OPEN CONSOLE

N°4 Settembre/Ottobre - 2011

FAQ EMULATORI CANOO

CANOO, BEST OF - PARTE 1

NEWSZONE

BENNU

IMPARIAMO A PROGRAMMARE UN VIDEOGIOCO
PARTE 1



Bennu
Game Development

OC

OpenConsole.it
LA PRIMA WEBZINE ITALIANA SUL MONDO DELLE CONSOLE OPEN

INDICE

Bennu:
Impariamo a programmare un videogioco - PARTE 1
Pag 3

FAQ Emulatori Caanoo
Pag 10

Caanoo: Best of - PARTE 1
Pag 13

Pandora - Fase 2
Pag 16

Uscite Settembre/Ottobre
Pag 18

Per questo numero hanno partecipato, in ordine alfabetico:

Ally	Copertina
Farox	Pandora fase 2
Kensirou	FAQ Caanoo Uscite Sett/Ott
RZZ	Impaginazione Tutorial Bennu Recensioni
Zip	Recensioni

INTRODUZIONE

In questo quarto numero di OpenConsole, continuiamo ad approfondire la conoscenza del linguaggio di programmazione Bennu GD. RZZ, saltando tutta la parte teorica, ci propone un tutorial molto pratico su come programmare un videogioco 2D, che troverete allegato a questo numero.

Kensirou sale in cattedra e risponde alle domande più comuni che sorgono a chi si avvicina per la prima volta ad una console open, ed in particolar modo quando si vogliono installare e configurare degli emulatori.

Scorta di giochi da provare grazie alla raccolta dei migliori titoli per Caanoo. La lista non comprende giochi emulati tramite Ginge, per questo attendete fiduciosi un nuovo numero di OpenConsole.

Farox porta ottime notizie per chi ha intenzione di acquistare una console Pandora e sopratutto per chi ha già fatto un preordine e la attende con ansia.

Concludiamo con un listone riassuntivo di tutte le applicazioni rilasciate negli ultimi due mesi per le nostre amate console, il tutto a cura di Kensirou.

Buona lettura !

Bennu GD

www.bennugd.org

di RZZ

Impariamo programmare un videogioco 2D attraverso un esempio pratico - PARTE 1

Struttura di una applicazione in Bennu

Ogni applicazione creata in Bennu è composta da alcune parti fondamentali:

- **Cartella bgd-runtime:** contiene il compilatore, le librerie e altri elementi utili all'esecuzione del software. Esiste una versione diversa e specifica per ogni piattaforma.
- **File .fpg:** Se l'applicazione prevede un'interfaccia grafica, dobbiamo utilizzare degli **sprite**, ossia delle figure bidimensionali che possono essere spostate. Questo file .fpg si occupa di raccoglierli e numerarli in modo da essere univocamente riconosciuti e richiamati, grazie alla coppia: "*nome.fpg - numero dello sprite in esso contenuto*". Possono esserci più file .fpg, ad esempio possiamo creare *common.fpg* con gli elementi comuni a tutta l'applicazione che rimarrà sempre allocato nella memoria RAM e diversi *level1.fpg, level2.fpg* ecc... uno per ogni livello, da caricare e scaricare all'occorrenza del relativo livello in modo da non occupare inutilmente RAM con elementi al momento non utilizzati.
- **File .prg:** è il programma vero e proprio, per crearlo basta aprire un editor di testo, scrivere il codice e salvare con estensione .prg.
- **File .dcb:** è ciò che si ottiene dopo che il .prg è stato compilato correttamente.
- **File .gpe:** Serve per avviare l'applicazione: dà l'ordine di compilare il file .prg ed avvia il risultante .dcb.
  Si crea con un editor di testo in cui inseriremo, ad esempio, questo codice:

```
#!/bin/sh
LD_LIBRARY_PATH=./bgd-runtime:$LD_LIBRARY_PATH  // Indica la posizione della cartella bdg-
PATH=./bgd-runtime:$PATH                        // runtime, in questo caso nella cartella
                                                // principale e la carica.
echo 2 > /proc/cpu/alignment

    bgdc nome.prg                               // Compila il file nome.prg
    bgdi nome.dcb                               // Esegue il file nome.dcb

cd /usr/gp2x                                    // A fine applicazione riavviano il menu
exec /usr/gp2x/gp2xmenu                         // principale della console
```

Una volta che il dcb è stato creato, se non voglio rilasciare il codice del gioco, è possibile cancellare il .prg e quindi il codice diventa:

```
#!/bin/sh
LD_LIBRARY_PATH=./bgd-runtime:$LD_LIBRARY_PATH
PATH=./bgd-runtime:$PATH

echo 2 > /proc/cpu/alignment

    bgdi nome.dcb                               // Esegue il file nome.dcb

cd /usr/gp2x
exec /usr/gp2x/gp2xmenu
```

Se si vuole evitare di creare un file per ogni applicazione si può utilizzare questo codice:

```
#!/bin/sh
LD_LIBRARY_PATH=./bgd-runtime:$LD_LIBRARY_PATH
PATH=./bgd-runtime:$PATH

echo 2 > /proc/cpu/alignment

for prg in *.prg; do                    // Ogni file .prg presente, verrà passato
    name=`basename $prg .prg`
    bgdc $prg                           // come argomento al compilatore bgdc
    bgdi $name                          // I file compilati vengono eseguiti
done                                    // Fine del ciclo for

cd /usr/gp2x
exec /usr/gp2x/gp2xmenu
```

Si possono creare diverse cartelle in cui inserire i file audio, video, fonts, .fpg, in modo da rendere più ordinata la struttura dell'applicazione e rendere più facile e razionale la ricerca di un file.

Iniziamo a programmare

Il gioco che creeremo, sarà una versione semplificata di Mission faileD reperibile qui:
Caanoo: http://dl.openhandhelds.org/cgi-bin/caanoo.cgi?0,0,0,0,30,692
Wiz: http://dl.openhandhelds.org/cgi-bin/wiz.cgi?0,0,0,0,30,539
Pandora: http://dl.openhandhelds.org/cgi-bin/pandora.cgi?0,0,0,0,30,437
ovvero uno sparatutto 2D a scorrimento orizzontale di mia creazione.

Per prima cosa **importiamo**, cioè carichiamo e rendiamo disponibili alcune delle **librerie** contenute nella cartella bdg-runtime. Una volta importate, queste librerie ci permetteranno di utilizzare delle comode e potenti funzionalità, come la gestione delle collisioni, la possibilità di visualizzare testo a video e molto altro. Vediamo quali ci serviranno e cosa permettono di fare:

```
import "mod_grproc"     // Gestione collisioni tra sprite e funzione avanza
import "mod_screen"     // Permette di definire la dimensione e le coordinate dell'area (anche più di
                        // una) in cui verrà visualizzato il gioco
import "mod_text"       // Visualizza, cancella e modifica il testo a video
import "mod_time"       // Misura il tempo trascorso
import "mod_rand"       // Genera numeri casuali
import "mod_video"      // Permette di impostare i frame per secondo massimi e profondità di colore
import "mod_map"        // Gestione dei file .fpg
import "mod_math"       // Aggiunge operazioni matematiche come seno, valore assoluto, tangente...
import "mod_scroll"     // Muove uno sprite lungo lo schermo facendolo ricominciare senza
                        // interruzione in un ciclo continuo, perfetto per i fondali
import "mod_sound"      // Gestione dei suoni
```

