



OPEN CONSOLE

N°6 Aprile-2012

RECENSIONE JXD S601

CARNOO: BEST OF - PARTE 3

BEST OF
NAME



Open Console.it

LA PRIMA WEBZINE ITALIANA SUL
MONDO DELLE CONSOLE OPEN



INDICE

CAANOO: BEST OF - PARTE 3

pag. 3

Alla (ri)scoperta di MAME

pag.5

MAME TOP 30 - PARTE 1

pag.7

Recensione JXD S601

pag.10

Guida all'ottimizzazione di S601

pag.15

Intro

Android sbarca sulle console

Ebbene sì, il SO più utilizzato su tablet e cellulari è arrivato anche su console, prima fra tutte YDP-G18 la console identica alla psvita esteticamente, ma che si basa su android. Anche se la questione è molto controversa fra i membri che compongono la "scena" dobbiamo arrenderci al fatto che volenti o nolenti android dominerà la scena open, dopo l'uscita di scena di GPH solo pandora dava qualche speranza di fare risorgere il nostro piccolo mondo, ma qui entra in campo android! Le strategie di mercato e l'abbattimento di costi di produzione software fanno entrare in gioco nuove aziende, Yinlips e JXD in particolar modo che vedono nel binomio Andoid-Gaming nuove possibilità di guadagno, lontani anni luce dai motivi etici che hanno spinto EvilDragon e soci a produrre Pandora. I cinesi ci hanno visto lungo? Android sarà il futuro per la scena open? O sarà l'ennesima mazzata per questo mercato di nicchia?

Venite a discutere qui:

<http://www.openconsole.it/forum/viewtopic.php?f=25&t=800>

e dite la vostra a riguardo!

In questo numero continueremo a parlare degli homebrew per Caanoo, inizieremo un nuovo best of, questa volta incentrato sul MAME, e tratteremo per la prima volta una console Android based la JXD S601, un peperino di console tutta da scoprire!

Buona lettura :)

Zip

Per questo numero hanno partecipato, in ordine alfabetico:

Ally:

>copertina

Homer73:

>JXD S601

Robinhood:

>MAME

RZZ:

>Mame

>Recensioni

>Impaginazione

Zip:

>Recensioni

>impaginazione

Caanoo: Best of - parte 3

Raccolta dei titoli considerati migliori a nostro insindacabile giudizio...

...e se non siete d'accordo venite a discuterne su www.openconsole.it/forum

Mission failed

Quello che avrei voluto creare era un gioco da me ideato sotto ogni aspetto, ma constatata la mia incapacità nel disegnare e comporre grafica e musiche dignitose, ho deciso di utilizzare materiale proveniente dai più famosi esponenti del genere da me imitato: il glorioso shoot'em up 2D. L'operazione acquista più senso ancora essendo un gioco pensato per girare su console votate principalmente all'emulazione. Sotto questa ottica il materiale "rubato" assurge a forma di citazione nostalgica, nonché riverente tributo ai titoli originali e all'abilità degli artisti che li hanno creati.

La meccanica di gioco è semplice: spazzare via tutto ciò che appare a schermo, scegliendo l'arma più adatta alla situazione e possibilmente distruggendo completamente ogni ondata di nemici, in modo da far apparire munizioni extra. Superati i problemi tecnici, mi sono concentrato nel ricreare quelli che a mio avviso, sono gli elementi che distinguono un buon gioco dalla massa. In particolare mi sono sforzato di mantenere vivo l'interesse del giocatore grazie ad una buona varietà di nemici e situazioni ludiche, inserendo segreti da scovare in ogni livello, possibilità di rigiocare per migliorare il punteggio e bonus sbloccabili in base all'abilità del giocatore. Inoltre, circa un 30% dei nemici, appare solo se ne sono stati distrutti a sufficienza nelle schermate precedenti, in modo da adattare il gioco alle capacità dell'utente.

Nonostante questo accorgimento, la difficoltà elevata è il problema principale del titolo, anche se nell'ultima release è stata addolcita, ma non troppo perché anche la difficoltà elevata è una citazione dei vecchi giochi, difficili e senza pietà, che richiedevano tempo e dedizione per essere padroneggiati. Difficoltà che era resa alta anche della natura trial-and-error di molti titoli anni '80-'90 presente anche in alcuni frangenti di Mission failed, elemento forse anacronistico al giorno d'oggi, ma quando si copia bisogna farlo fino in fondo !

