

Dimanche, 23 août 2009

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.3.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Cette version supporte le boitier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz (voir <http://buzz.computer.free.fr> pour les details).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schemas et le code source pour le PIC sont fournis dans le repertoire contrib de l'archive.

Pour ceux qui n'ont pas jamais entendu parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boitier IRDA Joy
- Ajout d'un menu spécifique pour les parametres du boitier IRDA Joy (pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour specifier le mapping entre les touches d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour preciser quel type de peripherique IRDA est connecte a la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boitier de Buzz).

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

Le code est distribué sous licence Marat Fayzullin pour la partie originale et le reste est distribué sous licence GNU v2.

`pspcolem-v1.3.1-fw5x.zip`

`pspcolem-v1.3.1-src.zip`

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#) ou encore sur [allgamers](#).

Posté par `zx-81` dans ColecoVision à 21:10

Samedi, 22 août 2009

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.5.1

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre émulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Cette version de PSPMSX supporte le boîtier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz (voir <http://buzz.computer.free.fr> pour les détails).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schémas et le code source pour le PIC sont fournis dans le répertoire contrib de PSPMSX.

Pour ceux qui n'ont pas jamais entendu parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boîtier IRDA Joy
- Ajout d'un menu spécifique pour les paramètres du boîtier IRDA Joy (pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour spécifier le mapping entre les touches d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour préciser quel type de périphérique IRDA est connecté à la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boîtier de Buzz).

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

[pspmsx-v1.5.1-fw5x.zip](#)

[pspmsx-v1.5.1-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#) ou encore sur [allgamers](#).

Posté par [zx-81](#) dans MSX à 22:08

Vendredi, 21 août 2009

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.5.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSpCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Cette version de PSpCap32 supporte le boitier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz
(voir <http://buzz.computer.free.fr> pour les details).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schemas et le code source pour le PIC sont fournis dans le repertoire contrib de PSpCap32.

Pour ceux qui n'ont pas jamais entendu parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boitier IRDA Joy
- Ajout d'un menu specifique pour les parametres du boitier IRDA Joy (pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour specifier le mapping entre les touches d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour preciser quel type de peripherique IRDA est connecte a la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boitier de Buzz).

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspcap32-v1.5.1-fw5x.zip](#)

[pspcap32-v1.5.1-src.zip](#)

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : [ici](#)

Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#) ou encore sur [allgamers](#).

Posté par [zx-81](#) dans Amstrad à 14:45

Dimanche, 9 août 2009

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.3.1 (IRDA Joystick)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Cette version de PSP-Hugo supporte le boîtier "IRDA-Joystick" inventé par mon ami Buzz (voir <http://buzz.computer.free.fr> pour les détails).

Si vous avez quelques talents cachés en électronique vous pourrez vous fabriquer le votre pour moins de 15 euros. Les schémas et le code source pour le PIC sont fournis dans le répertoire contrib de PSPHugo.

Pour ceux qui n'ont pas jamais entendu parler du projet "Irda Joy", l'objectif est de connecter votre vieux joystick DB9 (compatible avec les consoles Atari, Amiga ou Amstrad) ou plus simplement un paddle sur votre PSP FAT.

Alors, quoi de neuf dans cette version ?

- Support du boîtier IRDA Joy
- Ajout d'un menu spécifique pour les paramètres du boîtier IRDA Joy (pour choisir par exemple entre le type Joystick ou paddle etc ...)
- Ajout d'un menu pour spécifier le mapping entre les touches d'un joystick et les touches de la PSP.
- Ajout d'une option pour préciser quel type de périphérique IRDA est connecté à la PSP (par exemple le clavier Targus ou alors le boîtier de Buzz).

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psphugo-v1.3.1-fw5x.zip](#)

[psphugo-v1.3.1-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gweets-forum.net](#) ou [planetpsp.fr](#) ou [allgamers.fr](#) ou