Inoltre includiamo anche il file jkeys.lib che permette di associare ai comandi i tasti della piattaforma su cui creeremo il gioco al codice.

```
#include "jkeys.lib"      // Gestione dei tasti
```

Il gioco sarà composto da un **processo** chiamato *main* che rimarrà in esecuzione finché il gioco non sarà terminato. Questo processo potrà e dovrà attivarne di secondari, come la nave principale, i nemici, il fondale. Ogni processo ne può creare uno secondario.
La maggior parte dei processi, per funzionare ha bisogno di lavorare con delle variabili, ossia dei valori che vengono modificati in base a ciò che avviene nel corso dell'applicazione. Una **variabile** può essere il numero di munizioni che ci servirà per creare la procedura: *"se munizioni minori di zero allora non sparare"*.
Le variabili possono essere:
globali: visibili e modificabili da tutti i processi.
private: visibili e modificabili solo dal processo in cui è stata dichiarata.
Una variabile globale ha un nome univoco con la quale può essere richiamata, usata e modificata da tutti i processi, una variabile privata può avere lo stesso nome per ogni processo e quando la modificherò, verrà modificata solo il valore della variabile di quel processo.
Prima di essere utilizzata una variabile deve essere dichiarata, cioè bisogna indicare che tipo di valori potrà assumere e il suo valore iniziale (se non specificato e sarà settato a 0). Per esempio: `int velocita_nave =50;` significa che questa variabile di valore iniziali 50, essendo un `integer (int)` potrà assumere valori compresi tra -2147483648 e 2147483647.
Invece `string text[3];` significa che `text` potrà contenere del testo, inoltre le parentesi quadrate `x[n]` indicano che `x` non è una singola variabile, ma una serie di n+1 variabili a cui accederò richiamandone la posizione che assumono nella lista: il primo valore della variabile è `x[0]`, il secondo `x[1]`, l'ultimo `x[n-1]`.

Dichiariamo quindi le variabili globali:

```
global

int velocita_nave = 8;      // Velocità a cui si muoverà la nave che controlleremo
int ship_id;
int lives;                  // Numero iniziale di vite
int lv1fpg;                 // Nome che assegneremo al file .fpg contenente gli
                            // sprite del primo livello del gioco
int common;                 // Nome che assegneremo al file .fpg contenente gli sprite
                            // comuni a tutto il gioco
int EndGame=0;              // Indica se il gioco è inito
int score=0;                // Punteggio
string text[3];             // Verrà usato per visualizzare il punteggio e il numero vite
```

In generale un processo, ha questa struttura:

```
process nome (*)

private
    variabile 1;
    variabile 2;
    ....
    variabile n;
begin
    codice
    ....

end
```

Dentro le parentesi () possono essere presenti dei valori che vengono passati dal processo che lo ha chiamato: ad esempio il processo *Nemico* può richiamare il processo *spara* (x, y, vel) dove x, y, vel servono a specificare le coordinate x, y dove creare lo sparo e la velocità a cui si muoverà.

Creiamo il processo principale che si occuperà di controllare il numero di vite disponibili e quindi terminare il livello quando arriveranno a 0, aggiornare le scritte a video quali il numero di vite, il punteggio, il numero di proiettile ecc..

```
process Main()

  begin
  jkeys_set_default_keys();
  jkeys_controller();

  define_region (1,0,0,320,240);     // definisce dimensione (320x240) e le coordinate di partenza
                                     // (0,0 che corrisponde al punto più in alto a sinistra dello
                                     // schermo) dell'area in cui visualizzaremo la grafica. Possono
                                     // esserci 32 regioni, questa sarà 1.

  common=load_fpg ("common.fpg");    // Carica in memoria il file common.fpg e gli assegna il nome
                                     //  common

  lv1=load_fpg ("lv1fpg.fpg");       // Carica in memoria il file lv1fpg.fpg e gli assegna il nome lv1

  set_mode ( 320 , 240 , 16 );       // Imposta la risoluzione del programma e  profondità di colore

  set_fps ( 60 , 2 );                // lo schermo verrà aggiornato al massimo 60 volte al
                                     // secondo, se la potenza della console non fosse sufficiente a
                                     // garantire tale velocità è consentito saltare al massimo 2
                                     // fotogrammi al secondo per mantenere la velocità costante

  loop                               // Tutto ciò che è compreso tra loop e end verrà ripetuto
                                     // ciclicamente
    lives=5;                         // Imposta le vite a 5
    score=0;                         // Imposta il punteggio a 0
    EndGame=0;

    Game ();                         // Fa partire il processo Game

    repeat                       // Il ciclo repeat codice  until(XY), ripete il codice
                                 // interrompendosi solo quando si verifica la condizione XY

      if(lives>=0)
        set_text_color(rgb(200,208,240));          // Imposta il colore del testo
        text[0]=write(0,120,5,3,"LIVES "+lives);   // scrive  "LIVES" seguito dal numero  di
                                                   // vite con il font 0 (default) con coordinate
                                                   // 120, 5. 3 è il tipo di allineamento
        text[1]=write(0,5,5,3,"SCORE "+score);
        set_text_color(rgb(255,255,255));
        frame;

      else                                         //se invece lives < 0

        signal(type Ship,s_kill);                  // elimina il processo Ship

        EndGame=1;                                 // Imposta a 1 la variabile che usiamo per
                                                   // capire se siamo arrivati alla fine
        signal(type Fondale,s_kill);               // Elimina anche il fondale

        break;                                     // Interrompe il ciclo

      end                                          //fine ciclo if

    until (EndGame==1)  // menu prima era select   // Il ciclo termina quando le vite sono a 0

  let_me_alone();                                  // elimina tutti i processi tranne questo
  jkeys_controller();                              // reimposta il controller
  stop_scroll(0);                                  // reimposta lo scroll dei fondali al punto di
                                                   // partenza
```

```
    stop_scroll(1);
    delete_text(all_text);                          // Cancella tutto il testo a video
    frame;
  end
end
```

Per dare la sensazione che la nave si muova possiamo creare un fondale scorrevole. Ancora meglio se i fondali sono più di uno e se si muovono a velocità diverse in modo da creare il senso di parallasse. Il fondale che contiene gli elementi più in lontananza si muoverà più lentamente, quello che conterrà gli elementi in primo piano sarà più veloce. Inseriamo 2 fondali molto semplici: delle stelle bianche su fondo nero, che sono gli sprite numero 12 e 13 del file lv1fpg.fpg e facciamoli muovere a velocità diverse:

```
process Fondale ()
private
   int cont=0;
begin
   file=lv1;                                // La grafica va prelevata dal file lv1.fpg
                                            // start_scroll crea una finestra nella quale uno sprite
                                            //  (più grande dello schermo) verrà fatto scorrere
   start_scroll (1,lv1,12,0,1,1);           // 1= identificatore della finestra - lv1= file che
                                            // contiene lo sprite - 12= numero dello sprite -
                                            // 0= identificatore del fondale - 1= regione nella quale
                                            // inserire la finestra  1= indica se scorrere in verticale
                                            // oppure orizzontale
   start_scroll (2,lv1,13,0,1,1);           // Come sopra, ma muove un altro fondale
   loop
    for (cont=1; cont<3; cont=cont+1)       // Ciclo che serve ad introdurre un rallentamento
       frame;
    end
      scroll[1].x0=scroll[1].x0+1;          // Muove il fondale 1 (sprite 12) di 1 pixel in orizzontale
      scroll[2].x0=scroll[2].x0+2;          // Muove il fondale 1 (sprite 13) di 2 pixel in orizzontale
   end
end
```