RZZ



Per i lettori di OC un trucchetto:

Potete ottenere 15 vite premendo "L+R+tasto II" mentre siete sulla voce del menù "Lives".

Guru Logic

In questo puzzle game, che considero il migliore per Caanoo / Wiz, ogni livello che affronteremo, sarà composto da una figura di complessità sempre crescente suddivisa in quadrati. Alcuni di questi però risulteranno rimossi e sarà nostro compito sparare, dal basso verso l'alto, i pezzi mancanti in modo da completare la figura. Unica possibilità di manipolazione della figura è la possibilità di ruotarla in modo da modificare il lato dove far cadere il quadratino lanciato. Come ogni puzzle game la spiegazione contorta fa apparire la meccanica di gioco più complicata di quanto sia in realtà, ma vi assicuro che dopo i primi dieci secondi avrete già assimilato lo stile di gioco e non riuscirete a lasciarlo per le decine e decine di livelli che compongono il titolo. [RZZ](#)



KETM

Acronimo di "Kill everything that moves" è uno shot m'up a scorrimento verticale sviluppato originariamente da studio-grey e badblocks. Il port su caanoo è di sebt3 che si basa sul port su wiz di Farox (il nostro farox). All'avvio ci troveremo davanti ad un pickelauncher, che ci permetterà di scegliere a quale delle 5 modalità giocare: episode1 (l'originale), 1941 (tributo all'arcade game omonimo), Iron Man, KartEvrythingThatMove (mario kart mod), Star Wars

Degni di nota sono solo "episode 1" e "1941", abbastanza deludenti gli altri 3 [Zip](#)



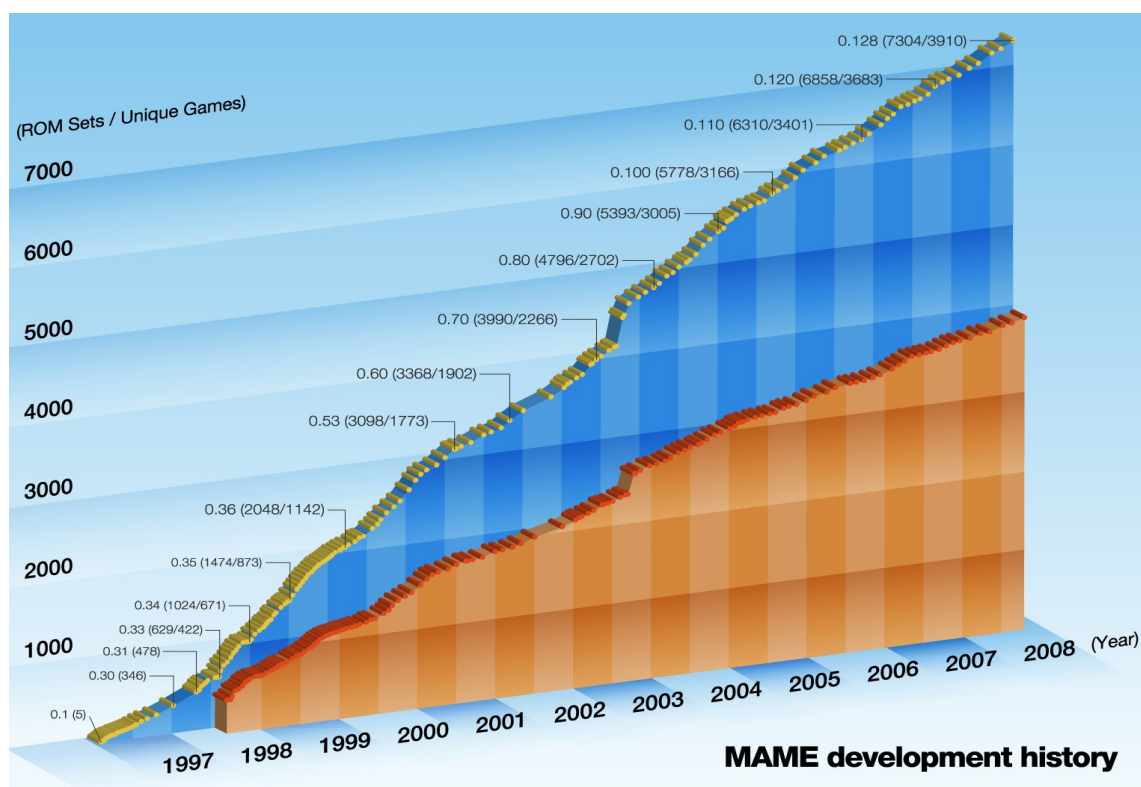


Il MAME, acronimo di **M**ultiple **A**rcade **M**achine **E**mulator, nasce nel lontano 1997 per opera dell' Italiano Nicola Salmoria e presenta la peculiarità di emulare non una sola macchina, come fa la maggior parte degli emulatori che conosciamo, ma una vastissima serie di cabinati prodotti da fine anni '70 in poi, totalmente diversi tra loro.

