

DCiberia Magazine

Navidad 2005



Un resumen navideño para la
comunidad DCiberia, con lo mejor
que ha deparado 2005 para la
Sega Dreamcast.

Dreamcast

FELIZ NAVIDAD

Avance DCiberia Magazine / MadridDC
scene
emuladores
homebrew



EDITORIAL

Ya es Navidad en **DCiberia** y después de un año tan agitado dentro de la Scene Dreamcast creemos que el mejor regalo que os podemos hacer es una edición especial y número 0 Digital de **DCiberia Magazine**.

Muchas son las cosas que han pasado desde la última **MadriDC / MadriSX** y muchas son las cosas nuevas que se han dejado ver para la blanca de Sega durante todo 2005.

Es nuestra intención resumir en pocas páginas todo lo acontecido de relevancia en la Scene Dreamcast Española, con momentos de auténtico furor y momentos de escasez absoluta.

En general os ofrecemos de todo un poco y os agradecemos todo el apoyo que nos podáis mostrar y ofrecer para que nuestro sueño sea dentro de lo que cabe lo más real posible.

Aprovechamos tanto el medio como el motivo para pedir tú ayuda y tú colaboración, contribuyendo con unas pelas o aportando tú trabajo en la Web, de la cual nos sentimos todos muy orgullosos de haber logrado nuestros objetivos para el año 2005.



Poco más podemos hacer desde aquí y os emplazamos para la próxima edición impresa de **DCiberia Magazine**, que será presentada en la **Feria MadriSX**

el próximo 4 de Marzo de 2006, en donde **DCiberia / MadriDC** estará presente compartiendo el mejor momento Dreamcast de todo 2006 con todos vosotros y mejorando en todos los aspectos pasadas ediciones de **MadriDC**. Las novedades de esta próxima edición serán desveladas con tiempo de sobra.

Si eres nuevo en el mundo de la Dreamcast no te preocupes porque hay un montón de estupendas personas que estarán encantadas de resolver vuestras dudas en **DCiberia** y **Dreamadictos**, a ver si a alguno os pica el gusanillo de la emulación o del homebrew y pronto tenemos más sceners haciendo que todos dejemos caer unas babillas.

Queremos pedirlos que mantengáis vivo el espíritu **Dreamcast**, en ninguna scene está sucediendo lo que está pasando con la nuestra que nunca ha dado tanto de sí. Gracias a personas como **Jate**, que con entusiasmo sigue pilotando la nave **DREAMADICTOS** nuestra más sincera felicitación y homenaje por su buena labor.

Os deseamos un Feliz y Prospero año nuevo 2006 y una Feliz Navidad. Ya os dijimos que era el otoño de la DC.

<http://www.dciberia.net>

INDICE DE CONTENIDOS

Página 2. Emuladores para Dreamcast presentados en 2005.

Página 3. Introducción a los emuladores en Dreamcast.

Página 5. El Fenómeno 4ALL.

Página 6. La Scene Dreamcast en Español.

Página 7. Lanzamientos comerciales 2005.

Página 8. Desarrollo y programación en Dreamcast.

Faltán muchos artículos que no han sido presentados

STAFF DCiberia

Coordinador de Puiblicación: Ron

Diseño: Ron

Colaboradores: LTK, Timofonic, Josemci, Juarrox, Segata, Kortex, Kupra, Belavi, Fox68K, Zagal, DarkSlain, Chui, Dr. Apocalipsis, Zylolj.

Editor: Ron

© **DCiberia.net** 2005.



DCiberia no necesariamente comparte las opiniones de los autores de sus artículos. Tampoco se responsabiliza por violaciones a los derechos de la propiedad individual de terceras personas.

Todos los contenidos publicados en DCiberia son propiedad de sus respectivos autores. Todas las marcas y nombres registrados, y los logotipos asociados, son propiedad de las personas y empresas a los que pertenezcan legalmente.

DREAMCAST y sus EMULADORES 2005

Dreamcast, Primera consola de la llamada generación 128 bits es la consola con la mayor scene gracias a sus emuladores y más que nada por su sorprendentes emuladores supuestamente imposibles para dicha maquina. Gracias a disponer de un entorno de desarrollo libre y gratuito para programar, la Dreamcast ha llegado a ser la consola número uno en scenes. 2005, un año en el que mucha gente ya daba la Dreamcast por muerta, dado que se suponía que la Xbox le quitaría el sitio en emulación pero... no ha sido así.

Emuladores 2005:

AMIGA 500

Nombre: **UAE4ALL**
Versión: Beta 2
Autor: Chui & Fox68k

Información: Gran emulador de Amiga 500 para Dreamcast con el core FAME de Fox68k implementado. Solamente tiene algún que otro problema de incompatibilidad con algun juego. A día de hoy con el nuevo core del FAME que será en breve liberado, su velocidad y compatibilidad rondarán el 100 %.

Web del proyecto: <http://chui.dcemu.co.uk/uae4all.html>

APPLE 2

Nombre: **Apple II Soul Captor**
Versión: Beta 2
Autor: DCGrendel

Información: Emulación de los ordenadores Apple 2 y Apple II con soporte para salvar, imagenes de disco, menu multilinguaje.

