

Lundi, 1 janvier 2018

## **[NOUVELLE SERIE] Cartouche ColecoVision 31-in-1 [MAJ]**

Bonjour à tous,

Il y a quelques temps déjà, mon ami Buzz et moi-même, nous avons lancé une mini production d'une dizaine de cartes colecovision 31in1.

Cette carte contient 31 jeux de votre choix (flashés dans une mémoire eprom), et fonctionne directement avec votre colécovision :

Le prix de vente est de 35 euros (via paypal) et il inclut :

- une carte 31in1
- une eprom 27C080 programmée et montée, avec les 31 jeux de votre choix
- le choix des couleurs et du texte dans le menu de chargement
- les frais d'expédition (colissimo avec suivi).

Nous en avons 5 en stock à ce jour !

Merci de m'envoyer un email si vous êtes intéressés ([zx81.zx81\(at\)gmail.com](mailto:zx81.zx81(at)gmail.com)),

A bientôt, Buzz & Zx

Posté par zx-81 dans Colecovision à 12:00

Dimanche, 17 février 2013

## **Cartouche ColecoVision 63-in-1**

Salut à tous,

Avec mon ami Buzz, nous nous sommes attelé à un nouveau projet appelé : "Cartridge 63 in 1", qui succède ainsi au projet "31 in 1".

Comme son nom l'indique, il s'agit d'une cartouche colécovision faite maison, contenant jusqu'à 63 jeux ainsi qu'un menu de sélection des jeux.

Toute la partie matérielle est documentée précisément sur le site de Buzz ici. Il y a tous les schémas ainsi que les fichiers pour Eagle.

En ce qui concerne le "loader", j'ai adapté la version du 31in1. Le code source et les scripts permettant de créer sa propre version de la cartouche sont distribués sous licence BSD.

Tout est dans cette archive :  
63in1.zip

Cette archive contient également les fichiers que j'ai utilisés pour flasher les deux eeprom de cette demo :

Elle contient également la dernière version des fichiers Eagle + les typons pour fabriquer votre circuit imprimé (merci à mon ami Buzz).

Si vous êtes tentés par faire un boîtier en carton rigide, je vous propose ce patron à imprimer sur une surface cartonnée, puis à découper : [ici](#)

Pour ceux qui comme moi, n'ont pas le talent de Buzz pour la soudure, il est toujours possible de faire le schéma sur une plaque d'essais :

Amusez vous bien,

Zx

Posté par zx-81 dans Colecovision à 20:05

Samedi, 19 janvier 2013

## **[MAJ] Cartouche ColecoVision 31-in-1**

Salut à tous,

Avec mon ami Buzz, nous avons passé ces dernières semaines sur un projet appelé : "Cartridge 31 in 1". Il s'agit d'une cartouche colécovision faite maison, contenant jusqu'à 31 jeux ainsi qu'un menu de sélection des jeux.

Toute la partie matérielle est documentée précisément sur le site de Buzz ici. Il y a tous les schémas ainsi que les fichiers pour Eagle.

En ce qui concerne le "loader", j'ai utilisé le compilateur SDCC ainsi que les bibliothèques et la documentation de Daniel Bienvenu. Ce loader écrit en C et assembleur Z80, permet de sélectionner le jeu au démarrage en utilisant la manette.

Le code source et les scripts permettant de créer sa propre version de la cartouche sont distribués sous licence BSD. Tout est dans cette archive :  
31in1-rev3.zip

Cette archive contient également le fichier que j'ai utilisé pour flasher l'eprom de cette demo :

[ici sur youtube](#)

Elle contient également la dernière version des fichiers Eagle + les typons pour fabriquer votre circuit imprimé (merci à mon ami Buzz).

Si vous êtes tentés par faire un boîtier en carton rigide, je vous propose ce patron à imprimer sur une surface cartonnée, puis à découper : [ici](#)

Bonne soudure,

Zx

Posté par zx-81 dans Colecovision à 10:00

Lundi, 31 décembre 2012

## **CVDB2S : Outil de conversion de son pour le developpement sur colécvision**

Salut à tous,

Je partage avec vous un petit utilitaire qui je viens d'écrire dans le contexte d'un projet de flash card pour colécvision, avec mon ami Buzz (voir site de buzz pour plus d'infos).

Daniel Bienvenu, est l'auteur d'un petit logiciel (WAV2CV3) permettant de transformer un fichier .wav mono 8 bits en un fichier assembleur pour colecvision. Néanmoins ce fichier n'est pas utilisable directement avec le kit de developpement actuel (API BIOS Colecvision), du coup avec cvdb2s vous pourrez finir la conversion pour obtenir un fichier sounds\_data.s directement utilisable.

La transformation est celle décrite par Daniel ici et que j'ai automatisée : methode decrite par Daniel.

Voici les sources et une version binaire pour linux 32 bits :  
cvdb2s.zip

En esperant que cela utile a quelqu'un.

Zx

Posté par zx-81 dans Outils pour la Colecvision à 17:44