Il bello del MAME è la trasparenza con cui viene gestito questo complesso sistema di multi-emulazione: basta scegliere il titolo desiderato e l'emulatore caricherà i giusti drivers e farà partire la ROM.

Oltre alla release ufficiale, esistono una serie innumerevole di versioni alternative che presentano differenze più o meno sostanziali ed è stato convertito su quasi ogni sistema operativo. Da notare che gli sviluppatori si pongono il limite morale di non supportare le ROMS rilasciate da meno di tre anni, o che sono ancora in commercio, in modo da mantenere vivo lo spirito iniziale del progetto, che è quello di preservare dall'oblio i titoli ormai irrimediabili ed evitare nel contempo di superare la sottile linea che delimita passione da pirateria.

Il MAME, che è tuttora in pieno sviluppo (potete seguire le ultime novità sul sito ufficiale <http://mamedev.org/>), nel corso degli anni ha ampliato in maniera esponenziale il numero di cabinati supportati e di conseguenza il parco giochi è arrivato a sfiorare i 4000 titoli unici (oltre 7000 considerando i cloni).



La versione del MAME attualmente disponibile per le nostre console Open Source è limitata al romset 0.37b che, seppur lontano dai 7000 titoli presenta un numero di ROMS che difficilmente riuscirete a provare nella loro totalità. Fortunatamente c'è chi si è preso l'impegno di testarli tutti e farci un bel riassuntone. E' quindi con orgoglio che grazie all'impegno di Robin Hood vi presentiamo il:

MAME4ALL RESOURCES

Avviato il MAME ci si trova nella imbarazzante scelta di decidere quale tra i duemilacentosettanta giochi provare, magari per scoprire che molti sono cloni, ad esempio la traduzione inglese di un gioco giapponese o precedenti versioni del medesimo coin-op.

Inoltre ci si può imbattere addirittura in giochi che non funzionano o, viceversa ci sono ROM dichiarate non funzionanti che invece vanno eccome (magari con qualche difettuccio, ma giocabilissimi).

Poi ci sono giochi impossibili da configurare, ad esempio l'ottimo "Terminator 2" che però richiederebbe uno strumento di puntamento che potrebbe essere simulata dal touchscreen, ma poiché non è ancora supportato, la fruizione risulta impossibile.

E che dire dei giochi in giapponese? Ci sarà senz'altro qualche otaku/nipponofilo capace di raccapezzarsi, ma non mi pare una stima così azzardata presumere che il 90% dei non-giapponesi di questi giochi non sa che farsene. (Perlomeno, una volta superata la curiosità iniziale di premer tasti a casaccio per godersi la grafica stile manga.)

Così alla fine mi son stufato e ho deciso di fare un repulisti generale: mantenendo una sola ROM per gioco (la versione più aggiornata e in inglese) ed escludendo gli ingiocabili (tipo i quiz in giapponese o i non-configurabili), si abbatte del 62% il numero delle ROM necessarie.

Non è solo questione di risparmiare spazio sulla scheda di memoria, né tantomeno una questione di principio o di ordine: è che una lista di 859 giochi è decisamente più gestibile di una di 2270 – specie quando si considera che vanno configurati uno per uno.

Il file con le mie risorse per MAME4ALL si può scaricare da:

<http://dl.openhandhelds.org/cgi-bin/wiz.cgi?0,1,1,0,5,556>

Ci troverai sia i "programmi" batch per creare una cartella contenente solo le ROM necessarie, sia i loro files di configurazione – per giocarci immediatamente.

Ci son voluti dei mesi, per provarli tutti, ma alla fine ho compilato una lista in cui per ciascun gioco indico un voto di massima e qualche commento ("oldie" per le anticaglie, "slow init" se ci mette un sacco a fare i suoi test prima di partire, "slow load" se è lento a caricare le ROM, eccetera).