Web del proyecto: <http://consolevision.com/members/dcgrendel/>

ATARI ST

Nombre: **DCastaway**
Versión: 3
Autor: Chui & Ron

Información: Emulador perfecto de la Atari ST para Dreamcast

Web del proyecto: <http://chui.dcemu.co.uk/dcastaway.html>

DRAGON 32/64

Nombre: **DragonDC**
Versión: 0.2sc
Autor: Ron

Información: Emulador de Dragón 32/64 con compatibilidad Tandy Color Computer . Actualmente se encuentra en fase de desarrollo y se espera una alpha pública para antes de MadriDC

Web del proyecto: www.dcmu.co.uk/dragondc.shtml

ZX Spectrum

Nombre: **DClive DC**
Versión: DCiberia Demo
Autor: Ron

Información: Emulador de ZX Spectrum en evolución. WIP
Web del proyecto: www.dcmu.co.uk

ENTERPRISE 64/128

Nombre: **Enterprise DC**
Versión: DreamOn 05
Autor: Ron

Información: Emulador con compatibilidad al 100% con todos sus títulos y con sonido. Web del proyecto: www.dcmu.co.uk/enterprisedc.shtml

MSX

Nombre: **MSXCast**
Versión: Dream ON 05
Autor: LTK

Información: Basado en fMSX. Funciona al 100 % :)

Web del proyecto: <http://www.dcmu.co.uk/msxcast.php>

NEOGEO AES

Nombre: **Neo4All/AES**
Versión: Alpha 1
Autor: Chui & Fox68k

Información: Quizás el emulador más esperado para la Dreamcast, utilizando la tecnología MMU para poder cargar las roms en la RAM. Un gran trabajo. Aunque de momento, tiene problemas con la lectura. Si no le pondría el 100% asegurado!

Web del proyecto: <http://chui.dcemu.co.uk/neo4all.html>

NEOGEO CD

Nombre: **Neo4All/CD**
Versión: Beta 4
Autor: Chui & Fox68k

Información: El mejor emulador de Neogeo para Dreamcast solamente tiene probela de que algun juego no carga, pero solamente són muy pocos. Fullspeed y con sonido.

Web del proyecto: <http://chui.dcemu.co.uk/neo4all.html>

NES

Nombre: **NesterDC SE**
Versión: 1
Autor: Scherzo

Información: Nueva versión del NesterDC en su versión especial la cual ha empeorado respecto a otras versiones, solamente mejora su sencillez para crear el CD a tu medida.

Web del proyecto: <http://www.sch3rz0.com/nesterdcse/>

DOS X86

Nombre: **DosBOXDC**
Versión: 1
Autor: GPF

Actualmente corre juegos 386/VGA de hasta 4 Mb de Ram.

Web del proyecto: <http://gpf.dcmu.co.uk>

Hay muchos más en desarrollo y en el próximo número de DCiberia Magazine os contaremos todo ampliamente, con comentarios, análisis y listas de compatibilidad.

Como podeis observar, la DC ha ido sacando su jugo hasta la fecha pero... el 2006 se ve movidito ! :) Apoyad DCiberia. !

By: ZaGaL



Amiga 500
http://chui.dcemu.co.uk/uae4all.shtml

Arcade
http://www.dcemu.co.uk/arcadeindex.shtml

Apple2
http://www.dcemu.co.uk/apple2.shtml

Atari 800
http://www.dcemu.co.uk/atari800dc.shtml

Atari 2600
http://www.dcemu.co.uk/atari2600index.shtml

Atari 5200
http://www.dcemu.co.uk/atari5200dc.shtml

Atari 7800
http://www.dcemu.co.uk/dc7800.shtml

Atari ST
http://chui.dcemu.co.uk/dcastaway.shtml

Atari Lynx
http://www.dcemu.co.uk/atariynx.shtml

BBC Micro
http://www.dcemu.co.uk/beebemdc.shtml

Dos
http://www.dcemu.co.uk/bholedc.shtml

Chip 8
http://www.dcemu.co.uk/chip8.shtml

Colecovision
http://www.dcemu.co.uk/dcolem.shtml

Commodore Plus 4
http://www.dcemu.co.uk/plusive.shtml

Commodore 64
http://www.dcemu.co.uk/c64index.shtml

Cps1/Cps2
http://www.dcemu.co.uk/cps1.shtml

Dragon 32/64
http://www.dcemu.co.uk/dragondc.shtml

Enterprise 64/128
http://www.dcemu.co.uk/enterprisedc.shtml

Gameboy
http://www.dcemu.co.uk/gameboyindex.shtml

GameGear
http://www.dcemu.co.uk/smsindex.shtml

Genesis (Megadrive)
http://www.dcemu.co.uk/genesisindex.shtml

Intellivision
http://www.dcemu.co.uk/intellivision.shtml

MAME
http://www.dcemu.co.uk/mameindex.shtml

Master System
http://www.dcemu.co.uk/smsindex.shtml

MSX
http://www.dcemu.co.uk/msxindex.shtml

Multi System
http://www.dcemu.co.uk/darcdc.shtml

Neo Geo
http://www.dcemu.co.uk/mdcng.shtml

Neo Geo CD
http://www.dcemu.co.uk/neogeocdsd.shtml

http://chui.dcemu.co.uk

Neo Geo Pocket
http://www.dcemu.co.uk/ngpocket.shtml

Nes
http://www.dcemu.co.uk/nesindex.shtml

Nintendo 64
http://www.dcemu.co.uk/dcnincest64.shtml

Odyssey 2
http://www.dcemu.co.uk/odddc.shtml

PC Engine
http://www.dcemu.co.uk/dreamengine.shtml

Playstation
http://www.dcemu.co.uk/psindex.shtml

Saturn
http://www.dcemu.co.uk/satindex.shtml

SG1000/3000
http://www.dcemu.co.uk/dreamorama.shtml

Single Game
Arcadehttp://www.dcemu.co.uk/sgindex.shtml

Snes
http://www.dcemu.co.uk/snesindex.shtml

Spectrum
http://www.dcemu.co.uk/spectrumindex.shtml

System 16
http://www.dcemu.co.uk/system16emu.shtml

Vectrex
http://www.dcemu.co.uk/vectrex.shtml

VTech Creativision
http://www.dcemu.co.uk/funvision.shtml

Wonderswan
http://www.dcemu.co.uk/wonderswanindex.shtml

Introducción a los emuladores en Dreamcast: por Ron.

En esta breve introducción o tutorial vamos a tratar de contarte de que va todo esto de los emuladores para Dreamcast de la manera más escueta y fácil posible. Te enterarás de casi todo lo básico para que empieces a disfrutar de este apasionante mundo. DCiberia junto a DCEmu, Dreamadictos y DCFrance quieren ser fieles testigos de la Scene que soporta a la consola que actualmente goza de mayor salud y vitalidad en cuanto a emuladores.



