

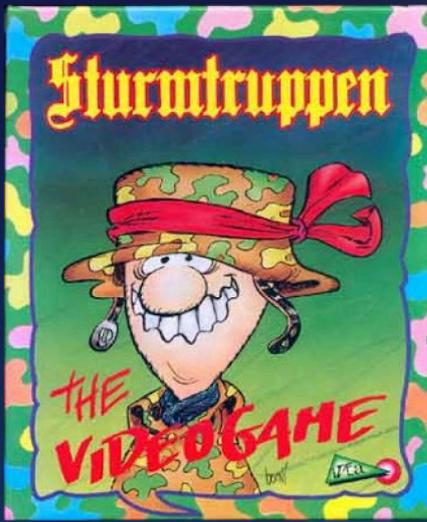


# RetroMagazine

World

future days are back

Numero 24 Anno 4 - Luglio 2020 - WWW.RETROMAGAZINE.NET - Pubblicazione gratuita



Recensione: Sturmtruppen (Amiga)



Ritorno al passato: Windows 2000



Recensione: Cyborg Z (MSX)



Game & Watch:  
Intervista a Luca Antignano  
"MADrigal's simulators"



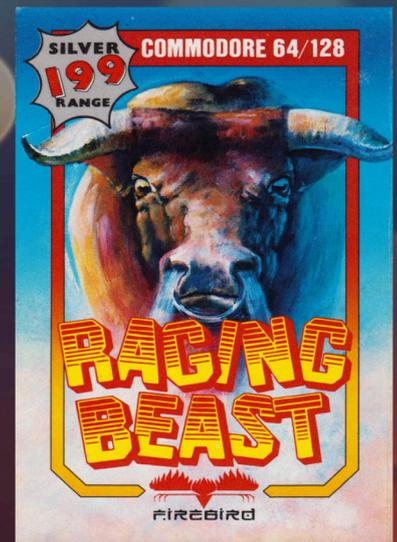
Recensione: Moon Cresta (Arcade)



Recensione: Wonderboy the dragon's trap (1989 & remake)



Anteprima di Ellenica (Megadrive)



Recensione:  
Raging Beast (C64)



- Abbreviazioni per appunti sull'uso di una Interfaccia Grafica
- LM80C Color Computer: un computer autocostruito nel 2019 basato sullo Z80 - parte 4
- Uno splash screen per Amstrad CPC in formato SCR
- L'Olivetti M20 e la storia di un sito web
- Speciale Scacchi: il 1° torneo RMW per home computer a 8-bit





## Giappone 12^ puntata: Game & Watch Vs MADrigal

di Michele Ugolini

Cari lettori, diamo il benvenuto a MADrigal, alias Luca Antignano. (cfr. figura 1)

Sapevamo tutti che sarebbe arrivato questo momento.

Stiamo vivendo un anno particolarmente nefasto: il 2020 è sia anno "bisesto" che anno "lustrò".

In Italia siamo ormai quasi completamente usciti dal dramma planetario causato dal Covid19.

Stiamo oltretutto vivendo un periodo sovraffollato di mini console, remake e progetti più o meno riusciti e visto il recente arrivo del "PC Engine CoreGrafx mini", comincio a pensare di essermi smarrito nel mezzo del famoso cammino.

Nelle scorse puntate ho parlato del concepimento dei Game&Watch, dei principali personaggi operanti nella sala parto e soprattutto dei magici ingredienti nipponici che hanno potuto tramutare la follia, in un oggetto ad oggi entrato nella sacralità di noi collezionisti. Ho sempre definito i Game&Watch come un prodigio elettronico dotato di una stilizzata anima immortale. E' incredibile pensare a quante figure nipponiche dovremmo ringraziare per la loro genialità divenuta ormai eterna. Altrettanto incredibile è pensare quanto il genio italiano, dall'altra parte del mondo, condivida ideali creativi e brillanti!

Il mio amore infinito per il Giappone è motivato anche da questa spazialità asincrona, animata da

una personalità degna di confronto, similmente all'universo: generato da una lieve ed asincrona fluttuazione tra opposti stadi di materia.

Bene, iniziamo l'intervista, oggi gli onori vanno tutti al geniale Luca Antignano.