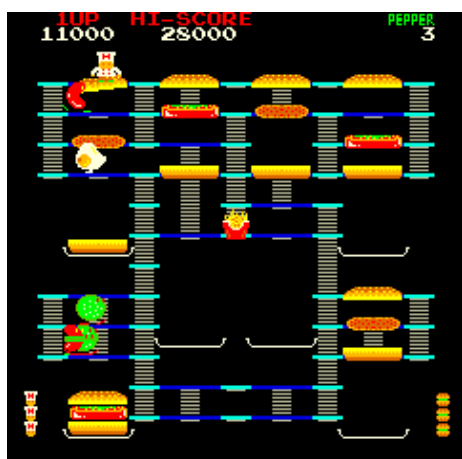
A quel punto è bastato ordinarli per voto, per ricavarne il mio personalissimo best-of – oltrechè individuare ulteriori ROM da eliminare (i giochi insufficienti).

Nelle mie risorse per MAME4ALL ci sono sia le liste con voti e commenti (OK per i giochi sufficienti, BEST per quelli più che discreti, LOUSY per gli insufficienti), sia i "programmi" batch per creare le relative sotto-cartelle di ROM.

Dagli 859 giochi rimasti ho selezionato i 30 che reputo migliori ed ecco a voi la prima parte del:

MME TOP 30

...votazioni non democratiche
selezione di **Robin Hood** - commenti di **RZZ**



Burger Time
1982 - Data East Corporation

Lo scopo è comporre tutti i panini di ogni livello camminando sopra gli ingredienti che li compongono, in modo da far cadere gli stessi sulle fette sottostanti, evitando nel contempo i nemici. In barba ad ogni norma igienico-sanitaria schiacciare gli avversari dentro un panino, tra una fetta di pomodoro e un wurstel, porta corposi bonus !



Mr. Do
1982 - Universal

Nei panni di un clown (dall'aria davvero inquietante) dobbiamo raccogliere tutte le ciliegie presenti nel livello scavandoci dei tunnel per raggiungerle. A rendere difficile il compito ci penseranno i canonici nemici che possiamo eliminare colpendoli con una pallina, la cui rigenerazione piuttosto lenta la rende un arma da utilizzare con attenzione, oppure possiamo schiacciarli con elementi del fondale. Se saremo abbastanza veloci da eliminare tutti i nemici prima del respawn passeremo al livello successivo saltando la raccolta di frutta. Un vero classico dato che la struttura (vagamente figlia di Pacman) è stata copiata da molti titoli successivi.



Pengo
1982 - Sega

Guidando un pinguino rosso dobbiamo spingere i blocchi che formano le pareti dei labirintici livelli, in modo da schiacciare i malcapitati nemici. Una volta eliminati tutti possiamo passare al successivo. Il respawn dei nemici lo rende frenetico e divertente !



Gaplus
1984 - Namco

Terzo episodio della serie Galaga. Lo sparafuturo di Namco acquisisce elementi che diventeranno comuni ad ogni titolo appartenente a questo genere: movimento in ogni direzione, power-up e nemici dal comportamento più interessanti. Forse perde parte dell'immediatezza di gioco del primo capitolo, ma ne guadagna in spessore.



Ghosts'n Goblins
1985 - Capcom - CPS1

Nei panni di un cavaliere senza macchia e paura (e anche senza vestiti) dobbiamo percorrere 7 dei più difficili livelli che si siano mai visti in un platform. Classico senza tempo che non potete esimervi dal provare, anche se oggi probabilmente non riuscirete a superare il primo schema.



Wonder Boy
1986 - Sega - Sega System 1

Platform vecchio stile, che fa del trial-and-error uno dei suoi punti di forza. Lo scopo è arrivare alla fine del livello, ma con celerità in quanto, oltre che stare attenti a nemici ed ostacoli, dobbiamo anche preoccuparci della barra della salute che decresce continuamente. Unico modo per rimanere in vita è raccogliere tutta la frutta che troviamo sul percorso. Con l'aumentare della difficoltà bisognerà praticamente imparare a memoria la posizione di ogni frutto. Meccanica desueta ma affascinante.



