

Tutorial di MameUI

Marzo 2009 – by **Roan**

Questo tutorial è suddiviso in 7 capitoli:

1.  **Introduzione e bibliografia**

Mame - Mame32 - MameUI - Citazioni

2.  **Le origini di Mame**

Le Arcade Machines – Nascita di Mame – Funzionamento di Mame – Architettura di Mame – Le Roms – I Roms Set
Sviluppo di Mame – Versioni di Mame – Cose da sapere

3.  **Le versioni di Mame più diffuse**

Mame – MameUI – Madda's MameUI – MameUI Plus – MameUI XT – MameUI XT Plus – MameUI FX

4.  **Installazione di Madda's MameUI**

Download di "Maddmame.exe" – Installazione di "Madda's MameUI" – Download di "ClrMame Pro"

5.  **Cosa serve per usare Mame**

Giochi (roms) – Files di dati – Artpreview – Artwork – Filmati – Cabinets – Control panels – Flyers – Files ini – Icons
Marquees – PCB – Samples – Scores – Select shots – Snap shots - Titles

6.  **Tasti di controllo di Mame**

Avviare un gioco – Inserire il gettone – Iniziare il gioco – Funzioni varie

7.  **Messa a punto di Mame**

Requisiti di Sistema - Impostazioni del MameUI Consigliate - Barra degli Strumenti / Barra di Stato / Finestre - Menù
File - Menu Visualizza - Menu Opzioni - Problemi e Suggestimenti

Introduzione e bibliografia

Tra i miei amici ho la fama di maniaco dei manuali e delle guide perché, quando un programma mi intriga, non mi accontento dei tutorial ufficiali che, per quanto ottimi dal punto di vista tecnico, tuttavia non affrontano gli argomenti con la modalità che intendo io. Inoltre, se sono in lingua inglese, non mi do pace sino a quando non li traduco in italiano. E' per distribuirli agli amici, che spesso mi trovo a redigere manuali, guide e tutorials.

E anche stavolta i miei amici mi hanno fregato, costringendomi "moralmente" a scrivere il tutorial per quell'ottimo emulatore che è Mame. Per la verità ero già intenzionato a buttar giù, per me stesso, alcuni appunti sul "nuovo" Mame che, riscoperto per caso, mi aiutassero ad acuire la sua conoscenza, in quanto quando l'ho usato l'ultima volta mi sembra di ricordare che fosse arrivato alla versione 0.36 o 0.37: allora non avevo molto tempo a disposizione, lo usavo molto saltuariamente con qualche gioco e mai mi ero interessato ad indagare sulle sue molteplici opportunità (le artwork, che cosa mai erano costoro?). Poi i miei amici mi hanno convinto ad ampliare quegli appunti, per cui eccomi qua col mio ennesimo tutorial.

Ricordandomi poi che se ai tempi dello 0.37 avessi avuto un tutorial che mi avesse spiegato in modo semplice tutte le opportunità che Mame offriva, probabilmente mi sarei avvicinato a quell'emulatore con uno spirito diverso, lo stesso spirito che ora mi spinge ad offrire questo mio lavoro non solo a tutti coloro che si avvicinano per la prima volta al meraviglioso mondo di Mame, ma anche a tutti quelli che, come me, nel passato, hanno utilizzato Mame saltuariamente, in modo superficiale e in versioni ben più vecchie di questa che, alla data odierna, è ormai arrivata alla 0.130u1.

Il contenuto di questo lavoro, di per sé, non è originale (mi sono rifatto ad autori precedenti, doverosamente citati in calce a questa pagina), ma è sulla sua stesura che intendo puntare: il tutorial è redatto in modo semplice e sufficientemente approfondito, con un occhio di riguardo ai neofiti.

Per i "vecchi" utenti che ancora hanno in mente la passata nomenclatura **Mame32**, usata una volta per specificare la versione di Mame per Windows dotata di Interfaccia Grafica Utente (**GUI**), mi limito qui a segnalare che è stata sostituita dalla nuova **MameUI**. La dicitura Mame32, anche se appare ancora in qualche sito, è per lo più citata con la definizione *ex-Mame32*, almeno nei siti specializzati. In questi stessi siti potete anche trovare la nomenclatura *MameUI32*, ma solo per distinguere questa versione per Windows a 32bit da quella per Windows a 64bit (*MameUI64*).

Ringraziamenti

Questo manuale è stato assemblato da **Roan** dopo aver effettuato ricerche su Wikipedia, sui siti ufficiali e non ufficiali di Mame e sulla guida ufficiale di Mame. Tutti i diritti sono riservati ai rispettivi proprietari, ai quali vanno i miei ringraziamenti.

Un ringraziamento particolare lo devo a Riccardo (**Ricky74**), Administrator di Mamechannel.it, senza la cui supervisione ed il preziosissimo aiuto il lavoro rischiava di rimanere monco ed imperfetto. Pari ringraziamenti anche a **S-Bastian**, Administrator di Progettoemma.net.

Bibliografia

It.wikipedia.org - Mamechannel.it - Madda's MameUI – ProgettoEMMA – MameDEV – MameUI - Mame Plus! - Mame XT – Mame XT Plus! - Misfit Mame - MameUI FX - The Arcade Flyer Archive – Mameworld – EmuLab – MameExtended – Cevo – Arcade-emu world – ClrMame – Nplayers – Mr.Do! – Emam – Gaelco – Mametitles – Forum di siti vari.

Le origini di Mame

Le Arcade Machines

Le "**Arcade Machines Coin Operated**" sono quelle "macchine" da gioco funzionanti a gettoni o a monete posizionate in un luogo pubblico (*Arcade Machine* significa letteralmente "Macchina da portico", e *Coin Operated* significa "Funzionante a Moneta o a Gettone").

Antenati famosi di "Arcade Machine Coin Operated", sotto questo punto di vista, possono considerarsi il Juke-box ed il Flipper.

Poi, agli inizi degli anni '70, fecero la loro comparsa altri tipi di "Arcade Machine Coin Operated" che permettevano di giocare con giochi elettronici chiamati comunemente "**Videogiochi**", e ben presto andarono diffondendosi i termini "**Arcade Machine**", "**Coin-op**" (o Coin-up), "**Cabinet**" (cabinato, cassone), per indicare queste macchine.

Prima della nascita delle sale-giochi dedicate alle Arcade Machine, queste cominciarono a diffondersi soprattutto nei bar, da cui il termine "**videogiochi da bar**" con cui ancora vengono definiti questi tipi di videogiochi.

Per le sue caratteristiche, questo tipo di videogiochi, compresi i più recenti, viene definito anche "**videogioco arcade**" o semplicemente "**arcade**" per specificare proprio un gioco tipico da macchina arcade. Storicamente, infatti, i giochi arcade rappresentarono la prima generazione di videogiochi ed il primo contatto del pubblico con questa nuova forma di intrattenimento. Fra gli anni '70 e gli '80 vennero distribuiti in tutto il mondo giochi arcade di enorme successo come "*Space Invaders*", "*Defender*", "*Asteroids*", "*Tetris*" e "*Pac Man*". Nonostante l'enorme evoluzione del settore, quei giochi pionieristici vengono ancora oggi considerati dei classici e riproposti su nuove piattaforme. Nel frattempo, l'importanza economica dei videogiochi nei luoghi pubblici è considerevolmente scemata a favore dei videogiochi per personal computer o per console. Anche per queste piattaforme, l'espressione *videogioco arcade* viene spesso usata per riferirsi alla generazione degli arcade "classici", oppure anche per indicare un metodo di gioco "*arcade*", cioè rapido ed immediato, senza troppe pretese di realismo (per fare un esempio, i giochi della serie "*Gran Turismo*" sono delle simulazioni di guida, mentre quelli della serie "*Need for Speed*" sono dei giochi di guida arcade).

Mame si propone appunto di emulare sui moderni PC l'**hardware** di quelle macchine arcade con cui giocare a quei gloriosi videogiochi (**M.A.M.E.** è l'acronimo di **Multiple Arcade Machine Emulator** = Emulatore Multiplo di Macchine Arcade).

Il MAME è un software per personal computer sviluppato inizialmente per MS-DOS e in seguito per quasi tutte le macchine e sistemi operativi in circolazione, in grado di emulare varie piattaforme di gioco arcade. Lo scopo di tale emulazione, come dichiarato dall'organizzazione ufficiale che cura Mame (la **MameDEV**), è quello di documentare il funzionamento dei coin-op, di preservare la storia dei videogame e di prevenire la sparizione di vecchie rarità una volta che le macchine originali abbiano cessato di funzionare per motivi di obsolescenza.

Nascita di Mame

Il primo autore del progetto è stato l'italiano *Nicola Salmoria*, che ha iniziato a lavorare all'emulatore il 24 dicembre 1996. Salmoria aveva avuto l'idea di unire più emulatori trovati in rete (tra i quali un primitivo emulatore di *Pac Man*) in un unico programma in grado di eseguire più giochi. La prima versione, la 0.1, è stata rilasciata il 5 febbraio 1997; funzionante in ambiente MS-DOS da linea di comando, questa versione è in grado di eseguire cinque titoli. In breve tempo il progetto ha cominciato ad attirare l'attenzione di altri sviluppatori, che hanno iniziato a collaborare inserendo nuovi driver per il funzionamento dei videogiochi, grazie ad una peculiare architettura del codice sorgente.

