

LA CREACIÓ D'UNA ARCADE

L'objectiu d'aquest treball de recerca ha estat la construcció d'una màquina arcade que permeti reproduir fidelment l'experiència i el funcionament de les consoles recreatives. Per fer-ho, hem assembletat un conjunt de perifèrics per executar jocs de tipus arcade en un entorn simplificat.

S'han indagat les possibilitats d'executar jocs desenvolupats en Windows en una arquitectura ARM. Després de proves i consultes tècniques, s'ha determinat que la migració directa és inviable. Això ha portat a la creació d'una imatge en Batocera, optimitzada per carregar jocs, indie i retro, compatibles amb el sistema. En l'àmbit del hardware, s'han muntat tots els perifèrics necessaris (pantalla, altaveus, alimentació i panell de control, construït manualment) mitjançant l'assaig-error per validar connexions, resposta dels botons i estabilitat del sistema.

Els resultats mostren que és possible reproduir una màquina arcade funcional amb components actuals, sempre que el software es basi en sistemes específicament dissenyats per a l'emulació. El projecte evidencia també els límits de la Raspberry Pi. Aquest treball, en conjunt, ha permès establir un pont tècnic entre el model de joc retro i la tecnologia contemporània.

Pau Domínguez Soro



Tutor: Albert Carrera