¿Emular en Dreamcast? ¿Qué es un emulador?

Pues sencillamente un programa que ha sido hecho en casa por alguien que se ha molestado en ello y que te permitirá utilizar sistemas antiguos en tu Dreamcast. Por sistemas antiguos entendemos consolas (NES, Master System, Megadrive, Super Nintendo, NeoGeo, etc), ordenadores (Sinclair Spectrum, Amstrad CPC, MSX, Atari ST, Amiga, etc) y ¡recreativas! (de hace algunos años claro). Y te estarás preguntando ¿cómo es eso? Pues, para entenderlo mejor, vamos a centrarnos en un ordenador que marcó época: el Spectrum.

Últimamente están apareciendo emuladores para sistemas recientes, como PlayStation? o Nintendo 64, Saturn y damos por sentado que son experimentos y demostraciones, pero que de momento no son puramente funcionales como se espera en Dreamcast

Imaginemos que de críos tuvimos un Spectrum (en cualquiera de sus variantes). Posiblemente pasaras muchos buenos ratos con tus juegos favoritos e incluso haciendo algún pinito en el BASIC que incluía. Pues bien, ahora podrás tener frente a ti, sin necesidad de ningún aparato adicional ni nada de eso, la pantalla del Spectrum en tu Dreamcast exactamente igual que la que veíamos en el TV hace una década. Exactamente lo mismo, ningún engaño, ningún truco, idéntico. O sea, que podremos incluso programar el BASIC igual que lo hacíamos antes. Y por supuesto, podremos cargar juegos, aunque esto es una cuestión que trataremos más adelante.

¿Lo vas pillando?, sin mover la Dreamcast de mi sitio, es como si tuviera el

mismo teclado de goma con sus historias desplegado en el salón de casa.

Pero ojo, que no sólo podremos resucitar el Spectrum, como dijimos al principio también podremos usar otros muchos sistemas. Actualmente en Dreamcast he contado mas de 30 sistemas emulados más los que se encuentran actualmente en desarrollo y faltan muy pocas cosas de 8 y 16 bit por emular.

Vale, ahora ya sabes que es un emulador... pero ¿no puedo cargar programas ni juegos?

Pues claro que sí. Y podrás jugar a tus juegos como lo hacías antes e incluso utilizar programas en el caso de los ordenadores. Es aquí donde entra una palabra que si te has movido un poco por este mundillo te habrás encontrado en mil sitios: ROM. Una ROM es, para que nos entendamos, un juego o un programa. En realidad es código binario (el 'alimento' de cualquier consola/ordenador/recreativa) que sólo entenderá nuestra Dreamcast a través del emulador correspondiente.

Aquí es conveniente hacer una aclaración. En realidad, ROM es una palabra que sólo podemos aplicar a la READ ONLY MEMORY de los ordenadores a emular y a los juegos que venían en formato cartucho.

En el caso de los ordenadores, todo el sistema operativo, lenguaje de programación e interfaz, conocidos también como BIOS, en muchos casos no vienen incluidos en los emuladores porque los propietarios no han licenciado esa misma ROM y solo podrás usarla en caso de que poseas el sistema a emular original. En el caso de Amstrad y Sinclair están licenciadas al público en general, no nos preguntéis acerca de este tema, dado que pasamos ampliamente de meternos en asuntos legales por tener roms con copyright.

En el caso de los cartuchos, ¿Por qué? Porque todo ese código binario de la ROM estaba contenido en los chips que tenían dentro estos cartuchos. A los ordenadores que utilizan disquetes se le da el nombre de 'imágenes de discos'. Esto es conflictivo de entender, pero ... tambien los ordenadores utilizaban cintas de cassette y hay ROMs que no son mas que esos ficheros TAPE o cinta.

Algo que seguro que te estarás preguntando es de dónde puedes conseguir ROMs o imágenes de discos. Pues de muchos sitios en Internet, aquí en DCiberia solo encontrarás algunas que son open source, que están licenciadas por sus fabricantes o que son freeware o dominio público sin violar ningún derecho de autor ni copyright, pero cuidado, en el caso de las ROMs con copyright sólo podrás utilizar aquellas de las que poseas legalmente el ordenador, el cartucho o disco. Si no, en principio no podrás tocarla en un CDROM para usar con tu Dreamcast

Cuestiones que debes tener muy claras

La mayoría de los emuladores son OpenSource o freeware, es decir, gratis.

La gran mayoría están liberados bajo licencias GPL/GNU. Además los coders no cobran ni un centimo por su dedicación y horas. Otros son comerciales, de los que en alguno de los casos te podrás bajar una 'demostración' para que puedas evaluarlo y si te convence, proceder a comprarlo. Así que si algún emulador no te convence, no te quejes porque a caballo regalado...

Otros emuladores son pequeñas contribuciones a la SCENE que mas que perseguir hacer un emulador perfecto, son básicamente DEMOS. Algunas demasiado evolucionadas y además ayudan a portar código a Dreamcast y de esa forma hacen que otras personas puedan aprovechar todo tipo de CPU's, CORES, Chips de Video, de audio, etc..

Muchas personas trabajan incondicional y desinteresadamente en el desarrollo de emuladores de Dreamcast, lo mejor que puedes hacer es probar sus emus siempre que puedas y ayudarles en caso de que encuentres bugs, fallos, errores y es importante que uses los foros de DCiberia para contar tus experiencias con el uso de los emuladores para Dreamcast.

¿ Son los emuladores perfectos ?

Los emuladores no son perfectos. Emular un sistema no es tarea fácil (es muy complicado, estresante y frustrante) y requiere un periodo de 'evolución' hasta alcanzar una versión que sea estable y cargue el mayor número de programas/juegos y con la mayor fidelidad posible con el original. Queremos decir con esto que con casi todos los emuladores habrá algún programa o juego que no funcionará o que lo hará con 'defectos'. Esto es totalmente normal, y si nos pasa, tendremos que esperar a otra versión o probar con otro emulador.