Nel 1997 è cominciato lo sviluppo parallelo di **MAME32** (ora **MAMEUI**), una versione adattata all'ambiente Windows a 32 bit con l'aggiunta di una GUI che ne facilita l'utilizzo.

Nel 1998 la versione 0.34 raggiunge la quota dei 1000 titoli supportati. Dal 2001 la versione ufficiale del MAME non viene più sviluppata sotto DOS ma sotto Microsoft Windows, sempre senza interfaccia grafica, come programma da linea di comando. L'ultima versione stabile di MAME è la **0.130**, rilasciata il 9 Marzo 2009 dall'organizzazione ufficiale del progetto, la **MameDEV**: sono supportati 4060 titoli, 7883 contando anche i vari cloni (vedi sotto). Alla data odierna MameDEV sta testando la versione **0.130u1** (**u** = **unstable**, instabile, che per quanto dichiarate ufficialmente instabili, sono a tutti gli effetti versioni perfettamente funzionanti). Oggi il coordinatore del progetto è Aaron Giles, che in questa carica ha sostituito Nicola Salmoria (che fa sempre parte, comunque, dell'organizzazione MameDEV). Anche per *MameUI*, che si basa sempre sul codice sorgente di Mame e quindi ne segue conseguentemente gli aggiornamenti, è in fase di test la versione *MameUI 0.130u1*. Anche se dichiarate ufficialmente instabili, queste versioni vengono messe a disposizione per il download. La distribuzione di Mame, di qualsiasi versione e da qualsiasi sito, è rigorosamente **gratuita**. A disposizione degli sviluppatori è anche il codice sorgente del programma, per cui chiunque ne abbia le capacità può partecipare al progetto di sviluppo.

Funzionamento di Mame

MAME è composto da varie parti in grado di emulare completamente le architetture tipiche delle macchine arcade che ad esempio si trovavano nei bar e nelle sale giochi. In pratica MAME ricostruisce via software tutte quelle circuiterie interne che permettono di gestire gli input dei joystick, la gestione del monitor e dei riproduttori di suoni. L'unica cosa che non viene distribuita è la parte software delle macchine, cioè le Roms originali dei giochi, che per motivi di copyright non possono essere distribuite legalmente.

Fanno eccezione - al momento - una quindicina di giochi come *Gridlee* o *Robby Roto*, per i quali è stato concesso espressamente il permesso di distribuzione da parte dei detentori del copyright, così come per *World Rally* della *Gaelco*; infine una serie di 11 giochi prodotti da *Exidy*, per i quali il produttore ha concesso la libera distribuzione per scopi non commerciali.

Architettura di Mame

Da un punto di vista logico MAME può essere diviso in 3 livelli:

- Il primo livello si occupa dell'emulazione dell'hardware vero e proprio.
- Il secondo livello contiene tutte le funzioni generali e i moduli che fanno da collante tra il primo e il terzo livello.
- Il terzo livello è quello che "presenta" l'emulatore all'utente. È composto dall'interfaccia grafica (se presente) e da tutte quelle opzioni che permettono di avviare e pilotare l'emulatore.

I primi due livelli sono scritti in C in modo d'avere maggior velocità e portabilità. Nessuna libreria esterna è richiesta e questo codice è compilabile per qualunque piattaforma da un compilatore standard, praticamente senza modifica alcuna. Il terzo livello è definito OSD (*Operating System Dependent*) e contiene tutto quel codice specifico per le varie piattaforme. Tutte le varie chiamate di sistema di Windows o di Linux si trovano in questo livello permettendo una facile migrazione del codice da una piattaforma all'altra modificando solo questo livello.

Le Roms

In quasi tutti i giochi arcade i dati (software, grafica, audio, ecc.) sono memorizzati in chip di memoria di sola lettura, *Read Only Memory (ROM)*, sebbene in alcuni casi siano utilizzati anche floppy disk, CD-ROM o cassette. I dati contenuti in questi supporti vengono letti e riscritti in file contenenti l'esatta copia del chip da cui provengono attraverso un processo chiamato **dumping**. Tali file (indipendentemente dal supporto dal quale provengono) vengono chiamati **ROM**. Solitamente un gioco è composto da più Roms (alcune per l'audio, alcune per la grafica, ecc.). L'insieme di tutte le Roms di un gioco prende il nome di **Rom Set**.

Il MAME gestisce i Rom Set in 2 modi: file CHD (*Compressed Hunks of Data*) che contengono le immagini compresse di hard disk o compact disc, oppure file ZIP contenenti tutte le ROM.

I Rom Set

I **Rom Set** sono gruppi di immagini delle Roms che compongono lo stesso gioco. Ci sono 3 tipi principali di Rom Set:

- **Rom Set Parent:** è il Rom Set originale che contiene tutte le Roms del gioco che il team di sviluppo del MAME ha definito come originale (alcune volte è la versione più recente e completa del gioco, altre volte è la prima e più tradizionale, altre volte ancora è la versione mondiale o la più famosa). Le Roms di questo set contengono tutte le informazioni per lanciare il gioco.
- **Rom Set Clone:** sono varianti dei giochi originali, per esempio versioni precedenti o successive o localizzate, che usano svariate Roms identiche ad altre versioni dello stesso gioco. Per risparmiare spazio queste Roms duplicate vengono incluse una sola volta nel *Set Parent*, mentre il *Set Clone* contiene solamente le Roms che lo distinguono dalle altre edizioni del gioco.

- **Bios Rom Set**: non sono veri e propri giochi, contengono delle Roms necessarie ad altri giochi per poter essere eseguiti. Il **BIOS** (*Basic Input/Output System*) è un insieme di routine di base che gestiscono le varie componenti hardware della macchina del gioco. Queste immagini sono particolarmente importanti per sistemi che supportano più giochi quali il *Neo Geo*.

Sviluppo di Mame

Coordinatori

Nicola Salmoria (febbraio 1997- aprile 1997)

Mirko Buffoni (aprile 1997- agosto 1997) (Buffoni sostituì Salmoria mentre questi svolgeva il servizio militare)

Nicola Salmoria (agosto 1997-2003)

"Haze" David Haywood (2003-2005)

Aaron Giles (2005 - presente)

Team di sviluppo

Attualmente MAME viene sviluppato attivamente da:

Aaron Giles - Andreas Naïve - Andrew J. Gardner - Angelo Salese "Kale" - Bryan McPhail "Mish"

Charles MacDonald - Dave Widel - David Haywood "Haze" - Derrick Renaud - Elsemi

Frank Palazzolo - "Guru" - Luca Elia - Manuel Abadia - Mariusz Wojcieszek - Nicola Salmoria

Norbert Kehrer - Paul Priest "Tourniquet" - Philip J. Bennett - Phil Stroffolino - Pierpaolo Prazzoli

Reip" - R. Belmont "Arbee" - Roberto Fresca "Robbie" - Roberto Zandonà "Robiza" - "smf"

"Stiletto" - Jim Stolis "Stolistic" - Tomasz Slanina "Dox" - Ville Linde

Essendo comunque un progetto il cui codice sorgente è liberamente distribuibile, chiunque con le dovute conoscenze e capacità tecniche può inviare il proprio contributo.

Versioni di Mame

Versioni ufficiali

MAME viene sviluppato da programmatori esperti che scrivono codice per passione senza alcun compenso di denaro. Le release ufficiali, contraddistinte fino ad ora da un codice del tipo 0.xx dove xx è la versione (per esempio 0.89), vengono rilasciate piuttosto regolarmente ogni 3-4 settimane. Circa ogni settimana poi vengono rilasciate delle versioni intermedie con codice 0.xxuy dove xx rappresenta ancora la versione, **u** è l'iniziale di unstable ed **y** il livello di patch (per

esempio, mentre scriviamo l'attuale ultima release è la **0.130u1**). MAME è liberamente scaricabile dal sito ufficiale sia in versione definitiva che in versione unstable, come è pure scaricabile il codice sorgente.

Versioni particolari

La 0.32 non fu mai rilasciata per evitare confusioni con il MAME32, la versione di MAME con interfaccia grafica Windows. Dalla release 0.31 si iniziò a numerare le beta con numeri sempre più alti nella speranza di arrivare presto ad una versione 1.0. Ciò portò all'uscita di molte release nominate beta ma che in realtà erano versioni vere e proprie perfettamente funzionanti (0.35b13, 0.36b9 per esempio). Con la release 0.37 si iniziò ad utilizzare la numerazione attuale senza più sperare in una versione 1.0, tanto che alcuni sviluppatori pensano che probabilmente non ci sarà mai una vera e propria versione definitiva di MAME. In effetti la versione successiva alla 0.99 è stata rilasciata il 14 settembre 2005 con numerazione 0.100. Le versioni dalla 0.36b10 alla 0.36b16 sono state ritirate in quanto contengono dei giochi definiti "*gambling*" (giochi in cui conta solamente la fortuna e non l'abilità del giocatore, come ad esempio la roulette). La loro rimozione è stata effettuata in base ad una scelta più filosofica che tecnica di Nicola Salmoria. Questi giochi sono stati poi reintrodotti ufficialmente in MAME con la versione 0.100.

Porting e modifiche

La portabilità del MAME ha fatto sì che molti programmatori ne abbiano sviluppato versioni per varie piattaforme, alcune volte realizzando vere e proprie versioni modificate:

MameUI: come già detto questa è una delle prime versioni modificate. È il porting per ambienti Windows a 32 bit con interfaccia grafica. I rilasci seguono di poco le versioni ufficiali.