Posté par zx-81 dans PC Engine à 19:15

Vendredi, 29 mai 2009

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.3.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Support des pistes audio des CD-ROMs !
(Format MP3 avec des samples de 16 bits à 22k ou 44k)
- Support du format CD-ROM TOC (plus courant que le format HCD)
- Il est maintenant possible d'utiliser TurboRip pour ripper ses CDs originaux et les utiliser directement avec PSP-Hugo.
(voir le fichier README pour les explications)
- La vitesse de l'horloge de la PSP est augmentée automatiquement lors de la lecture des pistes MP3
- Le son est maintenant désactivé lors de la sauvegarde rapide ou la sauvegarde des captures d'écran (avant ça faisait un bruit très désagréable).
- Correction du bug lors de la mise en veille de la PSP
- Remplacement de la gestion du son SDL en utilisant directement les fonctions PSP.
pour améliorer les performances
- Correction du bug lors de la lecture de plusieurs images CD à la suite
- Nouveaux graphismes pour les images de fond

TurboRip est disponible ici pour convertir en deux clics vos CD originaux dans un format compatible avec PSP-Hugo :
TurboRip-V100

Tout est expliqué dans le README pour savoir comment faire ...

La lecture des pistes audio est très gourmande en temps de calcul, aussi si vous chargez des jeux CD-rom avec des pistes audio, PSP-Hugo augmentera automatiquement la vitesse de la PSP à 300 Mhz.
(Cette valeur est modifiable dans le menu de gestion des paramètres)

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.3.0-fw5x.zip

psphugo-v1.3.0-fw15.zip

psphugo-v1.3.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [goux-forum.net](#) ou [planetepsp.fr](#) ou ma petite place sur [coyotte.info](#)

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

Posté par zx-81 dans PC Engine à 17:17

Mardi, 12 mai 2009

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.2.1 (ecolo)

Bonjour à tous,

J'ai le plaisir de vous présenter le premier "green emulator" sur PSP !

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, ColEm est un des meilleurs émulateur de console ColecoVision écrit par Marat Fayzullin. Il fonctionne sous FreeBSD, HP-UX, SunOS, Solaris, Linux, et d'autres systèmes Unix. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.2.1 ?

- Amélioration de la vitesse (maintenant 60 fps à 133Mhz !)
- L'horloge de la psp est à 133 Mhz par défaut, pour une émulation écolo (mais vous pouvez toujours la mettre à 222Mhz pour de meilleures performances)
- Nouveaux graphismes
- Le bouton home -> Exit et le mode veille fonctionnent maintenant correctement !
- 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 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.
- Le mode "auto fire" fonctionne également avec le deuxième joystick
- Bug fix dans la fonction unzip (il était impossible d'ouvrir plus de 10 roms au format zip)
- Bug fix dans l'émulation du z80 (par exemple le jeu moon patrol était buggé)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.2.1-fw5x.zip

pspcolem-v1.2.1-fw15.zip

pspcolem-v1.2.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#) ou [planetepsp.fr](#) ou ma petite place sur [coyotte.info](#)

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 22:49

Dimanche, 10 mai 2009

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.2.0 (cheat)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 5.x-m33 et 1.5, pour les PSP SLIMs et FATs.

Un grand merci à Horeus pour les graphismes et les images EBOOT !

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveaux graphismes de mon ami Horeus (see <http://www.ultimatepsp.fr/>)
- Nouvelle musique d'EBOOT de Pako (see <http://www.jamendo.com/en/artist/pako>)
- Support des cheat codes !
- Ajout d'une touche rapide pour changer le mode "flicker"
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Ajout d'un editeur de texte pour écrire 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"
- 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 selectionné.
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psp2600-v1.2.0-fw5x.zip](#)

[psp2600-v1.2.0-fw15.zip](#)

[psp2600-v1.2.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#) ou [planetepsp.fr](#) ou ma petite place sur [coyotte.info](#)

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

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 19:51

Dimanche, 19 avril 2009

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.3.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.

Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouvelles images de fond
- Ajout d'une option pour sauvegarder et charger différents états de l'émulateur (pratique pour charger différents programmes qui prennent de la mémoire)
- Ajout d'un éditeur de texte pour noter des résultats ou simplement pour lire vos cours de maths. (le fichier édité s'appelle comment.txt)
- Résolution du problème de mise en veille de la psp et de la sortie via Home->Exit (qui ne marchait pas dans les versions précédentes)
- Ajout d'un menu séparé pour les paramètres ("settings")

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

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en français !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.3.0-fw5x.zip

pspxti-v1.3.0-fw15.zip

pspxti-v1.3.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network

(sites en français) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net ou encore sur planetepsp.fr

Posté par zx-81 dans TI 92 à 21:41

Dimanche, 22 mars 2009

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir <http://dcmo5.free.fr/> pour plus d'informations).

Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- 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"
- 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.
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Possibilité de décaler l'écran verticalement
- Musique de NeXuS pour l'EBOOT (see NeXuS)
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspmo5-v1.2.0-fw5x.zip](#)

[pspmo5-v1.2.0-fw15.zip](#)

[pspmo5-v1.2.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place](#) sur [coyotte.info](#) ou [mon petit forum](#) sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Thomson MO5 à 16:09

Dimanche, 9 novembre 2008

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.2.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, Thom est un émulateur de Thomson TO7 multi-plateformes (MacOS, Unix et Windows).

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet (<http://www.sylvain-huet.com>), puis Eric Botcazou (see <http://nostalgies.thomsonistes.org/>) a continué le projet pour ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.2.1 :

- Amélioration de la vitesse
- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- 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 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.
- 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 selectionné.
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Option pour désactiver le tir automatique
- Nouveau mode graphique x1.75
- Possibilité de décaler l'écran verticalement
- Musique de NeXuS pour l'EBOOT (see NeXuS)
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents parametres du menu "settings".
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.x, 4.x ou 5.x sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.2.1-fw5x.zip

pspthom-v1.2.1-fw15.zip

pspthom-v1.2.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

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

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)

(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#) ou encore mon petit coin sur [allgamers](#).

Posté par [zx-81](#) dans Thomson T07 à 23:00

Dimanche, 2 novembre 2008

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.4.1

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.4.1 :

- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Le pad numérique fonctionne maintenant dans le menu selection des roms meme lorsque le clavier Danzeff est affiché (plus pratique).
- Fix d'une incohérence entre le nom du fichier zip et le nom de la sauvegarde.
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Amélioration de l'outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes
- 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"
- Bug fix dans la fonction unzip. L'émulateur plantait apres l'ouverture successive d'une dizaine de fichiers zip
- Option pour désactiver le tir automatique

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

Le code est distribué sous licence Marat Fayzullin pour la partie originale de fMSX et le reste est distribué sous licence GNU v2.

[pspmsx-v1.4.1-fw5x.zip](#)

[pspmsx-v1.4.1-fw15.zip](#)

[pspmsx-v1.4.1-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Intellivision à 16:07

Samedi, 1 novembre 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle (dernière) version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.4 :

- Très légère amélioration de la vitesse
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Le pad numérique fonctionne maintenant dans le menu selection des roms meme lorsque le clavier Danzeff est affiché (plus pratique).
- Fix d'une incohérence entre le nom du fichier zip et le nom de la sauvegarde.
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33
- Support des cheat 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).
- 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"
- Les fichiers zip sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide !)
- Option pour désactiver le tir automatique

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspcap32-v1.4.4-fw5x.zip](#)

[pspcap32-v1.4.4-fw15.zip](#)

[pspcap32-v1.4.4-src.zip](#)

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : [ici](#)

Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#) ou encore mon petit coin sur [allgamers](#).

Posté par zx-81 dans Amstrad à 19:26

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version ? pas grand chose :

- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- Le pad numérique fonctionne maintenant dans le menu selection des roms meme lorsque le clavier Danzeff est affiché (plus pratique).
- Fix d'une incohérence entre le nom du fichier zip et le nom de la sauvegarde.
- Testé avec le dernier firmware 5x-M33

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.2.0-fw5x.zip

psphugo-v1.2.0-fw15.zip

psphugo-v1.2.0-src.zip

Ceci est la version finale, je ne pense pas travailler encore beaucoup dessus, seulement si des bugs majeurs sont trouvés.

Les problèmes de compatibilité sur certains jeux existent déjà sur la version originale de Hu-Go sur Windows ou Linux et je ne pense pas les fixer (ca prend beaucoup de temps et j'aurais plus vite fait de porter un autre émulateur PC engine comme Hue).

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#) ou encore [mon petit coin sur allgamers](#).

Posté par zx-81 dans PC Engine à 14:39

Dimanche, 26 octobre 2008

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.2.0 *MAJ*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

**** MAJ **** Bug fix avec le format zip : impossible d'ouvrir plus de 10 roms ...

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amélioration de la vitesse
- Support des cheat 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).
- Nouveaux modes graphiques
- Possibilité de décaler l'écran verticalement
- 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".
- Le bouton home -> Exit fonctionne maintenant correctement
- 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"
- Les fichiers zip sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide !)
- Option pour désactiver le tir automatique
- Ajout d'une musique pour l'EBOOT (voir <http://www.jamendo.com/en/artist/hexus>)
- Le code source peut maintenant être compilé pour Linux

Cette version a été testée sur psp FAT et SLIM en firmware 5.0-m33 (et aussi 1.5 pour FAT).