Usualmente en las web de Dreamcast y sobre todo en los foros suele haber listas de compatibilidad de los emuladores, sorprendentemente siendo esta de lo más increíble que hay dado el número de títulos que funcionan sobre los emuladores de la Dreamcast.

Un sistema puede tener (y de hecho tienen) bastantes emuladores diferentes programado por personas diferentes, algunos muy buenos y otros menos buenos. En nuestra "blanca" tenemos el claro ejemplo de los emuladores de Spectrum, he contado 5 pero creo que hay más. Lo mejor es que te los bajes todos y los pruebes para ver cual te parece mejor.

Una de las cosas con las que te puedes encontrar y además pasa sobre todo cuando se están probando juegos y programas a ciegas con los emuladores es que la Dreamcast se pete. En caso de ver que tu consola se queda colgada tan solo tendrás que reiniciar y saber que ese juego con esa version del emulador no rula. Si conoces algún foro donde comentarlo no dejes de hacerlo dado que vendrá muy bien tanto para el conocimiento del coder y así poder perfeccionar el emu y a que otros usuarios no tengan que hacer la prueba cuando ya ha sido hecha.

¿ Son los emuladores lentos, rápidos..?

Los emuladores son programas que requieren bastantes recursos para funcionar. En principio todo lo que sea emulable en un Pentium II a 266 Mhz, se supone que podría funcionar bien en la Dreamcast. Como sabrás todos tenemos la misma Dreamcast y nos va a funcionar a todos exactamente igual. Procura usar las últimas releases de los emuladores para que tengas siempre la mejor versión, más rápida y más actualizada.

Nuestra consola tiene una limitación grandísima: Sus 16 MB de RAM, son escasos para muchos emuladores. Si de paso la Dreamcast tuviera algunos megahercios más otro gallo cantaría y espero que entendaís que no todo es portable a Dreamcast. Como un ejemplo a esto que os digo es el BLEMCAST. Algunos emuladores como es el caso del UAE4ALL (Amiga 500) son completísimos, consumen una ingente cantidad de recursos y aún así la emulación es sorprendente, ahí es donde tenemos el ejemplo más claro que os puedo mostrar para que tengais una referencia de los que hablo.

¿ Y cómo funciona cada emulador, como lo cargo y configuro ?

La documentación de los emuladores está para algo. Muchas de las preguntas que nos pueden surgir están respondidas en la documentación (archivos Readme, Leeme). Algunos emuladores de Dreamcast tienen la ventaja que son sistemas con licencia pública y ya disponen de imagenes de cd listas para

tostar (Nero, DiscJuggler) que son autoarranque y que ya traen e incorporan montones de Roms.

Afortunadamente para Dreamcast es muy sencillo hacer uso de los emuladores. Bien con los SelfBootInducers? o simplemente usando un disco de arranque con DemoMenu o DCHakker e ir grabando todo sobre discos multisesión. Los afortunados de un BBA o un CodersCable? lo sabrán mejor que nadie. Los FOROS son además del mejor sitio para estar actualizado a la última una buena forma de comunicarse directamente con otros usuarios de emuladores en Dreamcast que os pueden ayudar a salir de muchas dudas. Si tienes algún problema o alguna cuestión concreta, mira antes en los archivos de la documentación y en los foros antes de preguntar al autor.

Cargando ROMS y programas en los Emuladores

Cada emulador tiene su propio método para cargar las ROMS o imágenes de discos. Muchos de ellos tienen un interfaz gráfico (GUI) que nos facilitará la tarea y otros se utilizan desde una pantalla con líneas de texto. Si tienes problemas, te repetimos, mira en la documentación. Allí está todo explicado :-)

Algunos emuladores necesitan para funcionar el contenido de uno de los chips que tenía la máquina original (llamada ROM del sistema en cuestión, no confundir con los programas/juegos que carguemos). Este archivo te lo tendrás que bajar aparte y copiar a la carpeta del emulador o la que se especifica que en la documentación. Es ilegal utilizar estos emuladores si no tienes la máquina original.

Sobre emuladores de recreativas

Los emuladores de recreativas se dividen en 'multijuego' y 'monojuego'. Los emuladores multijuego emulan un número determinado de juegos (y decimos determinado) que se suele especificar en la documentación del emulador (por ejemplo, MAME, que es capaz de emular más de 1000 recreativas). Los monojuego están programados para emular un solo juego.

Para cargar ROMs en estos emuladores, en muchos deberás copiar los archivos de ROMs en alguna carpeta concreta, normalmente en la misma donde tengamos el emulador o en un subdirectorio de esa misma carpeta (normalmente /ROMS o parecido). Mira en la documentación para saber en qué carpeta buscará el emulador las ROMs.

¿ Que es necesario para emular en la Dreamcast ?

Básicamente una Dreamcast y un mando. Muchos de los emuladores funcionan perfectamente con el mando sin necesidad de teclado y ratón. Los teclados virtuales suelen activarse usando los gatillos del pad y muestran una ventana con las teclas para que las selecciones cuando sea menester. La emulación de mandos de otras plataformas, así como joysticks, ratones y demas parafernalia suele funcionar sin ningún problema.

A día de hoy casi todos los emuladores admiten disc swap con lo que podras cambiar el CD por otro que contenga más roms y así continuar jugando.

Otra de las características a tener en cuenta, es que si dispones de un teclado y un ratón para la Dreamcast, la emulación ofrece sensaciones muy retro dado que poder usar los dispositivos crea el ambiente necesario para que lo disfrutes a tope.

Espero que os haya gustado el texto que en parte esta sacado de Emulatronia pero adaptado a Dreamcast. También espero que desde que alguno os leais el texto comenceis a usar emuladores de Dreamcast a tope. Gracias y un saludo a todos.