Mame Plus!: insieme alla MameUI è tra le versioni più utilizzate. Supporta un numero maggiore di giochi, quasi tutti *neogeo decrypt*, oltre ai cosiddetti *homebrew* (giochi fatti in casa), e a quelli del *mess* (multiple emulator super system).

VCMAME: non è una vera e propria versione modificata, ma soltanto una serie di file che permettono a MAME di essere compilato con Microsoft Visual C++.

MacMAME: è il porting per piattaforma Apple. È curata da Aaron Giles.

XMAME: è il porting per piattaforme *nix (Linux, Unix, ecc.).

SDLmame: versione di MAME per piattaforme che utilizzano librerie grafiche SDL, come linux e mac OS X

AdvanceMAME: è una versione modificata con delle opzioni particolari per poter utilizzare MAME con i monitor dei cabinet arcade originali.

MAMED: è il porting per Dreamcast e per qualche fotocamera digitale.

MAMEDC: è il porting ufficiale per Dreamcast.

MAME per OS/2: è il porting per OS/2.

PhMAME: è il porting per il sistema operativo real-time QNX.

MAME for MorphOS PegasosPPC: è il porting per il MorphOS.

MAME per Amiga: è il porting per piattaforma Amiga.

MAME per RISC: è il porting per piattaforme RISC.

BeMAME: è il port per BeOS.

MAMENet: una versione di MAME con l'aggiunta del gioco online.

MAMECE3: porting per PocketPC.

zMAME: porting per Sharp Zaurus.

EMAME: porting per palmari Psion.

EMAME9210: porting per cellulare Nokia 9210.

EMAME: porting per Symbian OS

MAMEGP2x: porting per console portatile Linux GP2X

Cose da sapere

Roms

Il problema legale maggiore quando si parla del MAME è quello delle Roms. Dal punto di vista legale un Rom Set altro non è che una copia del gioco originale. Per questo motivo s'incorre in violazione di copyright sia nel caso in cui non si abbia l'originale del gioco stesso che, nel caso delle piattaforme arcade, non si abbia la scheda con i chip. Online si *trovano* siti da cui scaricare tutti i giochi emulati dal MAME ma dopo varie pressioni legali questi siti hanno dovuto eliminare il servizio. Attualmente i giochi si possono acquistare attraverso sistemi di vendita on-line. La vendita di Roms è soggetta alle restrizioni sulla vendita di materiale coperto da copyright, ed il loro acquisto da venditori che non detengono il diritto alla vendita è legalmente perseguibile. È vietato (la licenza del MAME è piuttosto chiara in merito) distribuire il MAME sullo stesso supporto in cui si trovano i giochi copiati. Come già detto in precedenza, fanno eccezione - al momento - una quindicina di giochi come *Gridlee* e *Robby Roto*, per i quali è stato concesso espressamente il permesso di distribuzione da parte dei detentori del copyright, così come per *World Rally* della *Gaelco*; infine una serie di 11 giochi prodotti da *Exidy*, per i quali il produttore ha concesso la libera distribuzione per scopi non commerciali.

Filosofia

Tolto ogni dubbio sulla legalità delle copie dei giochi, rimane il dubbio sulla legittimità etica dell'emulazione di piattaforme che ancora oggi si trovano comunque in bar e sale giochi. Lo spirito del MAME non è comunque quello di evitare ai giocatori di pagare per giocare, ma solo quello di

preservare questi giochi e di documentarne l'hardware. Storicamente il poter giocare col MAME è infatti considerato dai suoi creatori un "*nice side effect*" (piacevole effetto collaterale). Per di più è una storica politica del MAME quella di non supportare giochi troppo recenti nell'emulatore. L'attuale licenza di MAME prevede che siano passati almeno 3 anni dall'uscita del gioco, e che il gioco non sia più attivamente commercializzato, prima che venga incluso nei sorgenti ufficiali (anche se spesso, contro la licenza del MAME, si trovano in rete versioni modificate con il supporto di giochi molto recenti). Esistono comunque casi di giochi che, pur non essendo attivamente in commercio, sono stati rimossi dal codice per espressa richiesta delle case produttrici.

Licenza

Sebbene il codice sorgente del MAME sia disponibile, MAME non è software libero nel senso più stretto del termine. È vietato vendere MAME compilato o in forma sorgente, utilizzare MAME per fini di lucro, tutto il codice utilizzato per la compilazione (sia esso il cuore del MAME o le librerie esterne) deve poter essere disponibile. Sono inoltre vietate versioni modificate del MAME che facciano funzionare giochi recenti o appositamente disabilitati.

Trademark

Nel febbraio 2005 una piccola società californiana produttrice di cabinet arcade in grado di lanciare più giochi, la *Ultracade*, ha cercato di registrare il nome MAME per prevenire l'abuso di tale termine da parte di società concorrenti che invece usano MAME e copie pirata dei giochi nei loro cabinet. La comunità di utenti si è subito mobilitata e ha costretto il titolare della società a cedere la registrazione a Nicola Salmoria che ora detiene il trademark del nome MAME.

Note

L'autore, l'italiano Nicola Salmoria, ha indicato nella sua tesi di laurea sul MAME (Il progetto MAME: Reverse Engineering e macchine da gioco, Università di Siena, 2002, pag. 5), la pronuncia da lui seguita, ossia all'italiana ("mame"), non all'inglese ("meim" o "em ei em i").

Se vuoi saperne di più sulla società che sta tentando di registrare il marchio e il logo dell'arcinoto emulatore di giochi arcade per combattere - sostiene - lo smercio di roms pirata, vai al sito:

[<http://punto-informatico.it/1081167/PI/News/mame-dovra-cambiare-nome.aspx>]

Le versioni di Mame più diffuse

L'organizzazione ufficiale che cura lo sviluppo di Mame è la **MameDEV** <http://www.mamedev.org>

Questa organizzazione mette a disposizione di tutti il codice sorgente del programma, in modo che chiunque lo desideri e sia in grado di farlo possa contribuire allo sviluppo di Mame.

L'organizzazione valuta il lavoro svolto e, se approvato, inserisce gli sviluppi al programma ufficiale che prende il nome di **MAME**, senza alcun prefisso o suffisso. **Il MAME ufficiale, rigorosamente, deve essere in lingua inglese e deve operare solo tramite linea di comando tipo DOS**, anche se, per la verità, da qualche versione il Mame a linea di comando presenta una piccola GUI semplificata che facilita il lancio dei giochi.

Se le modifiche e gli sviluppi si discostano anche di poco da queste regole ferree, il programma non può chiamarsi Mame, come è stato appunto per il Mame32 (ora **MameUI**), cioè il MAME con interfaccia grafica utente. Anche se per il MameUI l'organizzazione ufficiale (la MameDEV) ha dato il consenso alla distribuzione, questa versione, come pure tutte le altre versioni che hanno ottenuto il consenso, non vengono accolte nel sito ufficiale di MameDEV, ma devono essere distribuite da altre organizzazioni, che a loro volta diventano organizzazioni "ufficiali" di queste versioni modificate.

Per esempio, il sito "ufficiale" di MameUI è [<http://www.mameui.classicgaming.gamespy.com/>].

Ma anche MameUI è legato a regole rigide per potersi fregiare del nome **MAMEUI**: **anche se provvisto di GUI, deve basarsi sul codice sorgente di MAME e deve essere in lingua inglese**. Anche il sito ufficiale di MameUI non accoglie altre forme di Mame. La versione di MameUI viene aggiornata di pari passo all'aggiornamento di MAME.

La versione MameUI, per la sua facilità d'uso rispetto al MAME a linea di comando, è più diffusa della versione Mame.

Sono andate poi proliferando altre versioni modificate di Mame, più o meno autorizzate dalla MameDEV. Tra queste, una delle più interessanti per gli utenti in lingua italiana è la versione **Madda's MAMEUI** [<http://web.tiscali.it/velmadda/>]. Questa versione non ufficiale (ma autorizzata dal MameDEV per la distribuzione) è la versione MameUI con la GUI tradotta in **ITALIANO** (e, cosa assai gradita, è tradotta in italiano anche la sua Guida). L'aggiornamento di Madda's MAMEUI avviene solitamente pochi giorni dopo quello della versione ufficiale di MameUI. Puoi scaricare Madda's MameUI da qui: [<http://www.progettoemma.net/madda/maddmame.exe>].

I siti di **Progetto EMMA** (Emulatore Multiplo di Macchine Arcade) <http://www.progettoemma.net/> e di **Mamechannel** <http://www.mamechannel.it/> si collocano tra i migliori siti in lingua italiana che supportano, con i propri database, i giochi contenuti in Mame . Riporto dalla homepage di Progetto EMMA:

"Questo sito vuole essere un tributo all'italianità di questo meraviglioso progetto, nato in Italia per mano di Nicola Salmoria, ma costretto da sempre a "subire" le leggi della internazionalizzazione che lo vuole solo ed

*esclusivamente in inglese. Questo sito ospita il frutto della passione di un gruppo di persone che hanno deciso che anche se "tutti ormai sanno l'inglese", l'italiano resta comunque la loro lingua madre. E' il mio personale ringraziamento a tutti quelli che hanno lavorato su www.mamedatproject.co.nr per la traduzione di *history.dat*. E a tutti quelli che hanno contribuito, contribuiscono e contribuiranno in futuro ad uno dei più bei progetti (italiani) diffusi nel mondo, MAME".*

Altre versioni non ufficiali di Mame assai apprezzate sono:

- **Mame Plus!** [<http://mameicons.free.fr/mame32p/>]
- **Mame XT** [<http://www.mamext.net/>]
- **Mame XT Plus!** [<http://www.mamext.net/>]
- **Misfit Mame** [<http://misfitmame.mameworld.info/>]
- **MameUI FX** [<http://mame32fx.altervista.org>].