Come abbiamo visto poco sopra, *Main()* fa partire *Game(),* e crea la nave grazie al processo *Ship()*, poi rimane in loop aggiornando lo schermo. *Game()* può sembrare inutile in quanto potevamo integrare l'avvio dei suoi sottoprocessi in *Main()*, ma quando il gioco diventerà più complesso vedremo che sarà utile.
In generale dividere il programma il sottoprocessi può rendere più chiaro il codice e nel caso la programmazione venga svolta da più persone è più semplice dividersi il lavoro.

```
process Game ( )
begin
       Fondale();              // Crea il processo che muoverà il fondale
       ship_id = Ship ();      // Crea il processo che gestisce la nave
       loop
          frame;               // Aggiorna lo schermo
       end                     // fine loop
end
```

Da notare che l'istanza del processo *Ship(),* viene associata al nome *ship_id*, così potremo facilmente recuperare dei valori ad essa associati. Per esempio se voglio sapere la posizione sull'asse x di *Ship*, la posso recuperare questo parametro tramite: *ship_id.x.*

Ecco finalmente la nostra nave prendere vita:

```
process Ship ( );
   private
     int xm;                                  // Usate per gestire il movimento della nave
     int ym;
   begin
     resolution=10;                           // Spiegato più in particolare sotto
     file=common;
     region = 1;                              // Area in cui verrà creata la nave
     graph = 10;                              // Sprite della nave
     x = 400;                                 // Posizione iniziale
     y = 1200;
      loop
        if ((jkeys_state[_JKEY_RIGHT]) ||     // Se è premuto sinistra o destra
            (jkeys_state[_JKEY_LEFT]))

          if (jkeys_state[_JKEY_RIGHT])       // Caso SOLO destra
              if (!jkeys_state[_JKEY_LEFT])
                   xm = xm + velocita_nave;   // Sposta a destra la nave di un numero di pixel
                                              // pari alla velocità
              end
          end
          if (jkeys_state[_JKEY_LEFT])        // Caso SOLO sinistra
             if (!jkeys_state[_JKEY_RIGHT])
                  xm = xm - velocita_nave;

             end
          end
          if (xm > 20)                        // Questa parte, poco intuitiva, serve a limitare
              xm = 20;                        // la velocità con cui la nave si muove in
          end                                 // orizzontale provate a cancellare questa parte
                                              // e guardate  come cambia il movimento
          if (xm < -20 )
              xm = -20;
          end
        else
             if (xm > 0 )
                xm = xm - 2;
             end
             if (xm < 0 )
                xm = xm + 2;
             end
        end

   if ((jkeys_state[_JKEY_UP]) ||             // Se è premuto su o giù
           (jkeys_state[_JKEY_DOWN]))

           if (( jkeys_state[_JKEY_UP]) &&    // Caso SOLO su
              (!jkeys_state[_JKEY_DOWN]))
              ym = ym - velocita_nave;
           end

          if (( jkeys_state[_JKEY_DOWN]) &&   // Caso SOLO giù
              (!jkeys_state[_JKEY_UP]))
              ym = ym + velocita_nave;

          end
           if ( ym > 20 )                     // come prima: serve a limitare la velocità
                 ym = 20;                     // massima a cui si muove
                 End
           if ( ym < -20 )
                 ym = -20;
                 end
           else
```

```
                if ( ym > 0 )
                     ym = ym - 2;
                end
                if ( ym < 0 )
                     ym = ym + 2;
                end
             end
                if ( y > 2280 )
                     y = 2280;
                end
                if ( y < 140 )
                     y = 140;
                end
                if ( x > 3000 )
                     x = 3000;
                end
                if ( x < 200 )
                     x = 200;
                end
          x = x + xm;                    // Qui avviene effettivamente il movimento della
          y = y + ym;                    // nave
     frame;
     end
  end
end
```

In questo processo è stato usato il comando `resolution=10;` Questo serve a modificare la precisione con cui un processo viene posizionato e mosso su schermo. Questo comando fa in modo che le coordinate siano interpretate come moltiplicate per il valore specificato (10 in questo caso). Ne consegue che più è alto il valore più sarà alta la precisione. Se non specificata resolution è 0, quindi in uno schermo di 320x240 posso i valori che possono assumere le coordinate al suo interso vanno da 0 a 320 e da 0 a 240. Se invece la risoluzione è 10 allora le coordinate andranno da 0 a 3200 e da 0 a 2400. Nel nostro caso abbiamo aumentato la risoluzione per avere movimenti della nave più precisi

Bene ! Per oggi abbiamo scolpito abbastanza i nostri nomi nella pagina della storia !

Nel prossimo numero faremo sparare la nostra navicella e aggiungeremo i nemici.

FAQ Emulatori Caanoo

di Kensirou

Lista delle FAQ più comuni relative all'installazione ed utilizzo dei vari emulatori per Caanoo.

Legenda :
D --> Domanda
R --> Risposta

1)
D: Ho copiato un emulatore/gioco nella directory "game", ma il Caanoo non lo visualizza.
R: Controllare che la directory del gioco ed il file di configurazione .ini siano stati correttamente copiati nella directory "game" e che abbiano esattamente lo stesso nome.

2)
D: Ho fatto quanto riportato nella risposta numero 1, ora il gioco viene visualizzato nel menu, ma quando lo faccio partire si blocca e devo resettare il Caanoo.
R: Verificare che la voce "path" all'interno del file di configurazione .ini del gioco contenga il percorso corretto. Lo stesso discorso vale per l'icona e la barra del gioco da visualizzare.

3)
D: L'emulatore xyz è lento, cosa posso fare?
R: Non esistono delle regole specifiche da seguire che vadano bene per tutti gli emulatori/giochi, in generale si può provare ad aumentare la frequenza della cpu e a impostarla intorno ai 600/650Mhz.
Se dopo una sessione di gioco prolungata la console non si spegne e non si è ancora soddisfatti della fluidità del gioco ottenuta, è consigliabile effettuare ulteriori prove, aumentando di volta in volta la frequenza di circa 30/50Mhz. La mia Caanoo, ad esempio, funziona perfettamente alla frequenza di 750Mhz. Se ciò non fosse sufficiente, si può provare a diminuire la qualità dell'audio, e/o quella del renderer, e/o aumentare il frameskip.

4)
D: Ho un centinaio di roms per il mio emulatore preferito, ma la maggior parte di queste sono versioni differenti dello stesso gioco. Come posso filtrarle?
R: Nei romset completi sono spesso presenti versioni tradotte, trainer, beta, demo, hack ecc. dello stesso gioco. Il risultato è quello di occupare spazio sulla SD, oltre allo spreco di tempo durante lo scorrimento dell'elenco dei giochi dal menu dell'emulatore.
Esistono diversi programmi di filtraggio delle roms, io mi trovo bene con il romset cleaner, applicazione creata da FreddyBoubil del forum caanoo.forumactif.net che in base ai filtri impostati, permette di spostare o eliminare le roms che non interessano.
In generale è consigliabile utilizzare, soprattutto per le roms relative alle home console come megadrive e supernes, le versione americane (U) e/o quelle riportanti il punto esclamativo [!] (good dump).