Ron. DCiberia.net



El Fenómeno 4ALL

Es muy difícil explicar la revolución que en cuanto a la Scene y especialmente a la emulación en Dreamcast ha supuesto la aparición de Chui y de Oscar Orallo, para muchos conocido como Fox68K.

La trayectoria de Chui en el campo de la Dreamcast es algo muy digno de tener en cuenta. Los drivers SDL para Dreamcast realizados por Chui hablan por si solos, a día de hoy sería casi imposible hacer todo lo que se hace en Dreamcast sin las releases de desarrollo creadas por Chui. Además resulta que Chui es un gran conocedor de las plataformas de 16 bits, sobre todo ordenadores como el ATARI ST y el Commodore AMIGA. En otra ocasión hablaremos de los emuladores y otras herramientas desarrolladas por Chui para otras plataformas como la GP32.

En octubre de 2004 conocimos a Fox68K a través de uno de los hilos en DCEmu más cañeros sobre 68K en Dreamcast, con la suerte que Fox resulto ser un coder Español y además un enamorado de la Dreamcast.

Gracias a Oscar Orallo, se produjo el milagro. Fox trabajaba sobre un core hecho en asm del SH4, un emulador del microprocesador Motorola 68000 que al estar escrito en ensamblador garantizaría un funcionamiento mas veloz y optimo del que lo estaban haciendo hasta el momento emuladores de 68K para Dreamcast como son el Musashi o el C68K de Stef.

Con la preparación de la MadriDC de 2005, comenzamos a realizar reuniones esporádicas de preparación de la feria y de paso aprove-

chabamos para pasarlo bien y hablar de lo que realmente nos gusta, la emulación en Dreamcast. Después de liberar las primeras releases del DCaStaway, y Chui ya andaba metiendole mano al UAE. En una de estas primeras reuniones, se produjo el encuentro entre Fox y Chui, cosa de la que me alegro mucho que así sucediera.



Hasta la actualidad, proyectos como el FAME, Neo4ALL, Uae4ALL y Neo4ALL/AES son una muestra del potencial que esconde el FAME. Combinando la potencia que desarrolla el core y los conocimientos de programación de la Dreamcast de Chui, era obvio que sucedería lo que era evidente, conseguir una emulación de SNK NeoGeo y Commodore Amiga al 100 %.

Evidentemente esto no acaba aquí. La cosa es que la NeoGeo por su arquitectura lleva también una cpu Z80.

Como en un principio el FAME cubría las expectativas de emulación, salieron dudas respecto a otros cores escritos en C que emulan Z80, y se pensó que haciendo un nuevo core Z80 para SH4 de la misma forma que el FAME, podrían cubrirse muchos mas aspectos relativos a la velocidad de los emuladores y posibilitando hacer que una ingente cantidad de máquinas de 8 bit con Z80 sean portadas a Dreamcast con la ventaja de saber que la velocidad de la emulación de los micros ya no será nunca más un problema.



Otros proyectos 4ALL son el SNES4ALL, aunque de momento no os podamos dar muchas pistas es un port de SNES9X a Dreamcast que dará mucho que hablar en meses venideros. Muchas Gracias Chui , Muchas Gracias Fox68K.

DCiberia.net y la Scene Dreamcast en Español

La Scene Dreamcast en Español

La Scene Dreamcast en Español como tal no es algo oficial o que exista como un elemento tangible. La SCENE es en si un todo de todos, que en determinadas ocasiones cuenta con grupos u organizaciones que la soportan y en circunstancias excepcionales lo que le ha pasado a DCiberia.

DCiberia no es la Scene Dreamcast en Español, es una parte de la misma. DCiberia no se ha creado con la intención de ser la Scene, sino la de ser un sitio de referencia con información, proyectos y novedades Dreamcast en Español.

La Scene Dreamcast en Español, es tan legítima de DCiberia como de Dreamadictos, o incluso de los foros de El Otro Lado y como también lo es de las webs independientes que hay. La suma de todas ellas es la Scene.

DCiberia.net ve oficialmente la luz por primera vez el 1 de mayo de 2005.



Fundada por Ron y hospedada por Kupra en www.rockandaluz.com desde sus comienzos hasta noviembre de 2005, actualmente somos una comunidad que basa su desarrollo en torno a emuladores, homebrew, investigación y disfrute de juegos.

DCiberia es una web que aglutina seguidores y aficionados de la Scene e intenta cubrir en la medida de sus posibilidades el mantener la comunidad y la scene Dreamcast viva para los que hablan en Español.

DCiberia.net apoya 100 % el desarrollo de software Libre para Dreamcast
DCiberia.net está 100 % EN CONTRA de copias, ISOS y warez.

Te pedimos que nos ayudes a seguir adelante con este proyecto. Con tu colaboración podemos hacer que el WIKI sea un punto de referencia y documentación sobre la Dreamcast.

Tú apoyo, tú colaboración y tú participación son muy importantes y tal como se dijo que este sería el otoño de la DC, ya vereis que entrada de año para 2006. Os esperamos en la web a todos.

BEATS OF RAGE.

Que contaros del **B.O.R.** que no sepáis mejor que yo mismo. A principios de 2004, **Senile Team** se sacó de la manga un motor editable para crear **Beat'm ups** que nada tenía que envidiar a los arcades de finales de los 80's y principios de los 90's, donde nos dejábamos las pelotas en los ya extintos salones recreativos.

En ese mismo año la fiebre del **B.O.R.** ayudó a la masiva salida de **Mod's** usando el motor de **Senile Team**, muy pocos superaron la calidad del original y solamente **Mr.Q** y algunos modder más lo lograron con sus trabajos, la mayoría no pasaron de ser un proyecto o a lo sumo una beta de un par de stages.

Al finalizar ese mismo año, muchos decían que la época del **B.O.R.** había terminado y que había muerto, **falso totalmente**, ya que es cuando nos esperaba la llegada de los mejores **Mod's** gracias a las variaciones que algunos programadores realizaron sobre el motor de **Senile Team**.