Bubble Bobble **1986 - Taito Corporation**

La meccanica di gioco è semplice: Il tenero draghetto che muoveremo ha la capacità di sputare bolle anziché fuoco e grazie a queste dobbiamo intrappolare i nemici che si muovono minacciosi per gli schermi. Una volta intrappolati inizieranno a salire verso l'alto e a questo punto non ci rimane che fare esplodere la bolla. Eliminati gli avversari passiamo allo schema successivo che ripropone le stesse iterazioni ma con difficoltà superiore. Titolo invecchiato benissimo che mantiene ancora inalterato il divertimento provato dell'epoca.



Arkanoid **1986 - taito Corporation**

Spero non ci sia bisogno di presentarlo, dato che assieme a Tetris è uno dei giochi la cui meccanica è stata più copiata in assoluto.

Lo scopo è distruggere tutti i mattoni facendoli esplodere al contatto con la sfera che rimbalza a schermo. La difficoltà sta nell'intercettare la sfera con la racchetta evitando che cada. Perfetto esempio di come non ci sia bisogno di grafica avanzata per divertire.



R-Type **1987 - Irem - Irem M-72 system**

Sparatutto a scorrimento laterale che grazie l'introduzione del "force" che se ben utilizzato permetterà di difenderci, oltre che aumentare la potenza di attacco, ha portato una ventata di freschezza nel panorama del shoot'em up. Difficoltà alta e ottima grafica lo hanno fatto entrare nella leggenda.



Rainbow Islands **1987 - Taito Corporation**

Seguito di Bubble Bobble, oltre al miglioramento grafico porta alcune modifiche: per terminare il livello ora bisogna raggiungere la parte più alta dello stesso, anche senza eliminare i nemici e come "arma" invece delle bolle abbiamo la possibilità di sparare un colorato arcobaleno che funge anche da rampa per raggiungere agilmente locazioni elevate. La meccanica di gioco ormai collaudata non delude, la faccia da cretino del protagonista si !

RECENSIONE JXD S601

di homer73

(www.alterconsole.altervista.org)

JXD s601 è una console portatile con sistema operativo Android **versione 2.3.4**. E' stata lanciata sul mercato cinese i primi giorni di Gennaio 2012 ed ha subito suscitato grande interesse grazie al basso prezzo di vendita e alle interessanti capacità hardware, che le permettono di utilizzare un'ampia gamma di software già disponibile per il popolare sistema operativo open source made in Google. Le caratteristiche e le dimensioni la pongono in diretta concorrenza con [YDPG18](#) la console simile immessa sul mercato circa un mese prima da Yinlips.



Specifiche tecniche ufficiali:

Operating System: Android 2.3.4

Processor: ARM Cortex A9 1GHz

GPU: Mali 400 (with 3D hardware graphics acceleration)

Memory: 512MB DDR3

Capacity: 4GB flash memory, supports TF card up to 32GB

Screen Display: 4.3" resistive touch screen (480 x 272)

Network: WiFi 802.11b/g/n

Functions: Supports Flash 10.3, G-sensor

AV-OUT: PAL, NTSC

Camera: 300KP camera

Slots: TF + TVout + MiniUSB + 3.5mm audio jack

Languages: English / Simplified Chinese / Traditional Chinese / Japanese

Battery: Built-in 2300mAh lithium batteries

Accessories: 1 x 100~240V AC adapter (2-flat-pin plug / 82cm) 1 x USB cable (73cm) 1 x 3.5mm earphone (112cm) 1 x Chinese user manual

Le specifiche tecniche mostrano fin da subito il punto debole della console: lo schermo resistivo da 4,3 pollici con risoluzione di soli 480×272 punti (la stessa qualità di Sony PSP).

Tecnologia resistiva significa impossibilità di usare parte del parco software Android, a causa delle limitazioni dello schermo che riconosce un solo tocco per volta.

Il touch screen mi è sembrato meno reattivo rispetto a quello della [JXD s7100](#) ma superiore rispetto alla concorrente YPDG18, per far accettare l'input alla console bisogna esercitare una certa pressione, ma non tale da rendere necessario l'uso di un pennino. Non trattandosi di un tablet però la reattività dello schermo **non è** una caratteristica di fondamentale importanza.



La bassa risoluzione rende poco definite le immagini, e leggere del testo molto piccolo può risultare difficoltoso. Questo non è stato però particolarmente penalizzante con il software che ho provato. Del resto le dimensioni dello schermo aiutano a mascherare lo 'sgranamento' causato dalla risoluzione. Inoltre va considerato che l'uso principale di questa console è l'emulazione di vecchi sistemi videoludici che generalmente utilizzavano un output video di 320×240, quindi ampiamente supportato. L'angolo di visuale dello schermo è purtroppo molto ridotto, ma trattandosi di una console portatile non è una grossa limitazione.



