto i simulatori di schiacciapensieri, in cui dapprima si studia il gioco originale, si prendono note del funzionamento, e si procede poi ad una "clonazione" con un linguaggio a scelta (io ad esempio uso il Pascal in ambiente Delphi). L'emulazione raggiunge livelli di accuratezza infinitamente superiori, ma purtroppo ci sono casi, come appunto i giochi elettronici, in cui non esiste, al momento, alternativa alla simulazione.

GAME - La tua produzione è molto prolifica: a quali titoli sei più affezionato e perché?

LA - Beh ci sono alcuni simulatori davvero degni di nota perché mi hanno spinto oltre quello che pensavo essere il mio limite. Per carità, niente di eccezionale, però vado molto fiero delle routine di [Intelligenza Artificiale](#) 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 chiudere tutto e gettare la spugna... e invece con un po' di costanza sono riuscito a replicare in modo quasi perfetto il comportamento dei relativi giochi elettronici originali. Altri giochi a cui sono affezionato perché li giocavo da piccolo (pur non avendone mai posseduto [Uno](#) a fino a 4-5 anni fa) sono [Mario](#) Bros, Donkey Kong, Las Vegas e PuckMan.

GAME – I Game & Watch sono ancora oggi amatissimi da una vastissima schiera di collezionisti. Credi che questa attenzione diffusa dipenda esclusivamente 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 in tutti noi. Personalmente ho conosciuto molti collezionisti, e devo dire che sono quasi tutti ragazzi oltre i 30-35 anni che, come me, hanno avuto la fortuna di "esserci" nel magico momento in cui nasceva il fenomeno dei videogame. Penso comunque che alcuni dei vecchi classici elettronici siano tuttora validi e divertentissimi, soprattutto quelli con un [Gameplay](#) più evoluto che il solito "muovi a destra, muovi a sinistra". Oggi sono diffusissimi i giochini Flash, che tutto sommato non differiscono molto dai vecchi schiacciapensieri: segno evidente che i piccoli passatempi elettronici non muoiono mai!

GAME - Hai in cantiere qualche progetto in questo campo da sviluppare in futuro?

LA - Purtroppo la mia professione mi impegna in diversi fronti, e non mi rimane molto tempo per la programmazione hobbistica. Tuttavia di recente mi è stata richiesta collaborazione da un'importantissima società americana, che produce tuttora giochi elettronici di nuova generazione, con l'incarico per progettare alcuni nuovi modelli. Ovviamente ho accettato la sfida, ed 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. Ti ringraziamo molto per questo interessante incontro e, ovviamente, rimandiamo i nostri lettori ai tuoi due siti web, da dove scaricare questi fantastici "simulatori"! www.madrigaldesign.it/gwmania www.madrigaldesign.it/sim_it