Mercredi, 14 octobre 2009

Dingux-Colem: Un émulateur Colecovision sous Dingux v1.1.0

Bonjour à tous,

ColEm est un des meilleurs emulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin.
Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix.

Dingux-Colem est un portage sur Dingoo/Dingux de ma version Wiz de ColEm.

Quoi de special dans cette version ?

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on selectionne un fichier avec le meme nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'averer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avec des milliers de jeux différents dans les differents repertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affiché dans l'emulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extention STZ).
  C'est donc plus rapide de sauver ou charger des "States".
  Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir des fichiers STA en STZ.
  Le format STA est toujours supporté en lecture.
- Support des cheats codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
(tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel
permet de choisir séquentiellement les fichiers commencant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier selectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Ajout d'un editeur de texte pour ecrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La premiere ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de selection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant sans avoir a revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne egalement avec le deuxieme joystick
- Ajout d'une option pour changer la vitesse de rafraichissement du jeu : PAL ou NTSC

Comment l'utiliser ? Tout est dans le fichier README.txt.

Voici une version binaire :
dingux-colem-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
dingux-colem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:14