Android dispone di una vasta scelta di emulatori che coprono le principali piattaforme hardware esistenti, JXD ne ha preinstallati cinque: un emulatore di Nes, uno di GameBoyAdvance, uno di Sega Megadrive, uno di Nintendo 64 e una versione di MAME che permette l'emulazione di praticamente tutti i vecchi giochi da bar. Ogni emulatore ha precaricati diversi giochi, così da poterli utilizzare immediatamente senza ulteriori download (una soluzione comoda, ma certamente illegale).

Leggendo sui tanti siti e store online, la velocità del processore viene erroneamente indicata come di 1Ghz, questa non è purtroppo la realtà. E' usanza infatti tra i produttori di console cinesi sommare la velocità di clock del processore con quella della GPU. Il processore

AMLOGIC MESON3 8726M funziona ad un clock di 600Mhz, la GPU (una Mali 400) a 400Mhz. Da qui l'indicazione di 1Ghz. Allo stesso modo per esempio la JXD s7100 o la Yinlips PDG18 vengono spacciate per console con processore ad 1.2 Ghz, mentre si tratta di 800 cpu + 400 Gpu. La cosa che mi lascia perplesso è che il MESON3 8726M ha un clock di 800Mhz che in questo caso viene downclockato a 600Mhz.

Non conosco le motivazioni che hanno portato a questa discutibilissima scelta, probabilmente si è cercato di innalzare la durata della carica della batteria (che in verità appare di capacità un po' ridotta: soli 2300 mAh) riducendo i consumi del processore.

Il menù personalizzato da JXD è semplice ed intuitivo e permette il lancio di un gioco con pochi e semplici click.

Nella memoria interna della console sono installati anche alcuni giochi commerciali per android.



1	DIRECTION BUTTON	2	POWER
3	CHARGE	4	MENU
5	HOME	6	CONFIRM
7	BACK	8	ESC
9	START	10	MENU
11	SELECT	12	JOYSTICK

Il Pad è di comodo utilizzo, ma è leggermente più grosso del normale. Ad una prima prova questo potrebbe sembrare un pregio per chi come me ha mani o dita grosse, in realtà i tastini sono troppo distanziati tra loro e questo provoca una certa difficoltà nel selezionare le direzioni diagonali. Per fortuna ci viene in aiuto lo stick analogico, anche se sembra meno preciso di quello di JXDs7100.

A proposito dello stick parrebbe realmente analogico, ma sembra replicare semplicemente l'input del dpad.

I tasti dorsali sono duri e un po' scomodi da premere, anche se forniscono un eccellente feedback, i quattro frontali sono invece molto morbidi e non affaticano le dita, gli altri quattro aggiuntivi sono durissimi e l'uso risulta poco confortevole.



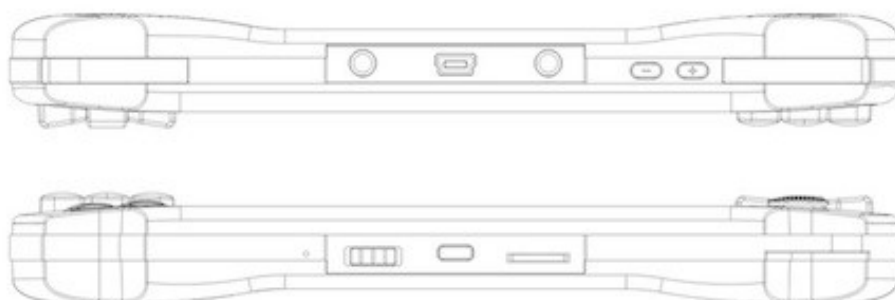
Il design è curato, e perquanto si tratti di una copia spudorata di PSP il retro appare più ergonomico e dall'aspetto piacevole, le plastiche non sono al livello della console Sony, ma sembrano comunque di buona qualità.

Globalmente appare solida, anche schiacciandola o torcendola nelle varie direzioni non emette rumori e trasmette una sensazione di solidità. Gli unici suoni strani si sentono scuotendola e provengono dai tasti che hanno un po' di gioco nella loro sede. Non so cosa potrebbe accadere se cadesse a terra, ma questo spero di non doverlo sperimentare.