Ognuna di queste versioni implementa ulteriori caratteristiche rispetto alle versioni di base. Mame Plus!, per esempio, supporta un maggior numero di giochi, quasi tutti *neogeo decrypt*, ma anche gli *homebrew* (giochi fatti in casa) e anche giochi dell'emulatore *MESS (Multiple Emulator Super System)*, i cui driver si attivano nelle opzioni.

Per saperne di più, visita tutti i siti citati ed i seguenti:

<http://www.hardworks.de/neogeo/>

http://wiibrew.org/wiki/Homebrew_Channel/it

<http://www.mess.org/>

Installazione di Madda's MameUI

Mame è un software “**stand-alone**” (letteralmente: sta in piedi da solo, indipendente), e quindi è in grado di funzionare senza installazione nel sistema operativo, evitando perciò di occupare spazio con librerie, cartelle e chiavi nel registro di sistema, mantenendo inalterata la stabilità di Windows.

E' sufficiente copiare la cartella principale di Mame in un hard_disk (anche rimovibile) e cliccare sul file eseguibile contenuto al suo interno perché il programma sia pronto a funzionare sotto Windows senza ulteriori operazioni. Naturalmente è poi necessario integrare il programma con i giochi e l'altro materiale descritto nel capitolo successivo “*Cosa serve per usare Mame*”.

Intanto scarichiamo la versione “**Madda's MameUI**” di Mame dal sito di Progetto EMMA <http://www.progettoemma.net/madda/maddmame.exe> .Viene scaricato un file chiamato “**maddmame.exe**”, che è un file auto scompattante (compresso nel formato .7z). Decidiamo in quale locazione salvare il file: l'ideale sarebbe salvarlo nella stessa cartella in cui teniamo archiviati i programmi da installare, ma possiamo salvarlo nella locazione che più ci piace.

1. Terminato lo scarico, scompattiamo il file “*maddmame.exe*” con un doppio click del mouse.
2. Si apre la finestra di popup “*7-Zip self-extracting*”, che ti chiede la locazione in cui estrarre la cartella principale di Mame, che si chiama “**MaddaUI**” (e che ancora non puoi vedere). Devi decidere in quale locazione vuoi che venga estratta questa cartella:
 - a. Se vuoi che venga estratta nella radice del tuo hard disk primario, nel campo di “*Extract to:*” digita semplicemente **C:** (c seguito da due punti) e poi premi il pulsante “*Extract*”. Avrai come risultato C:\MaddaUI.
 - b. Se vuoi che venga estratta nella radice del tuo hard disk secondario, nel campo di “*Extract to:*” digita semplicemente la lettera seguita dai due punti che contraddistingue il tuo hard disk secondario (p.e. **D:**) e poi premi il pulsante “*Extract*”. Avrai come risultato D:\MaddaUI.
 - c. Se vuoi che venga estratta nella radice del tuo hard disk portatile, nel campo di “*Extract to:*” digita semplicemente la lettera seguita dai due punti che contraddistingue il tuo hard disk portatile (p.e. **E:**) e poi premi il pulsante “*Extract*”. Avrai come risultato E:\MaddaUI.
 - d. Se vuoi che venga estratta sotto una cartella particolare già esistente (p.e. C:\Programmi), clicca sul pulsante di ricerca (quello contraddistinto da 3 puntini): si aprirà la finestra di popup “*Sfogliare per cartelle*” in cui dovrai rintracciare la cartella Programmi del tuo disco primario. Avrai come risultato C:\Programmi\MaddaUI
 - e. Se vuoi che venga estratta sotto una cartella non ancora esistente, clicca sul pulsante di ricerca (quello contraddistinto da 3 puntini): si aprirà la finestra di

popup “*Sfoglia per cartelle*” in cui dovrai rintracciare anzitutto l’hard disk in cui vuoi installare Mame, e poi tramite il pulsante “*Crea nuova cartella*” creare una nuova cartella sotto cui installare quella di Mame (*MaddaUI*). Se per esempio hai scelto di installare Mame nel tuo disco primario (C:) in cui hai creato una cartella chiamata “MameUI_0.130_ita”, avrai come risultato C:\MameUI_0.130_ita\MaddaUI.

Suggerimento 1:

Se hai intenzione di installare tutto il “materiale” esistente che è stato creato per questo programma, o che tu stesso potrai creare (vedi capitolo successivo), Mame potrebbe “pesare” cifre iperboliche! Tutti i giochi che è in grado di supportare arrivano a **18 GB**, tutti i CHD a oltre **130 GB** e le collezioni delle arts a **50 GB** o più!. Sono numeri davvero pesanti e pertanto ti consiglio di installare Mame su un hard disk capiente, per godere in pieno di tutte le sue meraviglie (ricorda che puoi installare Mame anche su dischi esterni).

Se invece il tuo spazio è limitato, potrai goderti comunque tutto il materiale, ma “a rate”, nel senso che dovrai installare una prima “rata” di materiale (quella che ti consente il tuo spazio), usarla per qualche tempo e poi cancellarla per sostituirla con una seconda “rata”. E così via per tutto quello di cui disponi. Potresti anche, alla fine, fare una cernita di ciò che è in tuo possesso per poi selezionare il materiale da conservare e quello da eliminare. O, meglio ancora, masterizzare su DVD tutto ciò che possiedi, dopo averlo suddiviso organicamente in vari tipi (ti assicuro che dopo la fatica che avrai fatto per scaricarlo, non ti vorrai privare di nulla).

Rimandandoti al capitolo successivo per i particolari, faccio qui un elenco del materiale esistente per Mame:

- Prima di tutto, naturalmente, ci sono i giochi (le Roms). Rappresentano la linfa vitale di Mame: senza le roms Mame non ha senso.
- Poi ci sono le immagini. Mame è in grado di visualizzare, nella colonna di destra della sua GUI, le migliaia di immagini relative ai giochi: Anteprime – Volantini – Cabinati – Insegne – Titoli – Pannelli di Controllo dei cabinati – Schede dei circuiti stampati dei cabinati – Artwork - Anteprime dei personaggi – Punteggi più alti – Storia dei giochi – Tutte le immagini extra che desideri.
- Filmati in formati vari mostrano parti importanti del gioco, le schermate di selezione, le immagini iniziali di un gioco, ecc.
- Le icone dei giochi e delle directory che raggruppano i giochi in vari tipi.
- La possibilità di registrare le fasi di un gioco durante lo svolgimento.
- I vari files **.ini** che suddividono i giochi per serie, per numero di giocatori che possono partecipare, ecc.

- I vari files **.dat** che contengono informazioni sui giochi
- Files audio in vari formati che consentono l'anteprima dell'audio contenuto in un gioco.
- Altri files interessanti.

Per onestà, una cosa va detta: puoi usare Mame limitandoti solo ai giochi, rinunciando a tutto il resto. Però questo non fa parte della filosofia di Mame e poi, sinceramente, perché rinunciare alle meraviglie di Mame solo per mancanza di spazio? Col costo irrisorio che hanno oggi gli hard disk usati, per Mame vale assolutamente la pena di acquistare un hard disk usato investendo pochi euro!

E, già che ci siamo, sappi che molti collezionano anche cabinet fuori servizio acquistandoli con pochi soldi, da trasformare in vere stazioni funzionanti con Mame. Geniale!

Se ti alletta l'idea, fai delle ricerche in Internet sull'argomento.

Suggerimento 2:

Per evitare di entrare nella cartella di Mame tutte le volte che vuoi avviare il programma, fai un collegamento sul desktop al suo file eseguibile:

1. Entra nella cartella di Mame e clicca col tasto destro sul file "*maddasmameITAut32.exe*" (che è il file eseguibile di Mame).
2. Dalla finestra popup che appare, seleziona la voce "*Crea collegamento*".
3. Creato il collegamento, spostalo col mouse sul desktop (tieni premuto *Maiuscolo* mentre lo trascini).
4. Per avviare Mame ti sarà così sufficiente cliccare sull'icona di Mame che ora ti trovi sul desktop.

Suggerimento 3:

Utilizza l'ottimo programma **ClrMamePro 3.122** per fare la manutenzione delle roms. Questo programma, pur essendo esterno a Mame, ha tuttavia un'azione particolarmente "mirata" per lavorare su Mame.

Però presta attenzione: la funzione di manutenzione delle roms è un'operazione delicata, per cui leggi bene l'ottimo tutorial di questo programma prima di usarlo.

Il programma lo puoi scaricare da qui: [<http://www.clrmame.com>].

Il tutorial (di **r77**) da qui: [<http://www.mamechannel.it/pages/indexguide.php>]

Cosa serve per usare Mame.

Quando entri nella cartella di MameUI, troverai la bellezza di ben 36 sottocartelle, quasi tutte vuote. E' in queste sottocartelle che dovrai inserire tutto il materiale esistente per Mame (a parte qualche file che andrà inserito direttamente nella cartella principale).