**RMW: "Luca, benvenuto, un caloroso abbraccio virtuale, raccontaci qualcosa di te e del tuo nickname, della tua passione per i G&W che anche io come tantissimi lettori condividiamo assieme a te!"**

LA: "Figurati, grazie a te, sono davvero felice di poter condividere qualche retroscena dei miei progetti con i tuoi lettori. Non sono propriamente un giovanotto, sono nato nel 1974 e la mia prima esperienza videoludica risale probabilmente al 1981, quando vidi per la prima volta un cabinato di Pacman in un bar della mia città, Sassari. Da allora i videogame sono diventati prima una ossessione, poi una passione ed infine una professione (seppur temporanea). Ora che ho smesso di giocare, per via dei tanti impegni e delle vicissitudini della mia vita, comunque coltivo l'interesse per i videogame, prevalentemente retro. E' giusto un modo per rimanere legato ad un passato vissuto con tante emozioni. Vivo a Sydney da 5 anni, dove lavoro come ingegnere.

Il mio nickname e' una scelta piuttosto casuale.

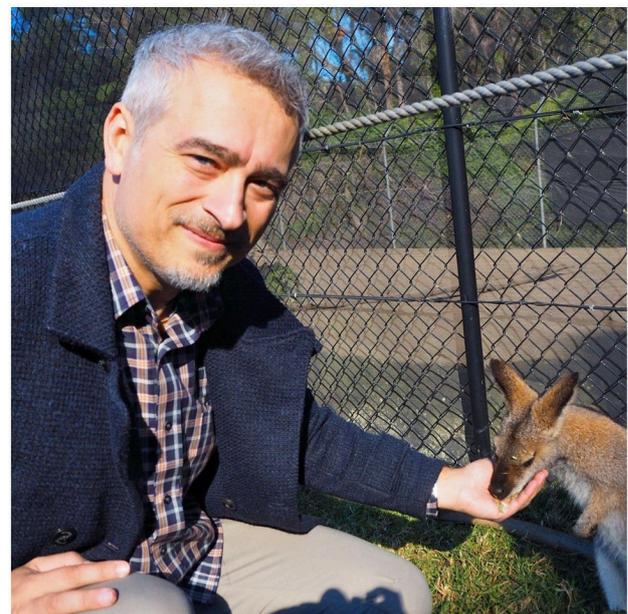


Figura 1





Madrigal era il nome del personaggio elfo che usavo quando giocavo di ruolo, ai tempi dell'università. Era semplicemente un nome che per me suonava bene, non aveva alcun significato particolare. Quando ho avviato il mio progetto, ho scelto il nickname MADrigal, con 'MAD' maiuscolo quasi a rafforzare la 'pazzia' che sentivo permeare il mio progetto. Leggi MADrigal come 'mad madrigal' (mad = pazzo, appunto).

La passione per i G&W ha radici profonde per me. Da piccolo non avevo mai avuto alcun gioco elettronico, per quanto li desiderassi parecchio. Giocavo con i giochi dei miei amici, fino a quando nel 1984 ricevetti il C64 come regalo di Natale dai miei genitori. Da allora non mi sono più interessato a quei semplici, banali giochi tascabili... fino a quando, nel 1999, non ne vidi alcuni in vendita a poche migliaia di lire in un mercatino dell'usato. Li comprai e poi mi chiesi come mai non ci fossero emulatori disponibili per questi giochi. E mi dissi: beh posso provare io a fare qualcosa, sarebbe divertente. E così per sfida e per passione verso il mondo dell'emulazione che in quegli anni viveva la sua fase più prolifica, decisi di intraprendere il mio primo progetto: '\_MADrigal's Handhelds Simulators' (ora cambiato più semplicemente in 'MADrigal's Simulators'). (cfr. figura 2)

Negli anni ho collaborato attivamente a molti progetti quali MAME, Emuita.it, N! Zone (Nintendo Zone, che ho fondato e gestito per diversi anni), Zzap! Raine, Game & Watch Mania (il mio sito italiano sui G&W), Retroedicola Videoludica per cui ho realizzato lo speciale Zzap! 2015 ed altre pubblicazioni."