5)
D: Il mame4all non riconosce i controlli direzionali in nessun gioco, il personaggio si muove da solo senza muovere lo stick analogico.
R: Impostare su "off" la voce "G-Sensor" nelle impostazioni del mame relative al gioco.

6)
D: Perchè "Street Fighter Alpha 3" per CPS2Emu si blocca subito dopo il caricamento della rom?
R: La rom in versione americana non è compatibile con l'emulatore, si consiglia pertanto di utilizzare la versione giapponese "Street Fighter Zero 3" (sfz3j.zip) con il file di cache corrispondente.

7)
D: Ho installato l'unibios nella directory del gngeo e l'ho selezionato nelle opzioni dell'emulatore. Come faccio ad entrare nel menu delle impostazioni dell'unibios?
R: Una volta caricato un gioco, durante la schermata con il logo "Neo Geo Universe Bios", è necessario premere contemporaneamente i tasti 1, 2, 3 ("A","X","B" sul Caanoo).

8)
D: Sul PicoDrive non riesco a sentire le tracce musicali del gioco "nomegioco" per MegaCd.
R: Controllare che le tracce siano in formato .mp3 e siano state rinominate correttamente, ad esempio nomegioco_01.mp3, nomegioco_02.mp3 ecc.

9)
D: I giochi per megacd sono molto lenti o procedono a scatti, eppure la prima volta che li ho provati erano fluidi.
R: Nelle impostazioni del PicoDrive relative al SegaCD, controllare che sia ancora impostata a "Off" la voce "perfect syncro".

10)
D: Ho visto un video di Knuckles Chaotix molto bene emulato dal PicoDrive, ma sul mio Caanoo è lentissimo. Cosa posso fare?
R: Settare "PWM Sound" su "Off" e "32x Renderer" su "fastest" nelle impostazioni relative al 32X.

11)
D: La maggior parte dei giochi per 32x sono molto lenti, si può fare qualcosa?
R: Non molto al momento. Si può provare ad overcloccare e impostare i settaggi della riposta numero 8.
Per quanto riguarda Virtua Racing 32x, è consigliabile utilizzare la versione "normale" per MegaDrive.

12)
D: In alcuni giochi per Super Nintendo, come Actraiser 2 o Castlevania, gli sfondi nascondono il personaggio principale.
R: Settare "transparencies" su "on" nelle impostazioni del DrPocketSnes.

13)
D: Parchè dopo aver effettuato un salvataggio nel Temper, il gioco va a scatti?
R: Il problema può essere causato dalla compressione del salvataggio in formato .bz2 (impostata di default).
Questa opzione si può disabilitare settando ad off la voce "Bz2 compressed saves" nelle impostazioni del Temper (tasto x del Caanoo durante una partita).

14)
D: OhBoy si blocca sempre dopo aver selezionato "Exit" e sono costretto a resettare il Caanoo.
R: Controllare che il file di configurazione dell' OhBoy (.ini) punti al file .gpu e non a quello con estensione .gpe.

15)
D: Il Vice si blocca dopo aver selezionato un gioco tramite "Autostart Image".
R: Settare su "off" la voce "True drive emulation" nelle impostazioni del Vice. Inoltre, per migliorare le prestazioni, incrementare la voce "cpu speed" (vedere risposta numero 1) e impostare il frameskip a 1.

16)
D: Come faccio a far partire un gioco/emulatore/applicazione funzionante tramite ginge direttamente dal menu "Game" del Caanoo?
R: Seguire la procedura riportata qui sotto:

Situazione di partenza : il gioco che vogliamo far partire è contenuto nella directory "miogioco" posizionata all'interno della directory "game" del Caanoo. Il file .gpe del gioco si chiama "miogioco.gpe". Il ginge si trova all'interno della directory "ginge" posizionata all'interno della directory "apps" del caanoo. Nella directory "miogioco" creiamo con un editor di testo "avanzato", ad esempio Notepad++, un file di nome startup.gpe con il seguente contenuto:

```
#!/bin/sh
/mnt/sd/apps/ginge/ginge_prep --nomenu ./startup.gpe
cd /usr/gp2x/
exec /usr/gp2x/gp2xmenu
```

Potevate chiamarlo anche in un altro modo, l'importante è che il nome del file corrisponda con il nome inserito al suo interno.

Come ultima cosa facciamo puntare il file .ini del gioco (miogioco.ini) al file startup.gpe appena creato nel seguente modo :

```
[info]
name="Mio Gioco"
path="/miogioco/startup.gpe"
icon="/miogioco/icon.png"
title="/miogioco/title.png"
group="GAME"
```

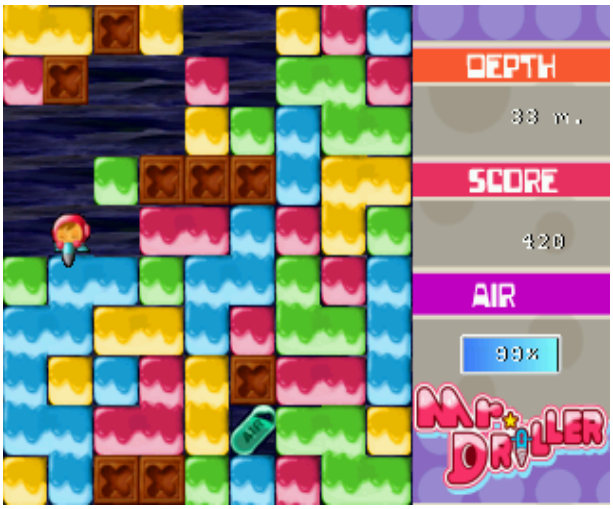
Perfetto, ora potete lanciare il gioco direttamente dal menu "Game" del Caanoo.

E con questo è tutto, spero che questa faq possa esservi utile.
^^/

Caanoo: Best of - parte 1

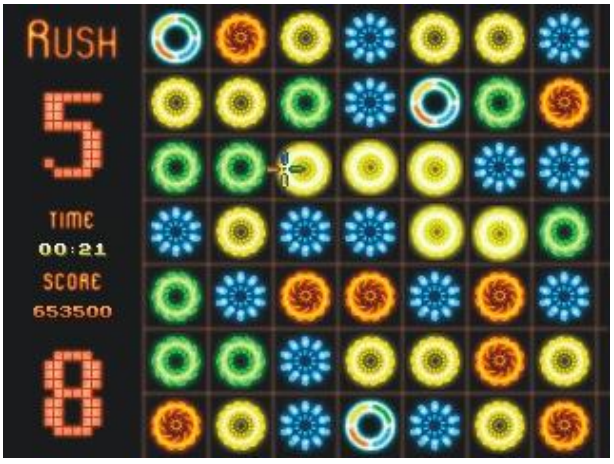
Raccolta dei titoli considerati migliori a nostro insindacabile giudizio...
...e se non siete d'accordo venite a discuterne su www.openconsole.it/forum/