Nell'elenco qui sotto, suddiviso cartella per cartella, troverai la descrizione del materiale e gli indirizzi dei siti da cui scaricarlo. All'interno di ogni sottocartella troverai anche un file di testo che riporta succintamente quanto spiegato qui sotto. La nota dolente è che per scaricare il materiale devi "fare la spola" tra svariati siti, in quanto non si trova tutto concentrato in un unico sito. Inoltre non tutti i files sono accorpatis in pacchetti, per cui devi scaricarli uno per uno.

Per *inserimento* intendo dire che devi copiare detto materiale direttamente dentro le cartelle, naturalmente dopo aver effettuato le operazioni suggerite caso per caso. Per file *compresso* intendo un file "zippato" (.zip). Per *scompattare* intendo che devi decomprimere ("unzippare") un file zippato, usando un programma tipo WinZip, WinRar, 7-zip o similare: dopo la scompattazione, il file riassumerà la sua estensione originale (p.e. mameinfo.zip ⇒ mameinfo.dat).

Per *compattare* intendo che devi comprimere ("zippare") un file con un programma tipo WinZip, WinRar, 7-zip o similare: dopo la compattazione, il file cambierà la sua estensione originale in .zip (p.e. immagine.png ⇒ immagine.zip).

Suggerimento 1: per renderti conto del meccanismo di Mame, di come funziona e di come si sviluppa in base all'inserimento di nuovo materiale, procedi poco per volta con questo metodo: leggi una parte specifica del testo sottostante (inizia per esempio da  Cartella **bkgground**), applica quanto leggi in questa cartella, avvia MameUI ed osserva cosa avviene nel programma in base a ciò che hai applicato. Passa poi ad un'altra cartella ed osserva le nuove variazioni di MameUI. Quando avrai capito il meccanismo, potrai procedere più speditamente con l'inserimento del materiale senza dilungarti nell'osservazione continua di MameUI (te lo godrai alla fine in tutta la sua magia!).

Suggerimento 2: nella descrizione sottostante di ogni cartella troverai i link ai vari siti da cui puoi scaricare il relativo materiale. Nel frattempo però alcuni siti potrebbero aver cambiato nome o potrebbero non "hostare" (ospitare) più quei servizi. Collegati allora a questi tre importanti siti, nei quali, anche se non trovi direttamente un servizio specifico, potrai sempre trovare un re_ indirizzamento ai siti che hostano il servizio che cerchi (prima fruga in lungo e in largo in questi siti, ti stupirai di quello che puoi trovare):

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Progetto Emma: [<http://www.progettoemma.net>]

Mame World: [<http://www.mameworld.info/net/>]

Se non fosse ancora sufficiente, digita su Google con dovizia di particolari quello che cerchi: lo troverai sicuramente. Inoltre dovrai destreggiarti con l'inglese.

 Cartella **Principale** - Nella cartella principale (radice) devi copiarvi i seguenti 4 files di dati:

❖ 1. Nome del File: **Mameinfo.dat** - File contenente informazioni varie sul gioco selezionato. Si trova in Internet come file compresso (**mameinfo.zip**), va scompattato (decompressato) e inserito nella cartella principale di Mame. Le informazioni sul gioco verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Storia**: vengono visualizzate informazioni varie sul gioco selezionato.

Scaricabile da:

Mameinfo: [<http://mameinfo.mameworld.info/>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

❖ 2. Nome del File: **History.dat** - File contenente ulteriori informazioni sul gioco selezionato. Si trova in Internet come file.zip (**history.zip** o ancora meglio, perché già tradotto in italiano, **historyITA.zip**) e va scompattato e inserito nella cartella principale del programma. Le informazioni sul gioco verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Storia**: vengono visualizzate le istruzioni del gioco ed altre importanti informazioni.

Scaricabile da:

Arcade History: [<http://www.arcade-history.com>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Progetto Emma: lo trovi in italiano come **historyITA.zip** [<http://www.progettoemma.net>]

❖ 3. Nome del File: **Hiscore.dat** - In questo file saranno inseriti i migliori punteggi che otterrai con molti giochi del MAME. Si trova in Internet come file.zip (**hiscoredat.zip**) e va scompattato e inserito nella cartella principale del programma. Per memorizzare i punteggi, nella GUI di Mame entra nel menu "**Opzioni** ⇨ **Opzioni Predefinite Gioco** ⇨ **Miscellanea**" e spunta la casella dell'opzione "**Abilita Supporto Hiscore**". Per visualizzare i punteggi che hai realizzato in quel gioco, nella colonna di destra seleziona la tabella **Punteggi**.

Scaricabile da:

HighScore: [<http://highscore.mameworld.info/>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

❖ 4. Nome del File: **Cheat.zip** - Contiene i trucchi per "barare" a molti giochi del MAME. Si trova in Internet come file.zip e va lasciato zippato (i dati sono in formato .XML) e inserito nella cartella principale del programma. Nella GUI di Mame entra nel menu "**Opzioni** ⇒ **Opzioni Predefinite Gioco** ⇒ **Miscellanea**" e spunta la casella dell'opzione "**Abilita Trucchi**".

Leggi la guida di Cheat (purtroppo in inglese) a questo indirizzo: <http://cheat.retrogames.com>

Scaricabile da:

Pugsy's Mame Cheat: [<http://cheat.retrogames.com>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Cartella **artpreview**

Le *Artwork Preview* (Anteprima Sfondi) sono una specie di *Snapshot* (le istantanee "catturate" durante il gioco), ma a differenza di queste visualizzano invece l'*Artwork* che è stata applicata al gioco (vedi cartella sotto). Sono immagini in formato **.png** e si trovano in Internet sotto forma di pacchetti compressi (p.e. **artpreviewpack01.zip**): in una cartella di "servizio" qualsiasi (p.e. C:\Temp), scompatta tutti i pacchetti in tuo possesso nei singoli file.png che racchiudono. Poi tutti i singoli file.png che si trovano in questa cartella di servizio vanno ricompattati in un **unico** file compresso che si dovrà chiamare **artpreview.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella **artpreview**. Le immagini delle artwork verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Artwork**.

Scaricabili da:

MameXT: [<http://www.mamext.net>]

Cartella **artwork**

Le *Artwork* sono immagini che rappresentano gli sfondi dei giochi – Le artwork si suddividono in *backdrops* (sfondi veri e propri), *overlays* o *lays* (sovrapposizioni) e *bezels* (cornici), e sono usate nei videogames originali per "disegnare" la scena o colorare lo sfondo in giochi altrimenti monocromatici. In Internet si trovano sotto forma di singoli files compressi (.zip) che vanno scompattati, e le immagini .png così ottenute vanno inserite tal quali nella cartella artwork di Mame (purtroppo **non** è possibile usarle in forma "zippata e purtroppo i files zip non sono compattati in pacchetti). Per attivare le artwork, nella GUI di Mame, entra nel menu "**Opzioni** ⇒ **Opzioni Predefinite Gioco** ⇒ **Miscellanea**" e spunta le caselle del gruppo "**Opzioni Artwork**".

Sono scaricabili da:

Mr.Do's: [http://mrdo.mameworld.info/mame_artwork.html]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Cartella **avi**

In questa cartella vanno inseriti i filmati in formato Avi - Questi files mostrano i giochi nel demo/attractive mode, così come appaiono sullo schermo del cabinato prima di inserire il gettone: vengono mostrati il title (le immagini iniziali del giochi), le schermate di selezione e una parte di schema del gioco, spesso casuale, ma che ha la funzione di far vedere ciò a cui si troverà di fronte l'eventuale utilizzatore. I files vanno inseriti in forma non compressa. Se sono invece nella forma compressa DivX o XviD, per poterli visualizzare correttamente è necessario installare sul proprio computer il relativo "codec". Nella GUI di Mame, selezionando il gioco dalla lista centrale e scegliendo poi dal menu *File* ⇒ *Visualizza filmati, documenti o riproduci audio* la voce *Visualizza Filmato Avi*, verrà richiamata l'applicazione di default a cui sono associati i files .avi (p.e. Windows Media Player), lanciandola con il file avi associato al gioco.

Scaricabili da:

Progetto Emma: [<http://www.progettoemma.net>]

MameXt: [<http://www.mamext.net>]

Cartella **bkgground**

I *Backgrounds* (Sfondi) sono le immagini da utilizzare come sfondo per l'interfaccia grafica di Mame (lo sfondo che appare dietro le colonne delle directory, dei giochi e delle tabelle della GUI). Hanno un valore puramente estetico e sono ampiamente personalizzabili. A seconda dello sfondo che applichi (per esempio con tonalità scure), la lettura dei nomi delle directory e dei giochi nella GUI può diventare difficoltosa. Personalmente utilizzo uno sfondo bianco o un color pastello molto chiaro. Come sfondo puoi applicare una qualsiasi immagine, anche personalizzata, che puoi prelevare dal tuo archivio personale e trasformarla in formato PNG o BMP. Inserisci nella cartella bkgground tutte le immagini che vuoi, tenendo però presente che l'immagine che vuoi utilizzare come sfondo la devi rinominare in **bkgground.png**. Puoi anche cambiare l'immagine di sfondo direttamente dalla GUI di Mame tramite il menu *Opzioni* ⇒ *Immagine di sfondo*: questa operazione però rinominerà automaticamente il file che hai selezionato in bkgground.png, sovrascrivendo in tal modo l'immagine che avevi sino a quel momento sotto il nome di bkgground.png, che andrà quindi persa.