De ello surgió el **Openbor**, **Darkbor**, **H.O.R.**,...este ultimo no muy agraciado ya que se suponía que era para crear **Mata-marcianos** con el motor del **B.O.R.**

De esta forma entramos en 2005 con las mejores expectativas de nuestro querido motor sacando verdaderas maravillas y otras muchas anunciadas durante este mismo año, algunos con personajes creados desde cero, que es lo que realmente tiene un gran merito.

Es cierto que siendo ahora mismo finales de 2005, la cosa esté más tranquila, pero tiene su motivo, los modder que quedan son los que realmente presentan **Mod's** y no tan solo meros futuros proyectos. De todos modos el grupo **OpenBOR** trabaja en implementar aún mas mejoras en el motor, lo cual dará lugar a **Mod's** mas completos que los anteriores.

Veremos lo que nos trae el 2006, que será para mi el mejor año de los **Mod's**, dado que tendrán un nivel muy alto y a todo esto seguimos a la espera del nuevo motor de **Senile Team**, aunque algunos miembros del staff del grupo de **Senile Team** afirman que sera para largo.

Con este pequeño repaso a la corta pero intensa vida de este motor, animo a la gente a trabajar con el mismo y crear cosas para que los demás disfruten, es muy alentador y lo digo por experiencia.

A ver si creais unos buenos hios en **DCiberia**. Un saludo y Feliz Navidad, nos vemos en la **MadriDC'06**.

Belavi

Link's de Interes:
<http://www.senileteam.com/>
<http://borrevolution.vg-network.com/>
<http://openbor.net>
<http://openbor.net/hor/>



DCiberia WIKI Todo sobre la consola de los soñadores

Bienvenido al wiki de DCiberia. Si te gusta la Dreamcast, pero te gustaría saber mucho más sobre ella, estás en el lugar apropiado.

El wiki de DCiberia el resultado de poner en común el esfuerzo de muchos otros jugones como tú apasionados de esta consola, y en él podrás encontrar todo lo que pueda interesarte saber sobre ella... y más.

Sus orígenes, su salida al mercado, sus agitados avatares y su triste caída, pero triste no por falta de títulos de gran calidad que abrieron muchas fronteras en el mundillo de los videojuegos y que quedarán para el recuerdo de sus nostálgicos.

Dicha vida fue fugaz, pero muy intensa, dando lugar a algunos de los mejores juegos de la historia. Aquí en el wiki de DCiberia te enterarás de todo sobre ellos.

No obstante, el universo Dreamcast da para mucho más, ¿acaso lo dudabas? En el wiki de DCiberia tenemos toda la información que puedas necesitar sobre sus accesorios, periféricos y variantes hardware en general que se desarrollaron para ella, sobre algunos incluso que posteriormente no llegaron a lanzarse comercialmente.

¿Te pica la curiosidad? ;)

Y, como plato fuerte, algo de lo que en DCiberia sabemos más que nadie: desarrollo Dreamcast. No hay proyecto que se mueva en la "scene" sin que lo sepamos: entornos y kits de desarrollo, sistemas operativos, emuladores, juegos, utilidades y cualquier cosa compilada para Dreamcast.

¿No hechas a faltar algo?
 Sí, eso es: tú. :-)

MadriDC / MadriSX

MadriDC inicia su tercera edición, en ediciones anteriores MadriDC fué en solitario la primera, con RetroMadriDC en la segunda y este año como MadriDC / DCiberia.

Parte del cometido es estimular y fomentar la SCENE en una consola ya VINTAGE en toda regla como es la Dreamcast de Sega.

Somos una pequeña comunidad resultante de la primera MadriDC y la plataforma retro de una web de emulación, que disfrutamos del desarrollo, el homebrew y la emulación multipataforma, pero retro y especialmente orientado a Dreamcast.

Nuestro proposito es difundir el conocimiento de la Dreamcast, el desarrollo libre y la emulación con el mero y único fin educativo y del uso del homebrew, así como divertirnos y hablar de lo que más nos gusta, por tanto durante la celebración de MadriDC / MadriSX se estarán constantemente haciendo laboratorios, charlas, mesas redondas o simplemente diseño de nuevos proyectos o conocer a aquellos que tanto se desea en persona.

Con el binomio MadriDC / DCiberia, este año nos presentaremos con un Stand Oficial, en la sala principal de la feria MadriSX.

Sábado 4 de Marzo de 2006

Centro Cultural El Greco
 Greco, s/n (esquina calle Villamanin)
 28011 Madrid
 SALÓN DE ACTOSTifs. 91 479 32 61 - 31 50
 Metro: Batán y Lucero.Cercanías: Laguna
 Autobús: EMT 33, 36, 39, 65 e interurbanos (verdes).Coche: A-5 salida Batán.

LANZAMIENTOS COMERCIALES DREAMCAST 2005

4 de Abril de 2005
Trizeal

El calendario oficial de Dreamcast se resiste en su empeño de dar pequeñas alegrías a sus seguidores: En esta ocasión se publica en Japón Trizeal, un shoot'em up vertical de Triangle Services. Más info: <http://www.segagagadomain.com/dreamcast-ntsc3/trizeal.htm>

2 de Octubre de 2005
Dos nuevos títulos comerciales para Dreamcast

Ring Age es un RPG de acción donde es fundamental la colaboración entre jugadores. Este juego desapareció misteriosamente de la lista oficial de juegos, pero finalmente se incluyó en la Sega Press Release de Octubre de 2005, si bien no tenía aún una fecha oficial de lanzamiento. Se espera que tengan un precio de 7,140 yens. En el caso de L-Shitai Ne! no ha sido confirmado oficialmente por su creador (Takuyo) en su web oficial.