MrDrillux



Mr Driller di Namco, è uno dei puzzle game meglio riusciti degli ultimi anni e MrDrillux, essendo un suo spudorato clone, ha il pregio di portare sulle console Open la gustosa meccanica di gioco che Namco ha riservato alle console a pagamento.
Nei panni un omino munito di grosso trapano dobbiamo farci strada verso il fondo dello schermo distruggendo i blocchi colorati che lo riempiono, come se ci trovassimo in uno schema di tetris prossimo al game over. Durante il nostro trapanare, dovremo avere l'accortezza di rispettare la forza di gravità, la quale farà cadere sopra la nostra testa eventuali blocchi che abbiamo lasciato senza sostegno. A rendere frenetico lo scorrere del gioco è la necessità di rifornirci di ossigeno, raggiungendo appositi bonus, spesso collocati in punti critici, che possono dar vita a crolli a catena. Consigliassimo ! RZZ

Puzsion



Puzsion è un gioco dalla meccanica semplice, ma sviluppato in maniera impeccabile. Il gioco è fruibile in diverse varianti, ma l'idea base è quella di unire con lo stilo un numero di gemme dello stesso colore e nel numero prefissato, superato il quale si passa al livello successivo, dove il target sarà sempre più difficile da raggiungere e il tempo a disposizione sempre più basso.
Nonostante la semplicità intrinseca del genere puzzle, si nota subito la cura con cui è stato programmato, perfetto in ogni dettaglio, dalla grafica pulita, ai controlli reattivi e per finire un sonoro essenziale ma completo. RZZ

Battle Jewels



Rifacimento di Puzzle Quest di Infinite Interactive (disponibile per quasi tutte le moderne piattaforme di gioco), Battle Jewels è puzzle-game dallo sfondo fantasy in cui possiamo muoverci per la mappa scegliendo le quest da affrontare, comprare nuove armi, scegliere le magie da imparare e migliorare le caratteristiche del nostro eroe, come in ogni RPG che si rispetti. Arrivati al momento fatidico del combattimento non dovremo però affrontare i nemici a colpi di spada, bensì sfidarli in un puzzle che consiste nel creare triplette di elementi adiacenti, la cui natura causa un effetto, come attacco, acquisizione di esperienza, soldi o mana, influenzato dallo status del nostro alter ego e dal suo equipaggiamento.
Titolo piacevolmente impegnativo, con buona grafica e ben curato nei dettagli. RZZ

OpenTyrian





OpenTyrian è uno SHMUP 2D a scorrimento verticale, port opensource del gioco Tyrian originario per DOS. Nel menu iniziale dovremo scegliere tra 2 modalità di gioco, arcade e story (più completa).
Il Titolo presenta tutti i punti più belli ed evoluti che sono stati sviluppati nel corso degli anni in questo genere di giochi: potenziamenti, crediti da spendere, armature, armi intercambiabili, vasta varietà di mondi, livelli bonus, oggetti da collezionare. Il controllo è ottimo e si sfrutta a pieno anche con l'analogico, nel complesso il gameplay si presenta abbastanza frenetico ed assicura una longevità medio-alta.
La grafica è curata al punto giusto con quel tocco di old-school. Zip

KOF Flame of Courage v5

Inizialmente sviluppato in Gemix da EGStudio e successivamente convertito in Bennu, è il perfezionamento del vecchio titolo v4, in sostanza è un picchiaduro a turni 1vs1, remake dei classici da salagiochi della serie King of Fighter. La grafica è eccezionale, anche se in parte "rippata" (si parla di oltre 350 sprite a personaggio) e presenta una ottima cura nei dettagli.
La buona quantità di personaggi unita ai "tag friend" anche essi intercambiabili, ci garantisce una buona personalizzazione a seconda dei nostri gusti. Da notare che i "tagfriend" sono personaggi noti di altre serie (es. Blanka di Street fighter).
Il controllo è buono, c'e una vasta quantità di mosse e combo per ogni personaggio, anche se purtroppo su Caanoo si soffre con lo stick analogico, sarebbe preferibile sempre un d-pad (Wiz,Pandora). Zip





Pandora - Fase 2

di Farox



Chi non segue assiduamente la scena open source forse non saprà dello stop, produttivo e quindi delle consegne, che la console Pandora ha dovuto subire nei mesi scorsi.
Effettivamente dalla fine del mese di Maggio 2011 la distribuzione è stata sospesa (quasi del tutto) a causa della mancata consegna delle motherboard (le schede madri) da parte del costruttore americano CircuitCo.
Il produttore delle mobo non è stato molto affidabile per la produzione di Pandora, commettendo anche errori come la ossidazione delle mobo non finite di assemblare, e che ora pretende anche di non riparare (o almeno di farlo a suo comodo).

Dunque come hanno reagito ED, Craig & co ?
Ma naturalmente cercando un altro partner, stavolta più affidabile, a cui affidarne la produzione.
A questo punto il team decide anche di dividere i gravosi compiti di gestione e dunque ED (con la sua ditta) si occuperà di Pandora mentre invece Craig della produzione dell'ICP (http://www.icontrolpad.com/) con la sua altra società.

Ed (EvilDragon = Michael Mrozek) si mette subito in cerca di contatti per trovare un nuova ditta produttrice di schede madri e dopo poco tempo trova (su consiglio di amici legati allo sviluppo del telefono OpenMoko) **Global Components** (http://www.global-components.de/) una ditta che si trova ad Oberhaching, vicino Monaco (a circa 90 km da lui).
Subito dopo iniziano i contatti e una volta stabilito che la società è interessata a fare la produzione, ED si mette all'opera per generare un piano di sviluppo ed investimento per la produzione di Pandora.

Ora qualche settimana fa ED ha presentato il piano di investimento ed ora è in cerca di finanziatori. La sua preferenza è di cercarli nella cerchia di supporter del forum ufficiale ma è aperto anche ad accettare anche altri finanziatori.

E qui veniamo ai giorni scorsi, quando ED finalmente ha riaperto i preordini per Pandora il giorno 04 Ottobre.
Andando a questo indirizzo:
http://openpandora.org/index.php?option=com_ckforms&view=ckforms&id=1&Itemid=34&lang=en si accede alla pagina per poter effettuare il preordine.

Ora una veloce traduzione per chi ha difficoltà con l'inglese:

- Il prezzo è stabilito in 375 Euro per chi ordina da fuori Europa o 445 Euro (iva compresa) per la Eurozona.
-
- Il pagamento può avvenire in due modi: PayPal o bonifico bancario.
  Il bonifico è esente da spese aggiuntive per i paesi dell'euro, mentre Paypal richiede un incremento di prezzo del 1,8% (per i paesi dell'eurozona) mentre un incremento del 4% per i restanti paesi al di fuori dell'euro. Se questi termini di pagamento non sono adattabili alle vostre esigenze si prega di contattare (info@openpandora.de) per ulteriori possibili opzioni.

- Il pagamento non dovrà essere anticipato ma è richiesto solo al momento in cui Pandora verrà spedita, è invece richiesto un pagamento di 10 Euro come cauzione per il preordine, se si ha intenzione di supportare Pandora è possibile aumentare la cifra della cauzione fino (credo) all'intero importo, naturalmente tale somma sarà dedotta dal prezzo finale al momento della spedizione.
  I dettagli per i costi di spedizione non sono al momento stabiliti in quanto si sta trattando con il corriere per poter ottenere un prezzo che sia il più basso possibile. Inoltre se ci saranno le condizioni il prezzo finale potrebbe scendere rispetto al prezzo attuale (di 445 Euro iva inclusa) e tale differenza sarà tenuta in considerazione al momento della spedizione.

