

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 avez des milliers de jeux différents dans les différents repertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affichés dans l'emulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extension 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-même 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 commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents paramètres du menu "settings".
- Ajout d'un éditeur de texte pour écrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu. La première ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de sélection 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 à 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 être utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour sélectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne également avec le deuxième 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 "hombre", vous pouvez le faire ici (site en français) : ma petite place sur gueux-forum ou coyotte.info

Blog Export: Le site web de Zx-81, http://zx81.zx81.free.fr/serendipity_fr/

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:14