16 de Noviembre de 2005
Anuncio del lanzamiento oficial de "Cool Herders"

The GOAT Store, reconocida empresa que apoya nuestra consola con la publicación de títulos comerciales hechos con herramientas libres, abre el período de reserva del último lanzamiento oficial para Dreamcast: "Cool Herders". Con este título se pretende así dar respuesta a la previsible alta demanda navideña. El juego es desarrollado por HarmlessLion, y se presenta como un aditivo juego 2D multiplayer sin muchas pretensiones más que las de hacer frente a la demanda navideña. La reserva se podrá realizar exclusivamente en GOAT Store quince días antes de su lanzamiento, el 15 de diciembre, al precio de 19,99 \$.

15 de Diciembre de 2005
Lanzamiento del juego oficial "Cool Herders"

Lanzamiento oficial de Cool Herders, un aditivo juego 2D multiplayer que... is an additive 2D multiplayer game that pits you against up to three friends in a game that can only be described as "Cool." Your goal is to collect the most sheep in a round, either by herding them yourself or by bashing your opponent and stealing his or her sheep! On top of the multiplayer fun, story mode will put you in the shoes of Zeus as he makes his way through level after level of challenges to get his herd back from the evil clutches of Iskur. The going won't be easy - Zeus will have to travel far away from his homeland of New Zealand to complete challenges and compete against herders in various locations before taking on Iskur himself in a battle to restore peace in the pasture! Will you and Zeus with the day, or will Iskur horde the herd for himself?

2 de Diciembre de 2005
Fecha oficial del lanzamiento de "Radilugy"

Milestone anuncia que lanzará el próximo 16 de febrero de 2006 el juego "Radilugy" (en Japón conocido con el nombre "Rajiguri"), fecha pendiente de confirmación oficial. Se trata de un shoot'em up vertical al estilo manga japonés. Sega Direct pondrá a la venta este juego junto con una remesa de Dreamcast Bundles (stock de Dreamcast de 2ª mano devueltas por comercios a Sega). Este título dejará huella en el mercado al intentar

ganarse el premio al último lanzamiento oficial para la consola. Milestone no descarta publicar más títulos durante el año 2006 para la consola.

28 de Noviembre de 2005
Fin de los servicios de Isao.net

Desde el "abandono" oficial de la Dreamcast por parte de Sega, han ido desapareciendo irremediablemente servicios on-line ofrecidos por diversas compañías. Ahora es el turno de los servicios de mensajería ch@b talk y de My Room, ofrecidos por Isao.net (cache), empresa conocida por su relación financiera con Sega. Estos servicios serán sustituidos por otros como el de poder crear tu propio blog, pero se desconoce si seguirán siendo accesibles desde una Dreamcast; esperemos que sí.

10 de Noviembre de 2005
Continúa el desarrollo de Native para Dreamcast

Según se publica en los foros de DC-Scene, Johannes & Duranik continúan trabajando en el desarrollo de Native, que podríamos definir como un remake del clásico R-Type con unos gráficos espectaculares. Al parecer aún les falta un poco de trabajo, pues no ha alcanzado el nivel comercial deseado.

12 de Diciembre de 2005
Dreamcast Bundle + Radilugy de Milestone

SegaDirect anuncia que pondrá a la venta un número limitado de consolas Dreamcast exclusivamente en Japón. Dichas unidades se venderán exclusivamente en Japón, y una única consola por cada persona que realice su pedido a través de Sega Direct (previo registro). Son unidades devueltas por los clientes que una vez reparadas se venderán junto con el juego Radilugy, el último lanzamiento anunciado para Dreamcast. Dichas unidades no son MiCD, luego no pueden leer soft no comercial, no leen CDs. La garantía de estas unidades expirará el 31 de marzo de 2007.

El precio que oscilaba en un inicio en 15,540 yens (impuestos incluidos), ha sido rebajado a los 10,000 yens (impuestos incluidos)! Si se reserva una stand alone unit, el precio sería mucho mejor; 5,540 yens la unidad!

Garantías para el cliente:

Si la máquina no funciona durante las dos primeras semanas desde la compra:
 Sega asegura que tendrá especial cuidado en garantizar que las unidades serán revisadas para prevenir problemas. En caso de avería, el cliente deberá ponerse en contacto con Sega Direct Customer Centre en las dos primeras semanas para una reposición de la unidad averiada por otra idéntica (no nueva).

Si la avería se produce tras las dos primeras semanas de la compra:
 Si la máquina ha sido usada de acuerdo al manual de instrucciones, y está dentro del período de garantía (dentro del primer año desde la compra), el cliente deberá enviar la unidad junto con el formulario de garantía, para que sea reparada sin coste alguno para el cliente. Sega advierte en todo caso que no podrá reemplazar la consola averiada por una nueva.



DESARROLLO Y PROGRAMACION EN DREAMCAST

Recopilatorio enlaces acerca de programación

C

http://c.codenewbie.com/articles/c/1429/Starting_out_with_C-Page_1.html
http://c.codenewbie.com/articles/c/1430/hello_world-Page_1.html
http://c.codenewbie.com/articles/c/1522/Arrays_in_CC++-Page_1.html
<http://www.rockandaluz.com/~dciberia/publico/varios/cursodec/tutorc.zip> Tutor de C
<http://www.elrincondelc.com>

Documentación Librerías C
<http://www.myalgorithm.com/c/librerias.html>

C++

<http://www.cplusplus.com/doc/tutorial/>
<http://epcc.unex.es/modules.php?op=modload&name=Downloads&file=index&req=viewdownload&cid=376>

OpenGL

<http://www.alobbs.com/revistas/opengl1>
<http://www.alobbs.com/revistas/opengl2>
<http://www.alobbs.com/revistas/opengl3>
<http://www.alobbs.com/revistas/opengl4>

Programación general

- Entendiendo autoconf y automake
<http://cronos.dci.ubiobio.cl/~gpoo/documentos/autotools/#AEN61>