- Il numero massimo di Pandora preordinabili per persona è di 5 unità.
  Se avete intenzione di preordinare un numero maggiore si prega di contattare (info@openpandora.de).

- La spedizione di Pandora è prevista per Gen/Feb 2012 se non ci saranno grossi intoppi, inoltre tutte le spedizioni verranno effettuate dalla Germania da OpenPandora GmbH.

ED con la sua società si farà carico anche di consegnare anche tutte le rimanenti Pandora ordinate in precedenza e specifica che chi ha già un preordine in attesa non deve fare niente altro che attendere il momento della spedizione.

Spero a questo punto di vedere qualche altro possessore italiano di Pandora oltre me....comunque per ogni dubbio inesattezza o eventuale curiosità si prega di scrivere sul forum di OpenConsole http://www.openconsole.it/forum/index.php

Links di riferimento:

Sito ufficiale di Pandora
http://www.openpandora.org/

Sezione News ufficiali da parte del Team
http://boards.openpandora.org/index.php?/forum/17-official-openpandora-news/

Notizia dell'annuncio riapertura preordini
http://boards.openpandora.org/index.php?/topic/5577-preorders-have-started-2011-10-04/

Il forum di OpenConsole
http://www.openconsole.it/forum/index.php

Uscite Dingoo/Wiz/Caanoo/Pandora
01/09/2011 – 13/10/2011
di Kensirou

>>1 Settembre 2011

PSP-Maps 2.2.0.2 [P]



Rilasciato il port per Pandora di PSP-Maps, applicazione che permette di visualizzare, tramite una connessione ad internet, le mappe di Google Maps.
http://is.gd/qjoGuK

Dmenu 0.7 [D]
Dmenu è un menu di sistema per Dingux ispirato al menu officiale.
http://is.gd/wYHntF

GMenu2x (01-09-2011) [D]
Frontend alternativo che permette di visualizzare i collegamenti alle applicazioni e ai giochi installati, le informazioni sulla SD e permette di effettuare eventuali overclock.
http://is.gd/kF1nPX

Berusky 1.3.0.6 [P]



Gioco di logica basato sul famoso puzzle game Sokoban.
http://is.gd/AfzU8r

>>2 Settembre 2011

Mission Failed 1.2 [P]



Port per Pandora ad opera di GecaSoft del grande shoot'em up per Caanoo sviluppato da Roberto Zilli "RZZ" con l'aiuto di Claudio Rizzo "Zip".
http://is.gd/aA4Mvj

Mplayer 1.0rc4 [W - C]
Port del famoso lettore multimediale MPlayer per Wiz e Caanno
versione Wiz : http://is.gd/euZDxE
Versione Caannoo : http://is.gd/kZRNFa

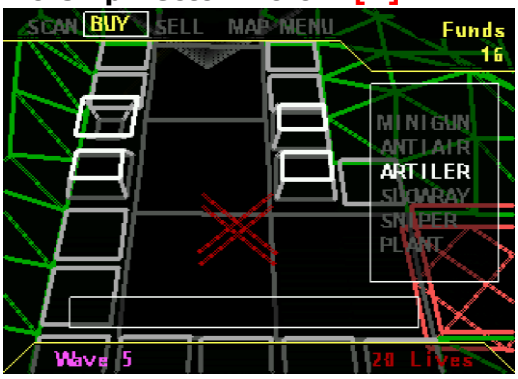
>>3 Settembre 2011

Super Mario World 1.7 [C]



Riviera71 ha rilasciato Super Mario War 1.7 per Caanoo, basato sul port creato da Wickle per Wiz.
http://is.gd/g0I9Gg

Worship Vector 1.0.0.1 [P]



Tower defense convertito da sebt3.
http://is.gd/asTLMO

Battle For Wesnoth 1.9.9.1 [P]



Strategico a turni in stile fantasy.
http://is.gd/vVQ8cg

>>4 Settembre 2011

Bomber Run Redux (04-09-2011) [C]



Versione migliorata di "Bomber Run" per Wiz, shooter ispirato al gioco che viene mostrato in una scena del film "I pirati della Silicon Valley".
http://is.gd/p8gDaf

Fleshchasmer: The Eve [P]



sebt3 ha rilasciato il port per pandora di Fleshchasmer: The Eve, action rpg in 3d.
http://is.gd/eCsOXT

>>5 Settembre 2011

Mutant Tank Knights 1.0.0.1 [P]



Action game a base di carri armati convertito per Pandora dal grande sebt3.
http://is.gd/vVQ8cg

ShotSim 0.0.5 [C]



Rikku2000 ha rilasciato "ShotSim", sparatutto in soggettiva dalle buone premesse.
http://is.gd/KxIJ1e

>>6 Settembre 2011

Which Way is Up 0.7.9.2 [P]



Platform 2d in cui il giocatore deve riuscire a trovare 5 chiavi ruotando la stanza attraverso alcuni interruttori.
http://is.gd/x0Jap8

Apple II Emulator 1.4.0.0 [P]



Nuovo aggiornamento dell'emulatore di Apple II per Pandora.
http://is.gd/gaQNR7

Barrage (06-09-2011) [D]



Coccijoe ha rilasciato il port per Dingux di Barrage, gioco il cui scopo è quello di distruggere più unità nemiche possibili.
http://is.gd/0hsiFk

LPairs (07-09-2011) [D]



Gioco di memoria della serie LGames.
http://is.gd/Ug0gUd

>>7 Settembre 2011

LemmingsSDL 0.9.7.0 [P]



Rilasciato da Min4er il clone del famoso gioco "Lemmings".
http://is.gd/EuRRnS

>>8 Settembre 2011

GpSP 0.9.2.7 [P]
Rilasciato il port nativo dell'emulatore GpSP di notaz ed Exophase per Pandora.
http://is.gd/KkqYMx

>>9 Settembre 2011

RadioTray 0.6.4 [P]
Applicazione che permette di ascoltare la musica attraverso lo streaming della rete.
http://is.gd/Cl0lqk

Emesene 2.1.1 [P]
Clone del famoso Windows Live Messenger.
http://is.gd/7W2nqf

The Amazing Adventures of Echo 1.1.1 [P]



Port per il Caanoo del famoso platform game sviluppato da Drupi.
http://is.gd/gW9NZZ

OpeBOR rev. 3416 [C]



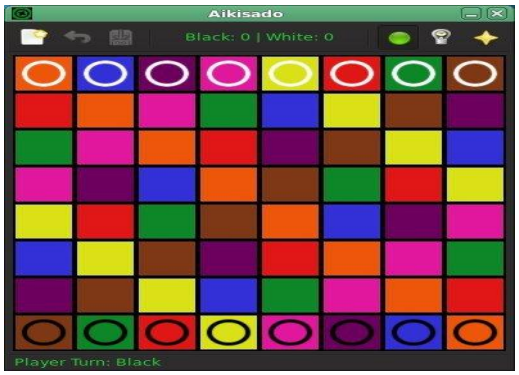
sdm ha rilasciato un port nativo per il Caanoo dell'OpenBOR, motore di gioco per picchiaduro a scorrimento, basandosi sulla rev. 3416
http://is.gd/w2EtJp