Anche se scaricabili da MameUI: [<http://mameui.classicgaming.gamespy.com/>], ti consiglio di crearti uno sfondo personale o di utilizzare un'immagine già in tuo possesso. Fai varie prove finché non trovi lo sfondo che ti soddisfa di più.

Cartella **cabinets**

I *Cabinets* (Cabinati, cassoni) sono le fotografie dei "cassoni" che si trovavano nei bar o nelle sale giochi e su cui girava quel gioco. Si trovano in Internet sotto forma di pacchetti compressi (p.e. cabinet_01.zip) e vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **cabinets.zip**. Questo file andrà poi inserito nella cartella cabinets. Le immagini dei cabinati verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Cabinati**.

Scaricabili da:

Mr.Do's: [http://mrdo.mameworld.info/mame_artwork_frontend.html]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Progetto Emma: [<http://www.progettoemma.net>]

Cartella **cpanel**

I *Control Panels* (Pannelli di Controllo) sono le immagini dei pannelli di controllo dei giochi (in pratica le pulsantiere dei cabinets). Si trovano in Internet sotto forma di pacchetti compressi (p.e. cpanel_01.zip) che vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **cpanel.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella cpanel. Le immagini dei pannelli di controllo verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Pannelli Controllo**.

Scaricabili da:

Mr.Do's: [http://mrdo.mameworld.info/mame_artwork_frontend.html]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Cartella **docs**

In questa cartella sono già presenti i files di testo (.txt) contenenti la documentazione di Mame. Ma puoi creartene anche di tuoi personali (p.e. memorandum, note su un gioco, ecc.) usando il Blocco note di Windows. Un documento interessante che puoi crearti potrebbe essere quello in cui raccogli tutti i link dei siti che riguardano Mame, descrivendo ciascuno con una nota breve o dettagliata.

Cartella **extra**

Cartella in cui inserire le immagini Extra. Le immagini, in formato PNG o BMP, dovranno essere compresse in un file unico da chiamare **extra.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella extra. Le immagini extra verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Extra**.

Cartella **flyers**

I *Flyers* (Volantini) sono le immagini delle locandine e del materiale pubblicitario dei giochi. Si trovano sotto forma di pacchetti compressi (.zip) e vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **flyers.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella flyers. Le immagini delle locandine verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Volantini**.

Scaricabili da:

Arcade Flyers: [<http://www.arcadeflyers.net/>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it/pages/flyers.php>]

Cartella **folders**

Le *folders* (directory) sono quelle directory che appaiono nella prima colonna della GUI di Mame. Nella cartella folders vanno inseriti i files **INI** che aggiungono altre directory alla prima colonna. Il nome del file ini dà anche il nome alla directory (questo nome lo puoi "italianizzare" a tuo piacimento, rinominandolo). Ogni directory può contenere più sottodirectory.

❖ Nome file: **Series.ini** – Questo file suddivide i giochi per la serie di cui fanno parte. Si trova in Internet come file zippato che va scompattato e inserito nella cartella folders.

Scaricabile da: Progetto Emma: [<http://www.progettoemma.net>]

❖ Nome file: **Multiplayer.ini** - Questo file suddivide i giochi per il numero di giocatori che possono prendere parte al gioco. Si trova in Internet come file zippato che va scompattato e inserito nella cartella folders.

Scaricabile da: NPlayers: [<http://nplayers.arcadebelgium.be>]

Cartella **icons**

Se in questa cartella non inserisci le icone appropriate, le icone delle directory della colonna di sinistra della GUI e le icone dei giochi della colonna centrale della GUI, verranno visualizzate come icone standard. Le icone appropriate, invece, contraddistinguono meglio le directory dei giochi ed i giochi stessi nella GUI. Il file **icons.zip** si trova in Internet tal quale e va inserito nella cartella icons senza scompattarlo. Le icone saranno visualizzate per i soli giochi disponibili.

Scaricabile da:

MameUI: [<http://mameui.classicgaming.gamespy.com/>]

Mamu: [<http://icons.mameworld.info/>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Cartella **ini**

In questa cartella vanno inseriti altri files **INI** che aggiungono ulteriori directory nella prima colonna della GUI di Mame.

❖ Nome file: **Cat32** e **Deluxe32** – Questi 2 file li puoi scaricare da Progetto Emma: <http://www.progettoemma.net/index.php?catlist> . Sono sotto forma compressa (Cat32.zip e Deluxe32.zip) che devi scompattare in una cartella qualsiasi. La loro scompattazione darà luogo alle cartelle Cat32 e Deluxe32, dalle quali devi estrarre i files ini che contengono e copiarli in questa cartella ini. Questi files ini daranno origine alle omonime directory nella prima colonna della GUI di Mame.

Per esempio:

Adulti.ini - Aggiunge la directory che classifica i giochi per adulti.

Catlist.ini - Aggiunge la directory che classifica i giochi in base alle categorie.

Genre.ini - Aggiunge la directory che classifica i giochi per genere.

Multimonitor.ini - Aggiunge la directory che classifica i giochi per multimonitor.

Version.ini - Aggiunge la directory che classifica i giochi per versione di Mame.

Arrampicata.ini – Aggiunge la directory che accomuna i giochi di “arrampicata”.

Flipper.ini - Aggiunge la directory che accomuna i giochi di “flipper”.

ecc.

Cartella **manuali**

In questa cartella vanno inseriti i manuali tecnici di molti giochi arcade, in formato PDF. Si trovano in Internet come files PDF che vanno inseriti tal quali nella cartella manuali. Per visualizzarli tramite la GUI di Mame, dopo aver selezionando il gioco dalla colonna centrale, apri il menu **File** ⇨ **Visualizza filmati, documenti o riproduci audio** e sceglie poi la voce **Visualizza Manuali PDF**: verrà richiamata l'applicazione di default a cui sono associati i files .pdf (p.e. Adobe Reader), lanciandola con il file pdf associato al gioco.

Scaricabili da:

MameXT: [<http://www.mamext.net/>]

Cartella **marquees**

Le *Marquees* (Insegne) sono immagini che rappresentano le insegne presenti nella parte superiore dei cabinati dei giochi. Si trovano in Internet sotto forma di pacchetti compressi (.zip) che vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **marquees.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella marquees. Le immagini delle insegne verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Insegne**.

Scaricabili da:

Mr.Do's: [http://mrdo.mameworld.info/mame_artwork_frontend.html]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Cartella **mng**

Filmati in formato MNG - Questi files mostrano i giochi nel demo/attractive mode: vengono mostrati il title, le schermate di selezione e una parte di schema del gioco, spesso casuale, ma che ha la funzione di far vedere ciò a cui si troverà di fronte l'eventuale utilizzatore. I files vanno collocati in forma non compressa nella cartella Mng. Nel Madda's Mame UI, selezionando il gioco dalla lista centrale e scegliendo poi la voce **Visualizza Filmato Mng** dal Menu **File** ⇨ **Visualizza filmati, documenti o riproduci audio**, verrà richiamata l'applicazione di default a cui sono associati i files .mng (generalmente Irfan View o The Gimp e i browser Internet Explorer, Netscape, Opera e FireFox. Per poter visualizzare i filmati, la maggior parte di queste applicazioni necessita di un plug-in.), lanciandola con il file mng associato al gioco.

Scaricabili da:

Mamechannel: [<http://www.mamechannel.it/pages/crashtest.php>]

Cartella **mov**

Inserite in questa cartella i files dei filmati MOV. Potete anche creare dei vostri files MOV. Per avviarli, selezionate il gioco dalla lista centrale poi fate clic con il tasto destro del mouse e scegliete *Visualizza Filmato MOV*, oppure dal menu *File* scegliete la voce *Visualizza Filmato Mov*.

Nota: il nome del file MOV deve essere uguale a quello della "parent rom" del gioco a cui il filmato si riferisce (non è necessario che sia presente anche la "parent rom" nella cartella Roms). Ad esempio, se il nome del file della "parent rom" è puckman.zip, il filmato deve necessariamente chiamarsi puckman.mov.

Per potere avviare il filmato è necessario che sul vostro computer sia installata un'applicazione in grado di visualizzare i files Mov (generalmente Apple QuickTime Player).

Cartella **mp3**

Inserite in questa cartella i files audio MP3. Potete anche creare dei vostri files MP3. Inserirli in questa cartella. Per avviarli, selezionate il gioco dalla lista centrale poi fate clic con il tasto destro del mouse e scegliete *Riproduci file audio Mp3*, oppure dal menu *File* scegliete la voce *Riproduci file audio Mp3*.

Nota: il nome del file MP3 deve essere uguale a quello della "parent rom" del gioco a cui il file si riferisce (non è necessario che sia presente anche la "parent rom" nella cartella Roms). Ad esempio, se il nome del file della "parent rom" è puckman.zip, il file deve necessariamente chiamarsi puckman.mp3.

Per potere avviare il file è necessario che sul vostro computer sia installata un'applicazione in grado di riprodurre i files Mp3 (generalmente Microsoft Windows Media Player o WinAmp).