Ottima la scelta di porre tutte le entrate e le uscite della console sulla parte alta. Una scelta di design eccellente che per quanto scontata non sempre è stata recepita dai progettisti di altre console.

Pessima invece l'entrata della microsd. Una volta inserita la scheda è difficilissimo estrarla.

Rispetto a PSP è molto più leggera e leggermente più lunga. Confrontandola con la console Sony appare molto simile ma di proporzioni leggermente differenti, infatti ho provato alcune custodie e protezioni progettate per PSP, alcune si adattano perfettamente, altre risultano più piccole.



Il sensore di movimento è molto preciso, l'ho testato con Riptide GP, un gioco di moto d'acqua incluso nella console, e funziona perfettamente.

L'audio è ottimo, ma gli speaker sono posizionati nel retro proprio dove rimangono le dita quando si 'afferra' la console, scelta quantomeno discutibile. Più che di speaker mi sentirei di parlare di un singolo speaker. Potrei sbagliarmi ma la sensazione è che l'uscita audio sia monofonica (anche se l'uscita cuffie restituisce il normale audio stereo).

Purtroppo manca la connettività Bluetooth e la funzionalità USB Host (quindi non è possibile collegare periferiche esterne alla presa USB, come joypad o chiavette 3G). E' possibile connettersi ad una rete WiFi e si possono utilizzare schede MicroSD (fino a 32Gb anche in formato sdhc) per aumentare la capacità di archiviazione della console.

Le lingue installate sono solo Inglese, Cinese e Giapponese (strano dato che Android supporta nativamente quasi ogni lingua del globo), e non è installato nessun tipo di market, nè originale nè alternativo, ma è possibile ovviare a queste lacune seguendo il prossimo articolo.

Ovviamente essendo il sistema operativo installato Android è possibile utilizzare la console come Media Player compatibile con ogni tipo di file audio o video. Come lettore MP3 risulta però un po' ingombrante, come video player invece è penalizzata dallo schermo non grandissimo e dallo scarso angolo di visuale dello stesso, che obbliga a guardare il filmato solo da posizione perfettamente frontale (o quasi).

Peccato che l'uscita video (che non sono riuscito ad utilizzare in quanto sembrerebbe non supportata dal firmware attuale) sia solo in video composito, una uscita HDMI sarebbe senz'altro stata più appropriata.

Sicuramente si tratta di un buon prodotto, i pregi superano di gran lunga i difetti e soprattutto grazie al prezzo competitivo (circa 55 Euro, meno di un singolo gioco per una console di nuova generazione) mi sento di consigliarne l'acquisto a chiunque. Chi la compra deve comunque sapere che non è una console nata per utilizzare prevalentemente giochi Android. Lo schermo resistivo è troppo penalizzante per utilizzarla in tal modo, anche se molti titoli funzionano senza problemi. Come macchina dedicata al retrogaming da invece il meglio di se, garantendo ore e ore di divertimento assicurato!

Chi fosse interessato all'acquisto può trovare JXD S601 qua:

Shop OYE (distributore ufficiale italiano)

<http://www.shop-oye.it/it/14-jxd-s601-games-console-portable-mobile-retro-game-old-coin-op-.html>

Etronixmart:

http://www.etrnixmart.com/product_info.php?ref=16&products_id=991&affiliate_banner_id=1

DealExtreme:

<http://www.dealextreme.com/p/jxd-s601-4-3-lcd-android-2-3-game-console-w-wifi-g-sensor-tf-white-cortex-a9-1ghz-4g-115345?r=83251956>

Questo è il link alla pagina web ufficiale:

<http://www.jxd.hk/products.asp?id=605&selectclassid=009006>

Guida all'ottimizzazione di JXD s601

di homer73

(www.alterconsole.altervista.org)

Per sfruttare al meglio la JXD s601 è possibile 'rootare' il sistema, rimuovere le applicazioni preinstallate (allo scopo di poterle aggiornare con versioni più recenti) cambiare launcher, aggiungere la lingua italiana e installare il Market ufficiale di Android. Questa guida vi guiderà a farlo in modo semplice, rapido e senza correre rischi. L'unica avvertenza è di possedere un PC con installata una versione di Windows (ho testato tutti i passaggi con **Windows 7**).

ATTENZIONE:

Le procedure di seguito riportate possono portare al blocco della console. Declino ogni responsabilità su eventuali danni, procedete unicamente a vostro rischio e pericolo. Assicuratevi di avere la batteria carica prima di procedere a qualunque aggiornamento. Collegate la console all'alimentazione di rete per prevenire ogni rischio.