**RMW: "Entriamo nel vivo dell'azione, potresti parlarci dei problemi più importanti che hai incontrato nei vari progetti?"**

LA: "Inizio i miei progetti sempre giocando i giochi che, di volta in volta, mi procuro. Se il gioco non è divertente, lo metto via o lo scambio con altri, nella speranza di trovarne uno (a poco prezzo) che sia divertente da giocare, e stimolante per me da programmare.

Poi provo il giochino per tanto, tanto tempo, per cercare di capirne completamente le dinamiche e vedere quel che succede nei vari eventi (vincita di una vita, bonus, fine partita, intermezzi animati, etc.) e questo è abbastanza lungo, a volte tedioso, e complicato specialmente se il gioco è difficile. Una volta fatto questo, passo ad acquisire la grafica del gioco, solitamente tramite scanner.

Qui si aggiunge un'altra complessità. A volte i giochi non svelano tutta la grafica nello stesso momento, per cui devi scannerizzarlo tante volte, e ogni volta



#### » Read carefully and accept before downloading...

##### ■ Attention webmasters!

Ask the author's permission before mirroring any games and files to your website. They are distributed freely from this site only, and a very few selected authorized/legal mirrors.

##### ■ More questions?

Please take your time to [read the FAQs](#).

#### » Available Versions

##### ■ Original MADrigal Releases

Produced by Luca MADrigal Antignano.

Work on every 32 and 64-bit version of **Microsoft Windows**.

32 MBytes RAM required as a minimum. Sound card is optional.

##### Available packages

###### [A] MADrigal CD collection

All games and a nice graphics interface in a single archive, available for download at the below "[Game Collections](#)" section.

###### [B] Standalone games

Single game archives are available for download at the below "[Single Games](#)" section.

##### Key features

- \* Full compatibility with arcade cabinets
- \* Fullscreen mode features custom-made FullHD wallpapers.
- \* Windowed mode available (optional)

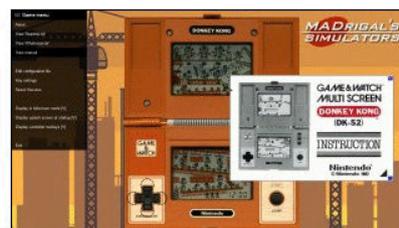


Figura 2





sperare di 'acchiappare' qualche sprite in piu'. Questo e' dovuto al fatto che i giochi con schermi a cristalli liquidi hanno i vari segmenti accesi o spenti a seconda dell'occasione. Nella migliore ipotesi, all'accensione del gioco, tutti i segmenti vengono accesi (modalita' test o 'ACL'), in altri casi no e devi farli accendere tu un po' alla volta giocandoci. O nel caso di schermetti a LED, devi aprire il gioco, tirare fuori lo schermo e scannerizzarlo separatamente, il che e' laborioso. (cfr. figura 3)

Dopodiche' le scansioni vanno ripulite e devi dare il tocco grafico alle immagini per farle sembrare reali. Sono tutte procedure lente, laboriose e complicate a volte, che vanno avanti per giorni. Il tutto ancora prima di iniziare a programmare, per cui puoi immaginare quanto impegno ci sia dietro. Una cosa particolarmente difficile da replicare e' l'intelligenza artificiale di alcuni giochi. A parte quelli in cui il gioco si comporta in modo piu' o meno casuale, ci sono giochi in cui per esempio i fantasmi inseguono Pacman, o il tuo avversario computerizzato si difende o ti attacca in base a come tu ti comporti. Ho programmato 3 giochi in cui ho dovuto replicare l'IA, ed e' sempre piuttosto complicato perche' non puoi permetterti di 'inventarla', devi farla come il giochino originale, per cui hai tanti paletti e regole da seguire. Ma e' divertente comunque!"

**RMW: "Simulazione, emulazione, clonazione: sinonimi solamente apparenti! Ci vorresti descrivere meglio questi aspetti?"**

LA: "Si hai ragione, in realta' sono cose talmente diverse, potremmo quasi definirle opposte! Una

interessante definizione viene data dal mitico Nicola Salmoria nella sua tesi di laurea dedicata al MAME, in cui cita il mio progetto come un esempio di 'simulazione' appunto opposto alla 'emulazione'.