-Creación y Administración de proyectos Linux

<http://nexus.hispalinux.es/docs/misc/linuxprj/html>

C/C++ SDL

http://gpwiki.org/index.php/C:SDL_tutorials
<http://cone3d.gamedev.net/cgi-bin/index.pl?page=tutorials/gfxsdl/index>
<http://rcaf.tripod.cl/>
<http://www.agali.org/javielinix/documentacion.php>
<http://andrew.textux.com/tutorials/>
<http://www.resourcecode.de/index.php?section=12>
<http://ltdemos.sourceforge.net>
<http://andrew.textux.com/Articles.html>
<http://sol.planet-d.net/gp/>

SDL Doc-Wiki

<http://sdlidoc.csn.ul.ie/index.php>
<http://www.libsdl.org/cgi/docwiki.cgi/>
<http://www.infres.enst.fr/docs/sdl/>

Literatura SDL

<http://www.losersjuegos.com.ar/documentos/libros/libros.php>

Dreamcast dev, SDL...

<http://www.geocities.co.jp/Playtown/2004/dcdev/>

Entornos de programación

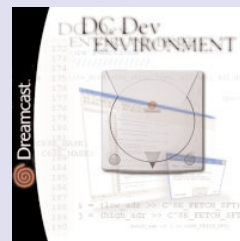
DcFreeDev:

<http://www.dchomebrew.org/dcfreedev.shtml>
http://www.gp32spain.com/public_ftp/Programacion/
<http://www.dcemulation.com/phpBB/viewtopic.php?t=61065> (Compiler setup)

Como instalar Dev-C++ y SDL en Windows:

http://www.losersjuegos.com.ar/documentos/articulos/instalar_devcpp/instalar_devcpp.php

Programación Juegos en general



<http://www.vjuegos.org/modules.php?name=Content>
<http://www.gamedev.net/reference/>

Específicos juegos

- Bucle principal y velocidad constante:
http://www.losersjuegos.com.ar/pagina.php?nombre=articulos/bucle_principal

- Colisión de plataformas:

http://www.losersjuegos.com.ar/pagina.php?nombre=articulos/colision_de_plataformas

- Rejilla de gráficos y animaciones:

http://www.losersjuegos.com.ar/pagina.php?nombre=articulos/anima_grilla

Emuladores

- Como programar emuladores



<http://www.speccy.org/sromero/spectrum/articulos/htpogemu>
<http://www.speccy.org/magazinez/index.php?revista=2&seccion=6>
<http://www.speccy.org/magazinez/index.php?revista=3&seccion=6>
<http://www.upv.es/protel/usr/jotego/>

- Programación didáctica de emuladores

<http://www.ascotti.org/programming/pie/pie.htm>
<http://www.ascotti.org/programming/side/side.htm>

Esta compilación de enlaces de Programación para DC ha sido aportada por LTK



¿Qué es SIMPLE DIRECT MEDIA LAYER o SDL ?

SDL o Simple Direct Media Layer es una API multiplataforma para programar aplicaciones, juegos, emuladores y otros softwares dentro del ámbito del multimedia. SDL nos proporciona una base la que programar sin que nos debamos preocupar del acceso al hardware. Son múltiples los lenguajes que pueden ser utilizados en conjunción con SDL, asimismo son muchas las plataformas que ya cuentan con SDL, por citar algunos, C, C++, Ada, Eiffel, Java, Lua, ML, Perl, PHP, Pike, Python, Ruby; de entre las plataformas soportadas Linux, Windows, MacOS (Classic y X), BeOS, FreeBSD, OpenBSD, D/OS, Solaris, IRIS, QNX, Windows CE, AmigaOS, NetBSD, SymbianOS, Dreamcast, GP32, NintendoDS, PSP, entre otras.

La API SDL se compone por subsistemas: vídeo, audio, cd-rom, entrada y temporizadores. Cada subsistema puede ser inicializado de modo independiente, según necesidad, o todos de forma global. Aparte de las propias SDL, se cuenta además de librerías anejas que complementan y aportan funciones adicionales, ejemplos propios son SDL_audio y SDL_image, la primera aumenta nuestro control sobre el sistema de audio, y la segunda, aumenta el abanico de formatos de imagen con lo que operar, ya que por defecto con SDL el formato de trabajo es el formato BMP. Otras librerías de interés serían, SDL_ttf, que nos permite utilizar fuentes true type para nuestras impresiones de texto, SDL_gfx, uso de fuentes, zoom y rotación de superficies, pri-

mitivas, SDL_draw primitivas, SDL_flic reproductor de animaciones, y así hasta un total de 130 librerías según su página oficial (<http://www.libsdl.org>).

SDL es un bien extendido entre el software de ocio, más aún en los sistemas libres y ámbitos de programación no profesional, todo ello es debido a la gran portabilidad de su código, a efectos prácticos la distancia entre dos plataformas con soporte SDL sería el propio código de la aplicación, es decir, a grandes rasgos y con salvedades, un programa escrito en un lenguaje de programación común (léase C, por ejemplo) entre dos plataformas diferentes que tengan soporte SDL, el port o migración del programa se vería reducido al ajuste de los parámetros propios del sistema, tales como el path o ruta a los archivos de los que haga uso el programa, en caso de fueran necesarios. Dicho de un modo más sencillo, SDL nos evita conocer los entresijos del hardware de las distintas plataformas, a la hora de programar solo debemos preocuparnos del propio programa, de la gestión y manejo que el programa hace del hardware ya se ocupa SDL.

Resumiendo, SDL, a la hora de programar nos simplifica bastante la labor del acceso a hardware y la interacción con el mismo. Nos permite salvar distancias entre plataformas diferentes a la hora de llevar programas desde el pc a otros sistemas o viceversa. Sus librerías anejas son una fuente interminable de nuevas opciones y mejoras, y es en este punto donde se puede encontrar dificultades a la hora de portar o migrar software, pues es requerido que para que un programa pueda ser portado, todas sus librerías han de estar también disponibles para la plataforma destino.