Cartella **pcb**

I *PCB* (Printed Circuits Boards – Schede dei Circuiti Stampati) sono le immagini delle schede dei circuiti stampati dei vari giochi. Si trovano sotto forma di pacchetti compressi (.zip) che vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **pcb.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella pcb. Le immagini delle schede e dei circuiti stampati verranno visualizzate nella parte destra della GUI di Mame selezionando la tabella **PCB**. Non inserite in questa cartella i file di testo PCB-Info di Mash. Scaricabili da:

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

MameXT: [<http://www.mamext.net>]

Cartella **roms**

Cartella in cui inserire i files delle Roms. Come già spiegato nella parte iniziale del tutorial, ROM è l'acronimo di Read Only Memory, ed indicano dei circuiti integrati la cui funzione è quella di contenere dati non modificabili (durante l'esecuzione del gioco). Quando si parla di ROM nell'ambito dell'emulazione ci si riferisce spesso alle immagini (copie digitali) delle ROMs fisiche che compongono un gioco od un sistema, in questo caso arcade. Le ROM in questione contengono interamente il gioco, dal codice del programma alla grafica ed al sonoro, e vengono usate in combinazione con l'emulatore per ricreare sul PC la macchina originale, permettendo all'utente di giocare coi giochi arcade sul PC. Le ROMs possono anche essere utilizzate per riparare schede arcade originali danneggiate dal tempo o da incidenti, riportando in vita sistemi che altrimenti andrebbero irrimediabilmente perduti. In quasi tutti i giochi arcade i dati (software, grafica, audio, ecc.) sono memorizzati in chip di memoria di sola lettura (Read Only Memory, ROM) sebbene in alcuni casi siano utilizzati anche floppy disk, CD-ROM o cassette. I dati contenuti in questi supporti vengono letti e riscritti in file contenenti l'esatta copia del chip da cui provengono attraverso un processo chiamato *dumping*. Tali file (indipendentemente dal supporto dal quale provengono) vengono chiamati ROM. Solitamente un gioco è composto da più ROMs (alcune per l'audio, alcune per la grafica, ecc.). L'insieme di tutte le ROMs di un gioco prende il nome di ROM Set. Il MAME gestisce i ROM Set in 2 modi: file CHD (Compressed Hunks of Data) che contengono le immagini compresse di hard disk o compact disc, oppure file ZIP contenenti tutte le ROM. Le roms rappresentano la linfa vitale di Mame. Senza le roms Mame non ha senso. Siccome i giochi sono soggetti a copyright, non si trovano nei siti "ufficiali" che curano Mame, se non quelli che ne sono privi.

Le Roms sono sotto forma di files zippati che hanno come nome il titolo del gioco, e vanno inserite nella cartella Roms così come sono (cioè senza scompattarle).

Le seguenti roms sono prive di copyright e si possono scaricare da siti ufficiali:

Gridlee, Robby Roto, Alien Arena, Teeter Torture, Circus, Car Polo, Robot Bowl, Crash, Fire One, Rip Cord, Side Trak, Star Fire, Targ, Spectar.

Le trovi nel sito: [<http://www.mamedev.org/roms>]

World Rally

Le trovi nel sito: [<http://www.gaelco.com/english/pages/hablando/frhablan.htm>]

Cartella **samples**

I *samples* sono i campionamenti audio - Tutti i videogiochi arcade hanno del sonoro, quali più e quali meno, ed il MAME ovviamente emula anche questa porzione dell' hardware originale. Purtroppo non sempre è possibile, per un motivo o per un altro, emulare il sonoro in un gioco. In certi casi il MAME ha optato per una soluzione 'temporanea' per permettere ai giochi con sound non emulabile di avere il sonoro, ed ottengono questo risultato con i samples. I samples sono dei

files in formato WAV contenenti una registrazione del suono fatta utilizzando il cabinato originale. Questi files, anche se permettono di avere l'audio in certi giochi, non sono considerati una soluzione al problema, bensì solamente un rattoppo temporaneo, in attesa di una migliore emulazione dell' hardware sonoro dei giochi in questione. I samples, che hanno come nome quello del gioco a cui si riferiscono, si trovano in formato compresso (.zip) ed in tale formato vanno inseriti nella cartella samples. Vengono automaticamente riconosciuti dal programma **CirMAME Pro** quando viene fatta una scansione. Nella GUI di Mame entra nel menu "*Opzioni* ⇒ *Opzioni Predefinite Gioco* ⇒ *Audio*" e spunta la casella dell'opzione "*Usa Campionamenti*".

I samples sono scaricabili da:

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Cartella **scores**

Gli *Scores* (Punteggi) sono le immagini dei punteggi più alti nei giochi. Si trovano sotto forma di pacchetti compressi (.zip) che vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **scores.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella scores. Le immagini dei punteggi più alti dei giochi verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Punteggi**.

Scaricabili da:

Progetto Snaps: [<http://www.progettoemma.net/?snaps>]

Cartella **select**

I *Select Shots* (Schermate di Selezione) permettono, nei giochi dove è possibile, di visualizzare in anteprima il personaggio da scegliere (oppure il modello di auto nei giochi da corsa, o ancora, la squadra nei giochi sportivi), prima di arrivare alla classica schermata di selezione con conto alla rovescia, riconoscere un gioco dai personaggi (gli screenshot "in action" non possono mostrare tutti i personaggi disponibili in quel gioco), vedere "a colpo d'occhio" quante volte uno stesso personaggio appare in più giochi, notare le piccole differenze (vestito, atteggiamenti, grafica del nome, ecc.) che un personaggio ha in ogni versione dello stesso titolo, e da ciò scegliere la versione più affine ai propri ricordi. Si trovano sotto forma di pacchetti compressi (.zip) che vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **select.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella select. Le immagini delle schermate di selezione verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Select**.

Scaricabili da:

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

MameXt: [<http://www.mamext.net>]

Progetto Snaps: [<http://www.progettoemma.net/?snaps>]

Cartella **snap**

Gli *Screenshots* o *Snapshots* (Anteprime) sono le istantanee delle immagini dei giochi. Si trovano sotto forma di pacchetti compressi (.zip) che vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **snap.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella snap. Le immagini delle anteprime verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Anteprime**.

Scaricabili da:

MameUI: [<http://mameui.classicgaming.gamespy.com/>]

HIT F12!: [<http://www.mameworld.info/hitf12/>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Progetto Snaps: [<http://www.progettoemma.net/?snaps>]

Cartella **swf**

Inserite in questa cartella i files dei filmati SWF. Potete creare dei vostri files SWF. Inserirli in questa cartella. Per avviarli, selezionate il gioco dalla lista centrale poi fate clic con il tasto destro del mouse e scegliete **Visualizza Filmato Swf**, oppure dal menu **File** scegliete la voce **Visualizza Filmato Swf**.

Nota: il nome del file SWF deve essere uguale a quello della "parent rom" del gioco a cui il filmato si riferisce (non è necessario che sia presente anche la "parent rom" nella cartella Roms). Ad esempio, se il nome del file della "parent rom" è puckman.zip, il filmato deve necessariamente chiamarsi puckman.swf.

Per potere avviare il filmato è necessario che sul vostro computer sia installata un'applicazione in grado di visualizzare i files Swf, per esempio il player Macromedia Shockwave scaricabile gratuitamente dal sito del produttore [<http://www.macromedia.com/>].

Cartella **titles**

I *Titles* (Titoli) sono le immagini iniziali dei giochi. Si trovano sotto forma di pacchetti compressi (.zip) che vanno scompattati in una qualsiasi cartella e poi ricompattati in un unico file che si dovrà chiamare **titles.zip**. Questo file andrà poi copiato nella cartella titles. Le immagini iniziali dei giochi verranno visualizzate nella colonna di destra della GUI di Mame selezionando la tabella **Titoli**.

Scaricabili da:

Mame Titles: [<http://www.mametitles.com>]

Mame Channel: [<http://www.mamechannel.it>]

Progetto Snaps: [<http://www.progettoemma.net/?snaps>]

Cartella **wav**

Inserite in questa cartella i files audio WAV in forma non compressa. Potete anche creare dei vostri files WAV. Inserirli in questa cartella. Per avviarli, selezionate il gioco dalla lista centrale poi fate clic con il tasto destro del mouse e scegliete **Riproduci file audio Wav**, oppure dal menu **File** scegliete la voce **Riproduci file audio Wav**.

Nota: il nome del file WAV deve essere uguale a quello della "parent rom" del gioco a cui il file si riferisce (non è necessario che sia presente anche la "parent rom" nella cartella Roms). Ad esempio, se il nome del file della "parent rom" è puckman.zip, il file deve necessariamente chiamarsi puckman.wav.

Per potere avviare il file è necessario che sul vostro computer sia installata un'applicazione in grado di riprodurre i files Wav (generalmente Microsoft Windows Media Player o WinAmp).

Approfondimenti

Cosa sono i Rom Set?

I Rom Set sono gruppi di immagini delle ROMs che compongono lo stesso gioco. Ci sono 3 tipi principali di ROM Set:

- *ROM Set Originale*: anche chiamato ROM Set Parent, questo set contiene tutte le ROM del gioco che il team di sviluppo del MAME ha definito come originale (alcune volte è la versione più recente e completa del gioco, altre volte è la prima e più tradizionale, altre volte ancora è la versione mondiale o la più famosa). Le ROM di questo set contengono tutte le informazioni per lanciare il gioco.