Simulazione, in questo ambito, significa non curarsi dell'hardware dei giochi, ma solo del gameplay. Significa spremere il giochino originale fino a cercare di conoscerne tutti i segreti, e poi programmare (per esempio con Visual Basic o Java) tutte le routine ricreando un giochino che gli assomigli quanto piu' possibile. E questo ovviamente implica anche usare grafica per quanto possibile simile all'originale. In questo caso non mi servo delle 'ROM' del gioco originale, ma creo io le routine del gioco, programmandole ed inserendole nel simulatore stesso.

La differenza e' proprio questa: col simulatore scarichi un file ed e' pronto all'uso. Con gli emulatori invece ti servono le ROM.

Emulazione significa creare un programma che riproduce il comportamento hardware, ovvero CPU e altri processori e periferiche, del videogame originale. Una volta che questo 'ambiente virtuale' e' emulato, ci si fa girare sopra il programma (la cosiddetta 'ROM') che tipicamente era stato creato per quel particolare computer o console da gioco. E' questo il caso del MAME: ti servono le ROM perche' il MAME e' una collezione di emulatori di componenti hardware - ma senza software incluso. Senza le ROM, e' come avere tantissimi computer ma nessun programma per farli funzionare.

In senso lato, puoi chiamare 'clone' un simulatore se ti va. Ma non si 'clona' niente, si programma qualcosa che cerca di assomigliare, ma un clone significherebbe 'identico', mentre il simulatore non sara' mai identico all'originale. E neanche

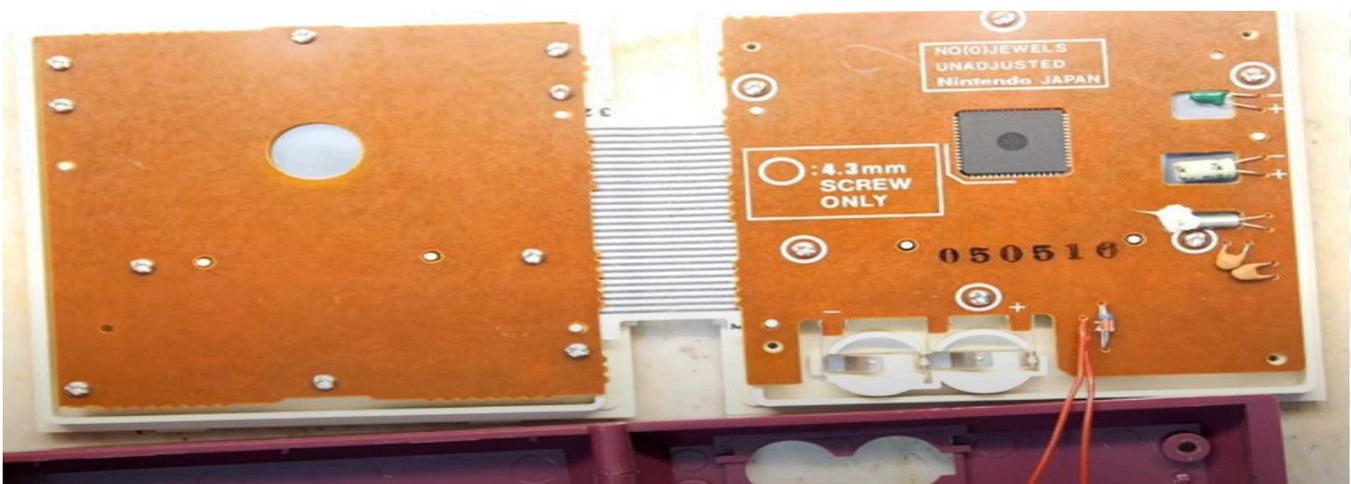


Figura 3





l'emulatore lo sarà mai al 100%, per quanto ci si avvicini parecchio di più."