NoteCase Pro [P]
NoteCase Pro è un'avanzata applicazione per la gestione delle note in maniera gerarchica.
http://is.gd/QGC83S

>>10 Settembre 2011

TiEmu 3.0.3.3 [P]
Emulatore delle seguenti calcolatrici Texas Instruments : TI89 / TI89 Titanium / TI92 / TI92+ / V200PLT
http://is.gd/0GwG6j

Aikisado 0.3.6.0 [C]



Gioco ispirato al Kamisado della Burley Games. http://is.gd/w2EtJp

>>11 Settembre 2011

LemmingsSDL 0.9.9.0 [P]

Rilasciato da Min4er la versione 0.0.9 per Pandora.
http://is.gd/TWrIGb

Vectrex (11-09-2011) [D]



Coccijoe ha rilasciato il port per Dingoo dell'emulatore del Vectrex creato da zx-81.
http://is.gd/cIYt3G

>>12 Settembre 2011

Gravitation 3.0.0.0 [P]

Port per Pandora del gioco Gravitation creato da Jason Rohrer.
http://is.gd/IFA9wo

>>13 Settembre 2011

Powder 115.0.0.1 [P]



Gdr di tipo rogue-like creato originariamente per GameBoy Advance e Nintendo DS.
http://is.gd/uxrvyC

Apple II Emulator 1.4.2.2 [P]
Rilasciata la versione 1.4.2.2 dell'emulatore di Apple II per Pandora.
http://is.gd/gaQNR7

>>14 Settembre 2011

Screen Break Time [C]



Port ufficiale per Cannoo di questa raccolta di minigiochi creata per la Wiz nel secondo contest di GP32Spain.
http://is.gd/3BJZHh

>>15 Settembre 2011

Adamant Armor Affection Adventure 1.0.0.1 [P]
Conversione per Pandora curata da sebt3 dell'action platform 3d disponibile per Caanoo e Wiz.
http://is.gd/AJYJk9

Maelstorm 3.0.6.3 [P]



Clone di asteroid convertito per Pandora.
http://is.gd/rjh7bM

12swap [D]



Puzzle game per OpenDingux.
http://is.gd/pfPbK2

>>16 Settembre 2011

Adamant Armor Affection Adventure 1.0.0.2 [P]



Rilasciata la nuova versione.
http://is.gd/AJYJk9

Hero: The Realm demo V2 [C]
Rilasciata la demo versione 2 di questo action platform 2d per Caanoo. La versione completa sarà a pagamento.
http://is.gd/xgSGvL

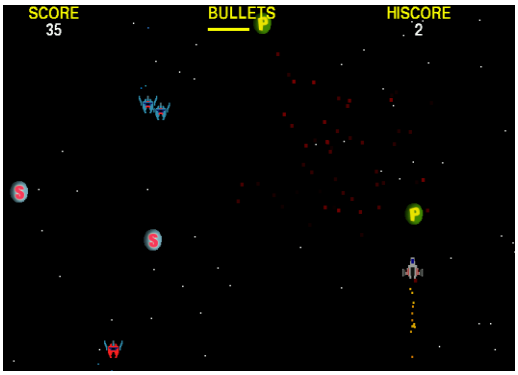
>>18 Settembre 2011

Guitars on Fire 1.1.0 [C]



Port per Caanoo basato sul gioco Frets On Fire con piena compatibilità ai titoli di questo ultimo. http://is.gd/mqvueo

InsanerzShooter 0.5.0.1 [P]



Shoot'em up per Pandora scritto in sdl. http://is.gd/e1atIT

Vectrex [D]

Nuova versione a cura di Coccijoe. Sono stati corretti i problemi relativi al sonoro e ai crash della versione precedente. http://is.gd/cIYt3G

>>19 Settembre 2011

LemmingsSDL 0.9.10.0 [P]



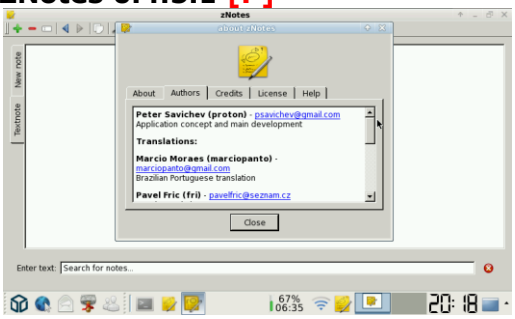
Rilasciato da Min4er la versione 0.9.10 per Pandora. http://is.gd/EuRRnS

Atomic Tanks 5.1.0.1 [P]

In questo gioco per Pandora si è alla guida di un carro armato e bisogna far esplodere gli altri carri armati nemici. http://is.gd/mqvueo

>>20 Settembre 2011

ZNotes 0.4.5.1 [P]



Applicazione per Pandora per la gestione delle note/appunti. http://is.gd/7S8Hyo

>>21 Settembre 2011

Geek 'em up 1.1 [C]



Port per il Canoo di questo sparatutto a scorrimento orizzontale creato per il Riot Contest.
http://is.gd/7S8Hyo

LemmingsSDL 0.9.11.0 [P]

Nuovo aggiornamento del clone di Lemmings per Pandora. http://is.gd/EuRRnS

>>22 Settembre 2011

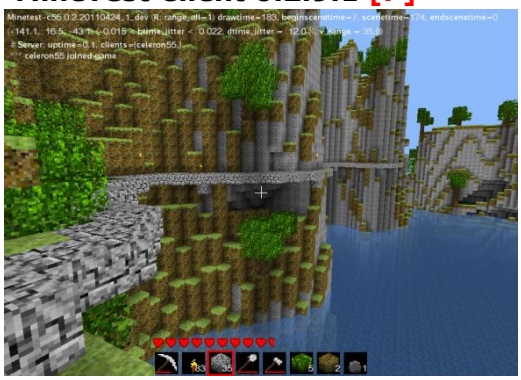
SuperTux 0.1.3.5 [P]



Famoso clone di Super Mario che ha per protagonista il pinguino Tux. Versione per Pandora. http://is.gd/HfMCAC

>>23 Settembre 2011

MineTest Client 0.2.9.1 [P]



Gioco ispirato a Minecraft, il videogioco sandbox con elementi di azione ed esplorazione. http://is.gd/fsVJ0D

>>25 Settembre 2011

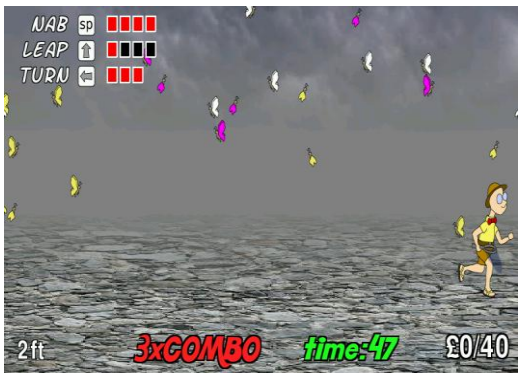
Protect & Rescue 1.0 [C]



Alla guida di un elicottero dovrete salvare più prigionieri possibili per ottenere il più alto punteggio. http://is.gd/qpzd49

>>26 Settembre 2011

Mortimer the Lepidopterist 2.0.0.0 [P]