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.2.0-fw5x.zip

psp7800-v1.2.0-fw15.zip

psp7800-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

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

(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network

(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr ou encore mon petit coin sur allgamers.

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 19:18

Jeudi, 16 octobre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse
- 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.
- Amélioration du menu pour éditer les "cheats" (codes de triche)
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Bug fix dans la fonction unzip. L'émulateur plantait après l'ouverture successive d'une dizaine de fichier zip)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.5-fw4x.zip

psphugo-v1.0.5-fw15.zip

psphugo-v1.0.5-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#) ou encore [mon petit coin sur allgamers](#).

Posté par zx-81 dans PC Engine à 22:42

Dimanche, 5 octobre 2008

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.4.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre émulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.4.0 :

- Support des cheat 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).
- Nouveaux modes graphiques (x1.25, x1.5, x1.75)
- Possibilité de décaler l'écran verticalement et synchronisation verticale (vsync)
- 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".
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même avec un firmware 3.x ou 4.x sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'intérêt mais bon ...)
- Le code source peut maintenant être compilé pour Linux

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

[pspmsx-v1.4.0-fw4x.zip](#)

[pspmsx-v1.4.0-fw15.zip](#)

[pspmsx-v1.4.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 14:47

Lundi, 29 septembre 2008

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.2.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.2.0 :

- Support des cheat 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).
- Nouveaux modes graphiques et possibilité de décaler l'écran verticalement

- 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 parametres du menu "settings".

- 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.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.x ou 4.x sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)
- Nouveau mapping des touches
- Ajout d'une musique d'EBOOT (Moon Patrol)
- Le code source peut maintenant etre compilé pour Linux

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.2.0-fw4x.zip

pspcolem-v1.2.0-fw15.zip

pspcolem-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

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

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 23:28

Dimanche, 28 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse, PC Kit est maintenant a pleine vitesse (60 fps) à 222Mhz (overclock à 26 et le son 22Khz mono).
- Le format HCD (image CD-rom) est maintenant supporté, mais les pistes audio sont ignorées.
- Support des cheat codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-meme des cheat codes (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).

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

Merci à NC pour son aide dans le test de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.4-fw4x.zip

psphugo-v1.0.4-fw15.zip

psphugo-v1.0.4-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

Posté par zx-81 dans PC Engine à 14:30

Lundi, 22 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Ajout de deux moteurs d'emulation du son :
 - . mono (rapide en 22K ou 44K)
 - . stéréo (plus précis en 22K ou 44K)Lors du changement mono stereo il vous faudra redémarrer le jeu, et les sauvegardes pourraient ne pas fonctionner correctement.
- Amélioration globale de la vitesse d'émulation, certains jeux sont à pleine vitesse avec l'horloge de la PSP à seulement 222Mhz (en mono 22K)
- Support des fichiers CD / ISO (mais les pistes audio sont ignorées)
- La taille d'écran 320x240 est maintenant supportée (nécessaire pour des jeux comme R-type)
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Bug fix dans la gestion du pad numérique (il ne fonctionnait pas dans les versions précédentes)

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

Merci à NC pour son aide dans le test de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.3-fw4x.zip

psphugo-v1.0.3-fw15.zip

psphugo-v1.0.3-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

Posté par [zx-81](#) dans PC Engine à 23:29

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle (dernière) version de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs émulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.3 :

- Très légère amélioration de la vitesse
- 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".