**RMW: "Puoi illustrarci il modello grazie al quale riesci a gestire le interazioni tra le varie componenti coinvolte? Con quale metodo riesci a trattare in maniera astratta ciascun progetto e con quali meccanismi ne gestisci le varie interazioni e/o azioni utente? Il sistema è replicabile e, se sì, in che modo e con quali eventuali limiti dal punto di vista sia delle piattaforme che della interfaccia utente?"**

LA: "Programmare un simulatore di gioco elettronico non è diverso dal programmare qualsiasi altro videogame, almeno a livello di concetto. Poi naturalmente ci sono delle caratteristiche specifiche per il tipo di gioco. Un gioco elettronico ha pochi componenti rispetto ai giochi tradizionali: si tratta di segmenti a cristalli liquidi già sagomati, per esempio una fila di omini che corre, ciascuno in una posizione ben precisa sullo schermo. Tu ne accendi uno alla volta, nella sua relativa posizione, e sembra che lui stia correndo.

Nel programma, semplicemente ti preoccupi di 'decidere' quale segmento accendere e quali spegnere, ripeti questo varie volte e lo combini con la pressione dei tasti/joystick in modo che diventi interattivo. Aggiungi le musiche (i 'beep beep') ed il gioco è pronto. Per fare questo, prepari anticipatamente le routine e delle 'matrici' in cui individui i vari segmenti, questo ti rende possibile collegare gli sprite (i segmenti) ad un modello matematico di solito abbastanza semplice da gestire con un sistema di coordinate.

La caratteristica dei giochi elettronici è che non ci sono 'collisioni' tra elementi. Quando commetti un

errore giocando, e' solitamente perché non hai spostato il tuo personaggio in tempo, verso una posizione salva, entro il tempo consentito. Il tempo viene scandito dai 'beep', per cui più o meno sai quanto tempo hai per agire e se non lo fai, viene segnalato un errore. Sembra complicato da spiegare, ma facilissimo una volta che lo vedi in funzione o in un video.

Il sistema certamente è replicabile, non conta il linguaggio di programmazione o dove lo giochi (cellulare, computer o console), ci sono simulatori che puoi giocare premendo direttamente i pulsanti del giochino sullo schermo (per replicare il feeling dei giochini plastici coi pulsantoni) oppure su tastiera o joystick. Questo dipende da come il simulatore è stato programmato."

**RMW: "Preparazione del codice, preparazione delle immagini, preparazione dell'audio, gestione del random, ottimizzazione, ad ogni progetto permane una mole imponente di lavoro sul tavolo. Senza un rigido, anzi, oserei dire nipponico stile organizzativo, sembrerebbe impossibile poter fondere le numerose figure giapponesi che hanno fatto nascere un solo G&W. Eppure tu nel progetto MADrigal sei riuscito, pressochè da solo, a partorire decine di lavori meravigliosi (cfr. figura 4 e 5). Ti prego, parlaci del tuo stile!"**

LA: "Hai ragione, oggi siamo abituati a grossi team di programmazione, grafici, musicisti, registi e produttori. Ma per un gioco elettronico tutto questo non serve. Avendo non solo programmato simulatori di giochi elettronici classici ma anche creato nuovi giochi elettronici (per una ditta americana di videogame), ho potuto in qualche modo assaporare



