

Aktueller Stand unseres Retro-Arch (Client-Side) Docker Emulator.



Experimentelles Projekt

Wenn das System läuft, ist alles gut - wenn nicht, dann schauen wir bei Gelegenheit nach, was da los ist und bringen es wieder zum Laufen. Den Betriebsstatus kannst du [hier](#) nahezu in Echtzeit einsehen.

Feedback ist immer willkommen: feedback@trialanderror.tech – bitte die untenstehende Page ID mit angeben.

BISHERIGE AUFRUFE

PAGE ID

555

0


 Lizenz vergangener Projekte vor 2023: [cc by-nc-sa 2.5/ch/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ch/)

Tastaturbelegung

Retro-Arch

Taste	Funktion
H	Emulator-Reset
P	Pause
Y	Aktionstaste
x	Aktionstaste
E	Zeitlupe
F1	Menü
F2	Spielstand speichern
F3	Frames anzeigen
F4	Spielstand laden
M	Shader
Enter	Ingame Menü

Arcade Emulator

Taste	Funktion
6	Insert Coin
Y	Aktionstaste
x	Aktionstaste

Aufgabe Verantwortung: Minocula

Kurzbeschreibung: Nachdem ich nun über den [Retroid Pocket 2+](#) viele Erfahrungen im Emulieren von Spielen über [retroarch](#), doxbox und diversen anderen Emulatoren sammeln konnte, wage ich nun den nächsten Schritt. Ich würde gerne von überall aus über den Browser Retrogames spielen können.

Start: 15/06/2023

Nächster Meilenstein: 28/02/2024

Priorität: 2

Status: H

Grund für Stop: Testphase läuft. Rückmeldungen werden gesammelt.

Aufgabe

Ich finde den Spiele-Emulator welchen [archive.org](#) ([Details](#)) nutzt sehr schön realisiert und funktionabel. Jedoch gibt es nur bedingt Information bezüglich der Umsetzung. Deshalb versuche ich selber einen Webasierten-Spiel-Emulator zu betreiben.

Ich habe bereits einen eigenen schummVM-Emulator über RDP und guacamole realisiert über [scvm.trialanderror.tech](#). Dieser nutzt aber ganz andere Technologien als die in diesem Projekt vorgestellten Teilsysteme.

Soll Zustand

- Retroarch über Web-Browser (HTTPS) nutzbar auf HTML5 Browser mit Ton und spielbare Latenz
- Passende Container finden oder erweitern
- Die Umsetzung und Performance von DosBox soll simular [Emulatrix](#) ([Test](#)) von [Leonardo Russo](#) aufgebaut werden

Ist Zustand

- Informationsbeschaffung abgeschlossen
- DosBox: Game Library [archive.org](#), [dos.zone](#)
- Container zur Auswahl
 - [docker-dosbox](#) ([fransking](#))
 - [dos-game](#)
 - [docker-emulatorjs](#)
 - [docker-dosbox](#)
 - [emsdk](#)
- 2 Docker Container am Start ([docker-emulatorjs](#), [docker-dosbox](#))
- Docker Container von Earthly (<https://earthly.dev/blog/dos-gaming-in-docker/>) wäre ebenfalls ein Test wert
- [JS-Dos](#) wird als Grundkomponente teils bereits in Container genutzt

- Die Frage ist ob es möglich ist [dosbox-pure](#) auf dem Retroarch Emulator innerhalb des bestehenden Container (dos-emj) zu installalieren (als Core nutzen)
- DosBox kann bereits [hier](#) getestet werden
- Retroarch kann bereits hier getestet werden (Container [docker-emulatorjs](#))
Testserver: retrogames.trialanderror.tech
- Aufteilung von retrogames.trialanderror.tech in local emulated / remote emulated.
- Neuer Container für remote emulated <https://www.youtube.com/watch?v=6gqXNirjNeU>



Vorgehen

- Informationsbeschaffung (ok)
- Evaluation (ok)
- Testbetrieb
- Dokumentation
- Betrieb