- *ROM Set Clone*: sono varianti dei giochi originali, per esempio versioni precedenti o successive o localizzate, che usano svariate ROM identiche ad altre versioni dello stesso gioco. Per risparmiare spazio queste ROM duplicate vengono incluse una sola volta nel set Parent, mentre il set Clone contiene solamente le ROM che lo distinguono dalle altre edizioni del gioco.

- *BIOS ROM Set*: non sono veri e propri giochi, contengono delle ROM necessarie ad altri giochi per poter essere eseguiti. Il BIOS (Basic Input/Output System) è un insieme di routine di base che gestiscono le varie componenti hardware della macchina del gioco. Queste immagini sono particolarmente importanti per sistemi che supportano più giochi quali il Neo Geo.

Che cosa sono i CHD?

I CHD (Compressed Hunk of Data) sono dei file compressi che contengono l'immagine digitale del contenuto del disco rigido o di un supporto ottico digitale (come CD) di un determinato gioco. I CHD sono necessari quanto le ROM per il corretto funzionamento dei giochi che ne fanno uso, ma rispetto alle ROM sono spesso molto più grossi. Al momento i CHD più pesanti superano i 2 giga e mezzo, ed i giochi in CHD sono tendenzialmente più lenti dei giochi costituiti da sole ROM Images. Nonostante i CHD siano solo una manciata irrisoria in confronto al numero totale delle ROM, compongono quasi tre quarti dell'intero set, e se non si è interessati ad avere il set completo è consigliabile, e spesso fatto, tralasciare proprio questi file, perdendo così solo un numero minimo di giochi ed allo stesso tempo risparmiando decine di giga di spazio. Per far sì che i giochi che usano i CHD funzionino correttamente occorre mettere i file '.chd' in una sottocartella nella cartella 'roms' con lo stesso nome del set da cui dipende.

Nota: Non sempre il nome del CHD corrisponde con il nome del set, quindi creare una cartella con il nome del CHD **non** sempre è un modo valido. Sempre accertarsi del nome del set parent che usa il CHD usando un ROM Manager, il MAME stesso o un sito come Progetto EMMA.

Nota 2: Non è vero che "i giochi con CHD sono tutti lenti". Se da un lato è vero che la maggior parte dei giochi con CHD hanno problemi di velocità di emulazione in MAME, questo non è in alcun modo legato al fatto che il gioco usi o meno un CHD, ma dipende dal fatto che molto spesso tali giochi utilizzano hardware molto complesso da emulare, ed è da questa complessità che deriva la lentezza di emulazione, non dal fatto che usino o meno CHD (a titolo di confronto, esistono giochi anche datati, il cui romset è di pochi kb, che comunque non funzionano in mame a piena velocità se non in PC molto prestanti, proprio a causa della complessità di emulazione dell'hardware originale).

Tasti di controllo di MameUI.

Quando avvii MameUI, il programma eseguirà le procedure di diagnostica iniziali e cercherà i giochi disponibili nella cartella roms, e poi mostrerà l'interfaccia grafica.

L'interfaccia grafica è divisa in tre colonne:

Nella colonna di sinistra ci sono le directory che raggruppano i giochi per tipo. Cliccando su una delle directory, nella colonna centrale appare l'elenco dei giochi di quella directory.

Nella colonna centrale appare l'elenco dei giochi che fanno parte della directory che hai cliccato nella colonna di sinistra. Se clicchi una volta su un gioco, nella terza colonna, quella di destra, puoi vedere le immagini relative a quel gioco (a seconda della tabella selezionata). Se clicchi due volte su un gioco, questo si avvia.

Nella colonna di destra appaiono le immagini relative al gioco che hai selezionato nella colonna centrale. Spostandoti tra le varie Tabelle, puoi vedere le Anteprime, i Volantini, i Cabinati, le Insegne, i Titoli, i Pannelli di Controllo, i PCB, le Artworks, i Select, le immagini Extra, i Punteggi, la Storia relative a quel gioco. Non è detto che per quel gioco esistono immagini, oppure esistono immagini in una tabella e non in un'altra: ciò avviene per lo più perché non hai scaricato ed inserito quel tipo di immagini in Mame.

Se i giochi non vengono visualizzati nell'elenco dei giochi disponibili, prova a premere F5 per forzare la ricerca del gioco o prova ad eseguire una verifica utilizzando il menù *File* ⇒ *Controlla*.

Per attivare il mouse o i gamepads che eventualmente sono collegati al tuo PC per utilizzarli con i giochi, è necessario attivare le relative opzioni dal menu *Opzioni* ⇒ *Opzioni Predefinite* ⇒ *Dispositivi*.

Per avviare un gioco, fai doppio click su un gioco nella colonna centrale. MameUI mostrerà due schermate di informazioni:

- ❖ Nella prima schermata appare un avviso sul copyright: per proseguire digita letteralmente **OK**, cioè prima il tasto [o] e poi il tasto [k] (ok).
- ❖ Nella seconda schermata appaiono alcune note sull'hardware del cabinato che si sta per emulare: per proseguire premi il tasto **[INVIO]**.

L'emulazione dell'hardware del cabinato da parte di MameUI è perfetta: è come se col tasto [INVIO] tu avessi appena dato corrente a quel cabinato, che mostra quindi delle schermate diagnostiche e a volte appaiono anche informazioni sul copyright.

Finita l'emulazione della diagnosi, il gioco si avvia in modalità dimostrativa in attesa di inserire un gettone, proprio come avviene nel cabinet reale.

- ❖ **Per giocare inserisci un gettone con il tasto [5] ed inizia la partita con il tasto [1]**
- ❖ **I tasti di controllo di MameUI sono i 4 tasti freccia per i controlli direzionali, e il tasto [CTRL] di sinistra come tasto di azione primario.**
- ❖ **Per uscire dal gioco, premi il tasto [ESC] in alto a sinistra sulla tastiera.**

Sui giochi che consentono giocatori multipli:

Per giocare in due inserire il gettone con il tasto [6] e far giocare il giocatore 2 con il tasto [2]

Per giocare in tre inserire il gettone con il tasto [7] e far giocare il giocatore 3 con il tasto [3]

Per giocare in quattro inserire il gettone con il tasto [8] e far giocare il giocatore 4 con il tasto [4]

Mentre si sta giocando con il MameUI, il sistema di menù interno di configurazione può essere attivato premendo il tasto **[TAB]**. Questo farà apparire le opzioni di controllo. Queste opzioni consentono una nuova mappatura dei controlli del MameUI per qualsiasi tasto della tastiera o qualsiasi pulsante del gamepad, secondo le proprie preferenze. La voce Input (generale) controlla le impostazioni globali, mentre la voce Input (questo gioco) comprende i controlli per il solo gioco selezionato. Per cambiare la mappatura selezionare tramite la freccia il controllo da modificare, premere il tasto **[ENTER]** e quindi scegliere il nuovo controllo desiderato. Premere il tasto **[ESC]** per uscire dal menù [TAB] e tornare alla partita. Nota: se vi sono più mouse collegati al sistema è possibile configurarli singolarmente tramite la selezione dei loro controlli nel menù [TAB] e muovendo il mouse o la trackball a sinistra o a destra, verso l'alto o verso il basso per mapparli.

Altri tasti importanti durante l'emulazione sono:

[TAB] per visualizzare il sistema di menù interno.

[Maiuscolo + P] per far avanzare l'immagine di un fotogramma quando il gioco è in pausa.

[P] pulsante per mettere in pausa il gioco.

[F3] Reset (Riavvia il gioco).

[F4] visualizza la grafica e la gamma di colori del gioco.

[Maiuscolo + F7] Salva lo stato corrente del gioco [a-z, 1-0] (per i giochi che lo supportano)

[F7] Carica un salvataggio del gioco effettuato in precedenza [a-z, 1-0] (per i giochi che lo supportano)

[F9] Incrementa all'istante lo scorrere dei fotogrammi.

[F10] Interruttore limitatore di velocità.

[F11] Interruttore visualizzazione della velocità (fotogrammi al secondo).

[Maiuscolo + F12] Inizia/Termina il salvataggio di un filmato in formato MNG di una partita durante il gioco.

[F12] Salva uno snapshot (fotografia) dello schermo. La cartella predefinita dove verrà salvato è snap. Per impostazione predefinita lo snapshot viene salvato in formato Portable Network Graphics (.png). .

[ESC] esce dal gioco e si ritorna all'interfaccia di MameUI.

[Alt di sinistra + Enter] alterna la modalità di visualizzazione da schermo intero a finestra.

[Insert] avanti veloce con pieno "unthrottle" e frameskip più alto, conveniente per l'accelerazione con la partenza lenta di alcuni giochi.

Messa a punto di Mame.

Tutti i sottostanti argomenti sono trattati ampiamente nell'ottima guida ufficiale "**MameUI Help**" che si trova nella cartella principale di MameUI. Qui mi limito a riportarne solo i titoli, in quanto l'inserimento di questi argomenti nel tutorial si rivelerebbe solo un'inutile duplicazione di quanto ottimamente esposto dalla guida ufficiale.

La Guida, richiamabile anche dal menu "**Aiuto**" della GUI di MameUI, può essere aperta semplicemente con un doppio click sul file "**MameUI Help.chm**".

Requisiti di Sistema

Impostazioni del MameUI Consigliate

Barra degli Strumenti / Barra di Stato / Finestre

Menù File

Menu Visualizza

Menu Opzioni

Problemi e Suggerimenti