Figura 4



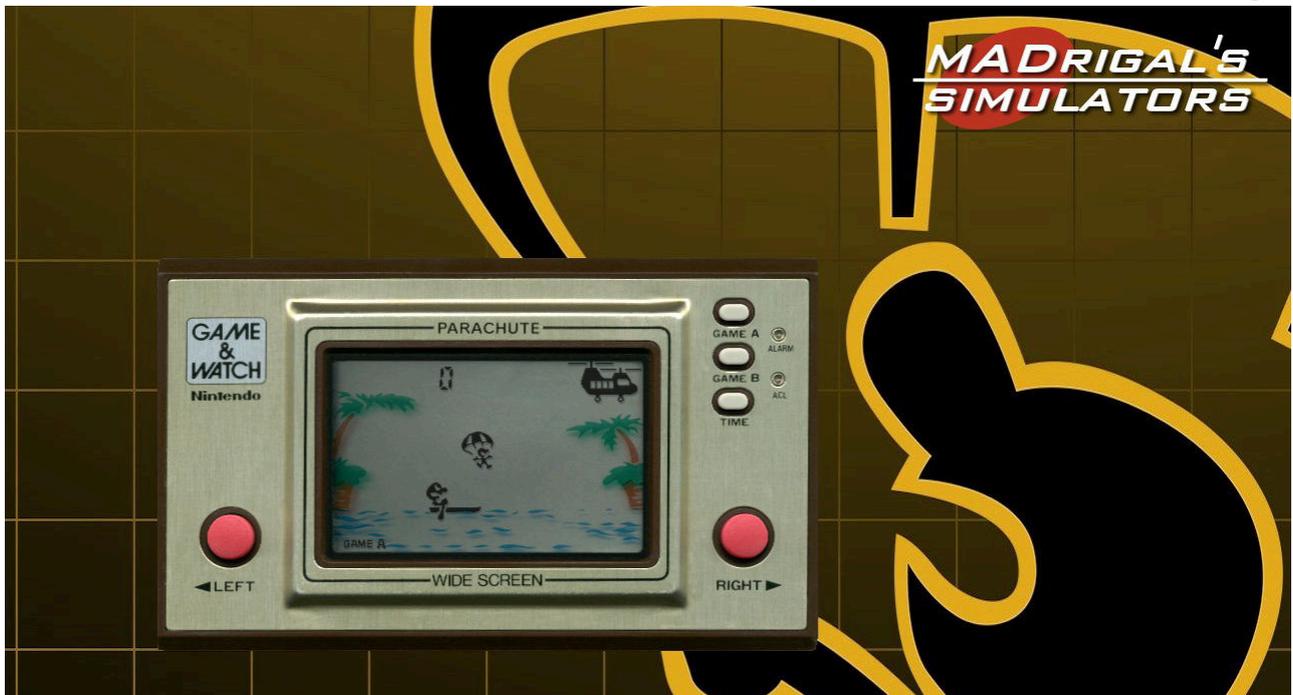


Figura 5

dal vivo la tecnica produttiva che porto' Nintendo a produrre i primi giochi LCD tascabili. Servono ingegneri del software, grafici, designer del case plastico ed uno o piu' game designer.

Nel caso dei simulatori, mi sono dovuto 'arrangiare' imparando le cose da me, combinando la programmazione (nel mio caso Borland Delphi) con l'editing grafico (con Paint Shop Pro solitamente) e audio (Audiowave o simili). Seguo piu' o meno sempre la stessa procedura: provo il gioco, se mi piace lo scannerizzo, preparo le immagini e le posiziono sulla finestra di programmazione, e poi inizio a programmare le routine di input cioe' come funzionano i pulsanti. Infine gioco ancora, registro l'audio e inserisco i vari effetti sonori nell'ambiente di programmazione. Infine programmo le routine del gioco e testo il prodotto finale finche' non mi rendo

conto di aver inserito tutte le possibili combinazioni e procedure presenti nel gioco originale.

Il mio stile e' quello del realismo piu' assoluto. Realizzo la grafica in modo che sia identica al gioco originale, con tanto di effetti di ombra nello schermo LCD, i pulsanti animati, e cosi' via. Idem per gli effetti sonori, sono sempre campionamenti di quelli originali. Mi piace molto l'idea di avere non solo lo schermo LCD giocabile, ma anche il gioco plastico intorno, coi pulsanti animati."

**RMW: "Siamo nati e cresciuti con gli (al tempo) onnipotenti C64, il potere era nelle nostre mani. Ci troviamo nel 2020, periodo videoludico animato da imponenti livelli grafici, credi che oggidi vi siano prodotti dotati di dubbia anima?"**

LA: "Ma guarda, penso che il mercato videoludico si



Figura 6





sia evoluto esattamente come tutti gli altri mercati nei secoli scorsi. Si comincia con una nicchia di mercato, con tanto spirito pionieristico, e poi piano piano diventa un mercato grosso in cui viene difficile inventare prodotti completamente nuovi, ma si 'potenzia' quel che già esiste. Il primo periodo della storia del videogiochi è costellata di idee, ma anche fallimenti. Le idee migliori sono sopravvissute e oggi sono la base dei nuovi videogame. Troviamo un po' di Pacman, Donkey Kong, Tetris e Space Invaders un po' in ogni videogame, anche se in diverse forme.