In questo port per Pandora creato dal nostro collaboratore Farox, bisogna superare una serie di missioni in sequenza per diventare il più grande collezionista di farfalle. http://is.gd/wnaVCy

>>27 Settembre 2011

Adamant Armor Affection 1.0.0.4 [P]
Rilasciata la versione "Cloudef" che apporta miglioramenti nelle prestazioni.
http://is.gd/AJYJk9

>>29 Settembre 2011

Timidity Midi Installer 1.0.0.1 [P]
Pacchetto di files necessari per poter ascoltare i file midi su Pandora.
http://is.gd/jFnuag

>>01 Ottobre 2011

Tetris Queen 1.4.4.1 [P]



mcobit ha rilasciato il port di Tetris Queen per Pandora.
http://is.gd/smz2Gs

>>02 Ottobre 2011

Alice in Clicheland 1.4.4.1 [P]

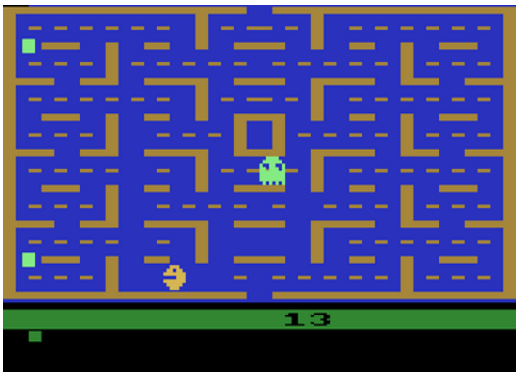


Gioco di ruolo fantasy rilasciato da mcobit per Pandora. http://is.gd/87fTrc

Umbrello 4.7.7.1 [P]
Editor per pandora che permette di creare e visualizzare diagrammi in UML (Unified Modeling Language). http://is.gd/HIhgaf

>>03 Ottobre 2011

Stella 03-10-2011 [P]



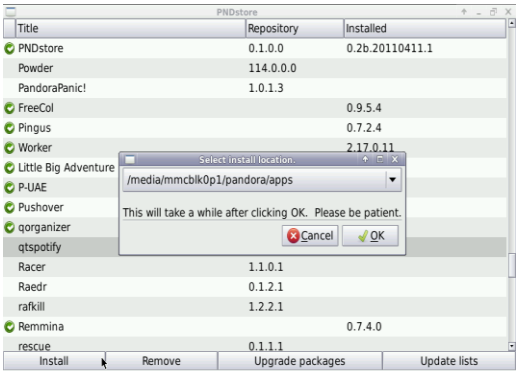
Port per pandora dell'emulatore dell'Atari 2600 VCS, basato sulla versione 20111003 SVN. http://is.gd/JIZgih

>>04 Ottobre 2011

Powder 116.0.0.0 [P]
Rilasciato l'aggiornamento alla versione 116.0.0.0 per questo gioco di ruolo di tipo roguelike. http://is.gd/uxrvyC

dosBox 0.7.4 [C]
Port per il Caanoo dell'emulatore dosBox a cura di sdm. http://is.gd/vDEoIZ

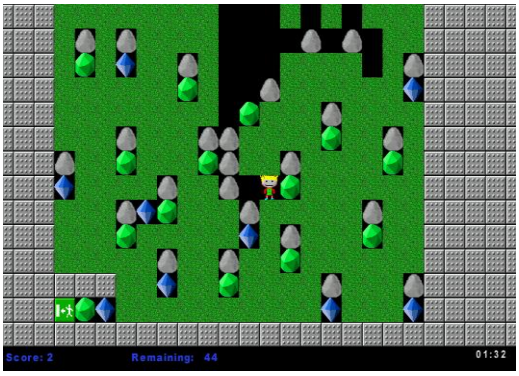
PNDstore 1.0.3.0 [P]



Utility per Pandora che permette di installare e rimuovere i file PND. http://is.gd/HgZJ1Q

>>05 Ottobre 2011

Epiphany 0.7.0.1 [P]



Versione per Pandora del clone di Boulder Dash in cui il giocatore deve raccogliere tutti i gioielli sparsi per il livello, evitando massi, bombe e mostri.
http://is.gd/B7cM0q

SDLSnake 05-10-2011 [C]
Semplice clone di snake per Caanoo creato da Kavb. http://is.gd/ZjuW8f

>>06 Ottobre 2011

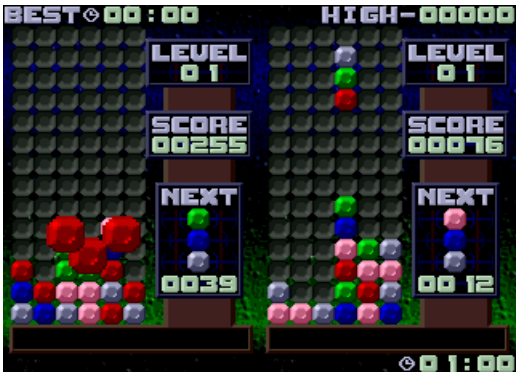
Stella 3.4.2.2 [P]
Rilasciata la versione 3.4.2.2. che apporta piccoli miglioramenti. http://is.gd/JIZgih

>>08 Ottobre 2011

CBZ-Reader 1.0 Beta [C]
Visualizzatore di fumetti in formato .cbz (comic book zip files). http://is.gd/B7cM0q

>>09 Ottobre 2011

CrystalStacker 1.5.0.1 [P]



Puzzle game in cui bisogna unire tre o più quadrati dello stesso colore in maniera orizzontale, verticale o obliqua. http://is.gd/cIcME6

SuperTux 0.1.3.6 [P]
In questa nuova versione è stato aggiunto il supporto per il mouse e il set di livelli "Tux Strikes Back". http://is.gd/HfMCAC

>>10 Ottobre 2011

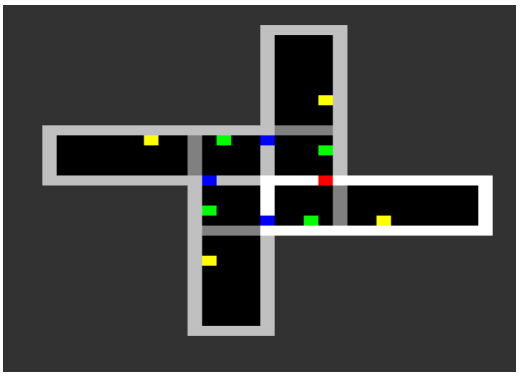
Mines and Flowers 1.1.0.1 [P]
Rompicapo il cui scopo è quello di trasformare tutte le mine presenti sulla griglia in fiori. http://is.gd/xo81Td

Snes9x4P 1.39ff.20111010.2 [P]



Port per Pandora dell'emulatore snes9x per Dingoo. http://is.gd/EJI5CN

Portile 0.3.0.1 [P]



Gioco dalla grafica essenziale in cui si devono esplorare vari dungeon e superare i vari ostacoli che si presentano. http://is.gd/EJI5CN

PCSX Rearmed 1.0 [C]
notaz ha rilasciato il port per Caanoo dell'emulatore psx per Pandora. http://is.gd/6qZ7hJ



I WANT YOU FOR OpenConsole

Collabora con noi! Inviandoci articoli, suggerimenti recensioni, faq, idee e critiche

WWW.OPENCONSOLE.IT