Passo 1 : Aggiornamento del firmware

Per prima cosa occorre scaricare il file di installazione del nuovo firmware reso disponibile da JXD a questo link:

<http://www.jxd.cc/download.asp?id=263&selectclassid=019009>

Scompattate l'archivio appena scaricato e copiate i file "**uImage_recovery**" e "**update.zip**" nella root (la cartella principale) di una scheda di memoria MicroSd.

Ora procederemo all'installazione dell'aggiornamento del firmware. **Attenzione questo cancellerà tutti i dati contenuti nella console.**

Collegiamo la console all'alimentazione (per evitare che possa scaricarsi la batteria durante il processo di aggiornamento)

Assicuriamoci che la console sia spenta, quindi premiamo il tasto **Menù** e *contemporaneamente* il **pulsante di accensione**.

Sullo schermo apparirà la scritto "**Upgrade upgrade.zip, waiting**"


Dopo una breve attesa comparirà un menù all'interno del quale sarà possibile muoversi con i tasti direzionali o i tasti del volume e confermare le scelte tramite la pressione del tasto **Back**.

- a) Selezioniamo *wipe data/factory reset*
- b) Selezioniamo *Yes-delete all user data*
- c) Selezioniamo *wipe cache partition*
- d) Selezioniamo *wipe media partition*
- e) Selezioniamo *Yes-delete all user data*

Ora scegliamo **apply update from sdcard** e inseriamo la scheda di memoria, quindi selezioniamo **update.zip**

Attendiamo il termine dell'update e quindi Selezioniamo *reboot system now* per riavviare la console.

Al riavvio JXD s601 avrà la lingua di sistema impostata in *cinese*. **Niente panico**. Per cambiarla (al termine della calibrazione dello schermo) è necessario andare nelle impostazioni

di sistema premendo questa icona  cercare una icona con il simbolo "**A**" e premere sulla prima opzione in alto. Da qui sarà possibile selezionare la lingua **ITALIANA**.

Passo 2: Ottenere i privilegi di Root

Ora che abbiamo aggiornato il firmware passiamo alla procedura per ottenere i privilegi di **root**.

Scaricate – **UnlockRoot** da <http://unlockroot.com/> e installatelo

Sulla console selezioniamo **usb debugging** dal menù:

Impostazioni > applicazioni > sviluppo > usb debugging

Sul PC apriamo **UnlockRoot**

Collegiamo la console al PC con il cavo USB, quindi sul PC dal programma UnlockRoot premiamo '**ROOT**'

Al termine del processo la console andrà riavviata.

Passo 3: Ottimizzazione del sistema

Ora si procederà alla rimozione delle applicazioni preinstallate nel firmware della console e alla ottimizzazione del sistema.

Scaricate questo file: <http://www.mediafire.com/download.php?n5pd5ypajjjbavp>

Una volta scompattato apriamo la cartella creata e avviamo il file **!START.cmd**

La rimozione dei file preinstallati da JXD comporterà l'obbligo di riscaricare gli emulatori di nostro interesse, permettendoci al contempo di aggiornarli alle versioni più recenti. Alcuni di questi emulatori (come N64oid l'emulatore di Nintendo 64) sono programmi commerciali, installati senza licenza da JXD, quindi sarà necessario acquistarli (o scaricarli per vie alternative illegali, che come tali non verranno affrontate in questa guida).

Verrà anche installato un nuovo launcher (**Go Launcher ES**) oltre ad alcune applicazioni (YouTube, Root Explorer e ZDBox). La console verrà ora riconosciuta come **Sony Ericsson Xperia Play r800i** e i tasti hardware verranno rimappati in modo più intelligente e comodo: il tasto "Cerchio" è stato associato a Back, così è possibile premere "**X**" per selezionare e "**O**" per annullare.

La procedura è reversibile. Se non siete soddisfatti del risultato potete ripristinare il firmware originale.

Sarà possibile ripristinare i file mancanti scaricando questo archivio dai server cinesi di JXD:

<http://www.jxd.cc/download.asp?selectclassid=019011>

Una volta scompattato sarà possibile reinstallare i giochi Android, le applicazioni e copiare nel dispositivo le rom per gli emulatori.



**I WANT YOU
FOR**

OpenConsole

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

WWW.OPENCONSOLE.IT