È difficile oggi criticare il mercato dei videogame, perché alla fine i prodotti veramente validi vendono, quelli che hanno poca qualità alla fine soccombono e non ce li ricorderemo più. Per me ben vengano i vari 'C64 mini' o 'NES mini', alla fine sono un po' frutto di operazione nostalgia, un po' un modo per tenere vivo il nostro passato e farlo conoscere alle nuove generazioni. Certamente sono operazioni commerciali, ma non dimentichiamo che quello dei videogame è un mercato che muove miliardi ogni anno, non tanto diverso dai venti film della Marvel o della Disney. Sì, alla fine possiamo stufarci, ma possiamo anche ignorare i nuovi prodotti e rifugiarci in quelli precedenti, come appunto film o videogame di qualche anno fa, sempre divertenti."

**RMW: "Quanti progetti relativi ai G&W e Handheld vari hai completato, su quanti stai lavorando e su quanti ancora vorresti lavorare?"**

LA: "Ho completato 60 simulatori di giochi elettronici, in realtà 59 più uno che è una versione speciale di Donkey Kong, basato sulla logica di gioco originale, ma con ben 4 vesti grafiche e sonore diverse, personalizzabile

dall'utente. Un autentico omaggio ed atto d'amore verso quello che secondo me è il gioco tascabile più emblematico di sempre.

Non sto lavorando su alcun progetto, ho smesso da qualche anno, facendo seguito al mio trasferimento in Australia, il nuovo lavoro, la nuova vita e le tante sfide che mi ritrovo ogni giorno – non ultime la situazione COVID, l'impossibilità di tornare in Italia per vedere la mia famiglia, il lavoro che cambia forma ed altre cose personali. Insomma come puoi capire, non è per me il momento di programmare videogame. Non nego che mi piacerebbe essere in una condizione più serena che mi dia stimoli a programmare nuovi giochi. In tal caso, la mia prima scelta sarebbe Mario's Cement Factory di Nintendo – un gioco elettronico che adoro e che sarebbe una sfida da programmare."

**RMW: "Immagino che nella vetrina possiedi tanti G&W e handheld di tante colorazioni, marche, cloni, etc.. Sei alla ricerca di qualche prodotto in particolare? Magari qualche lettore potrebbe aiutarti nella tua caccia!"**

LA: "Fino a qualche anno fa avevo parecchi giochini, ma non mi sono mai definito un collezionista. Ho comprato o scambiato giochi prevalentemente col proposito di programmare i simulatori, raramente li ho comprati solo per sfizio. Ho dato via o venduto quasi tutto, una volta che i giochi sono stati programmati, oppure ho deciso che non li avrei mai programmati (per varie ragioni), non ho avuto alcun problema a darli via.

Non sono in cerca di alcun gioco al momento. Talvolta mi vengono offerti giochi in regalo a condizione che ne programmi il simulatore – ma oramai rifiuto sempre. Il mio tempo al momento vale più di ricevere un giochino gratis."

The screenshot shows the website for CREATI/EMU, with the tagline "creatiVision emulation central". On the left, there is a "MAIN RESOURCES" menu with links to HOME/NEWS, News archive, FORUM, INTERVIEWS, LINKS, CREDITS, and CONTACT ME. The main content area is titled "NEWS" and features a post dated "12th May, 2019". The text of the post reads: "First post this year. Today's update is all about two topics mainly: the third part of my interview on Youtube dated 2018 and new amazing findings of Salora Manager items. Let's go straight to the first piece of news then. Again, after weeks of hard working, I was able to add Italian and English subtitles to the 3rd part of the interview that my long time friend Massimo Serpillo and I did in July 2018." There are social media share icons for Facebook, Twitter, and YouTube.

Figura 7





**RMW: "Nel web si trovano tanti simpatici meme a tema G&W. Ci puoi raccontare un aneddoto divertente che ti ha meravigliato riguardo i tuoi lavori passati?"**

LA: "L'aneddoto piu' particolare e' quando sono stato contattato da una delle piu' grosse aziende produttrici di giocattoli americane, e mi e' stato chiesto di lavorare per loro per ideare e produrre dei demo di giochi elettronici - che poi sono stati effettivamente prodotti e sono stati immessi nel mercato americano. Ho programmato 4 giochi di cui 2 su licenza Namco. Di questi, 2 sono stati prodotti. E' successo intorno al 2007 (se non erro). E' stato interessante e stimolante."

**RMW: "CreatiVision, IntelliVision, ColecoVision, solo alcune delle console geniali degli anni 80. Come nasce il tuo impegno soprattutto con CreatiVision?" (cfr. figura 7).**

LA: "Ero un avido lettore di Video Giochi negli anni '80, prima di ricevere il mio C64. Per cui conoscevo bene le varie console di quegli anni, tranne il CreatiVision, che non avevo mai potuto provare ma sembrava davvero fico.

Quando nel 1999 mi resi conto che c'erano emulatori disponibili per praticamente qualsiasi console classica, tranne il CreatiVision, ne parlai con un paio di amici. Uno aveva un CreatiVision originale, e l'altro era un abilissimo programmatore di emulatori. Unimmo i nostri sforzi e in poco tempo nacque il progetto CreatiVEmu. Dapprima come tentativo di emulare la console, e poi come progetto di conservazione che raccoglie scansioni, ROM, giochi, libri, ed infine nel 2007 ho prodotto, con un amico, la prima multi-cartuccia per CreatiVision. E nel 2009 abbiamo prodotto una cartuccia diagnostica. Da allora continuo a mantenere il progetto attivo, aggiungendo di volta in volta le informazioni che reperisco in rete. Il progetto e' enorme ed e' il punto di riferimento mondiale per quella console."

**RMW: "Tanta passione, tanto amore per questi fantastici progetti, oltre alle donazioni che è possibile effettuare attraverso il tuo sito:**

<http://www.madrigaldesign.it/sim/>

**hai mai pensato di collaborare con una ipotetica Sony o Microsoft o altro, per lanciare sul mercato la tua genialità?"**

LA: "Ma in realta' non ci ho mai voluto pensare seriamente. Mi piace l'idea che il mio sia un progetto gratuito, un hobby. Ho lavorato nel settore

informatico, ingegneristico, educativo, grafico e pubblicitario per tanti anni. Sono giunto alla conclusione che la programmazione per me deve restare un hobby, ho fatto la mia scelta professionale in favore dell'ingegneria edile. Portare avanti progetti in ambito videoludico richiede tempo, concentrazione, studio e continua evoluzione, penso che alla mia eta' e dopo i vari cambiamenti nella mia vita, sia meglio rimanere ancorato alla mia carriera attuale.

Ma non ti nego che mi fa piacere vedere che diversi programmatori si sono interessati al mio lavoro e hanno dedicato anima e cuore in progetti che hanno reso possibile 'trapiantare' i miei giochi su moderne piattaforme come Andriod, iPhone, Sony, Microsoft, Raspberry, Switch, NES Mini e cosi' via. Ora tutti i miei giochi sono giocabili su praticamente tutte le piattaforme presenti sul mercato. Questo mi rende davvero felice."

**RMW: Quali potrebbero essere le future evoluzioni di questo progetto? Ne hai anche altri nel cassetto?"**

LA: "Al momento non ho altri progetti, tranne quello di mantenere attivo quel che gia' ho fatto e supportare i nuovi programmatori che mi contattano per supporto o per ampliare quel che ho gia' fatto. Stessa cosa per quanto riguarda il CreatiVEmu. In futuro non si puo' mai sapere..."

Bene cari lettori, vi ringraziamo per l'attenzione e soprattutto ringraziamo MADrigal per aver risposto alle domande dell'intervista.

Se vorrete approfondire il discorso troverete tantissimo materiale adorabile in:

[www.madrigaldesign.it](http://www.madrigaldesign.it)

Oltretutto nel sito sono contenuti tre voluminosi progetti. N!Zone : archivio del sito, chiuso nel 2006 ma tutto visitabile e in italiano (cfr. figura 6). Game & Watch Mania : dedicato ai G&W interamente in italiano. CreatiVEmu : attivo, in inglese, con immenso database, emulatori, ROM , forum ed altro sul CreatiVision. Mi raccomando infine di rimanere sintonizzati sul discorso G&W, infatti se tutto andrà realmente bene e la produzione globale ripartirà, a breve ci saranno grandi sorprese di cui vorrei parlare nel prossimo numero o quello seguente. A presto!