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.4.3-fw4x.zip

pspcap32-v1.4.3-fw15.zip

pspcap32-v1.4.3-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis à jour en snz : [ici](#)

Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

Posté par [zx-81](#) dans Amstrad à 22:49

Jeudi, 18 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.2 (son+vitesse)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette version :

- Réécriture complète de la partie son en se basant sur le code de Hugo-wii.
Le son est maintenant très proche de celui d'une vraie console PC Engine.
- Les bugs graphiques (dans Gunhead par exemple) ont été fixés.
- La sauvegarde de l'état courant fonctionne sur tous les jeux
(c'était un miracle que ca marche sur quelques jeux)
- Amélioration globale de la vitesse d'émulation, la plupart des jeux sont à pleine vitesse avec l'horloge de la PSP à seulement 266Mhz.
- Ajout d'une option "overclock" permettant d'accroître de façon significative la vitesse d'émulation. Par contre si vous rencontrez des bugs graphiques il faudra alors désactiver cette option et augmenter la fréquence d'horloge de la PSP
- Amélioration du menu de sélection des roms, le clavier virtuel permet de choisir séquentiellement les fichiers commençant par une lettre donnée.
La touche "RUN" du clavier virtuel permet de charger la rom sélectionnée.
- Ajout d'une option pour augmenter le volume (sur certains jeux le son est un peu faible)
- Bug fix dans le menu clavier
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents paramètres du menu "settings".

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

Merci à Nicolas C. pour son soutien et son aide dans le test de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.2-fw4x.zip

psphugo-v1.0.2-fw15.zip

psphugo-v1.0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

Posté par zx-81 dans PC Engine à 23:03

Dimanche, 14 septembre 2008

PSPHUGO : Emulateur PC Engine pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Hu-go est un émulateur de console PC Engine fonctionnant sur de nombreux systèmes et en particulier Windows et Unix.

PSPHUGO est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

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

Un grand merci à Nicolas C. pour son soutien, sa gentillesse et sa persévérance. Sans lui, je n'aurai jamais trouvé la motivation nécessaire au portage de cet émulateur ...

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psphugo-v1.0.1-fw4x.zip

psphugo-v1.0.1-fw15.zip

psphugo-v1.0.1-src.zip

C'est une première version et il reste du travail, en particulier sur la vitesse et fixer les bugs graphiques rencontrés sur des jeux comme Gun-head.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

Posté par zx-81 dans PC Engine à 23:25

Samedi, 6 septembre 2008

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.

Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80, 3.90 ou 4.01 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)
- Nouvelle position du clavier virtuel (plus pratique pour voir ce qu'on tape)
- Le clavier virtuel est utilisable de menu de chargement des fichiers, pour spécifier éventuellement la première lettre du fichier que l'on souhaite ouvrir.
- Ajout d'une musique dans l'EBOOT ("Below The Arctic Ocean" de Azhrak (voir jamendo)
- Testé sur 4.01-m33 PSP slim & FAT

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

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en francais !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspxti-v1.2.4-fw4x.zip](#)

[pspxti-v1.2.4-fw15.zip](#)

[pspxti-v1.2.4-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#) ou encore sur [planetepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans TI 92 à 15:21

Lundi, 28 juillet 2008

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmwares 3.x-m33, 4.x-m33 et 1.5, pour les PSP SLIMs et FATs.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on sélectionne un fichier avec le même nom qu'un jeu précédemment sauvegardé.
Ceci peut s'avérer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'intérêt mais bon ...)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psp2600-v1.1.4-fw4x.zip](#)

[psp2600-v1.1.4-fw15.zip](#)

[psp2600-v1.1.4-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [guez-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 20:21

Jeudi, 24 juillet 2008

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.1.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Un grand merci a Carpy pour son aide et ses modifications dans le code de l'emulation du son.

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

Quoi de neuf dans la version 1.1.3 :

- Amélioration du son, nouveau fichier prosystem.dat et modification de la palette des couleurs en mode NTSC (Merci Carpy !)
- 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 reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge (pas trop d'interet mais bon ...)
- Bug fix de l'écran noir qui apparaissait de façon aléatoire
- La gestion de l'auto-fire a été corrigée, et c'est maintenant le touche X de la psp qui est prise en référence comme touche de tir (et donc cela devient paramétrable).
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie

Cette version a été testée sur psp FAT et SLIM en firmware 4.01-m33 (et aussi 1.5 pour FAT).

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psp7800-v1.1.3-fw4x.zip](#)

[psp7800-v1.1.3-fw15.zip](#)

[psp7800-v1.1.3-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 7800 à 20:16

Samedi, 21 juin 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSpCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.2 :

- Bug fix dans l'emulation CRTIC, des jeux comme Prehistorik II se bloquaient au demarrage.
- Support pour deux lecteurs de disquettes (A&B) ce qui peut etre tres pratique avec SymbOS pour mettre le disque systeme sur un lecteur, et la disquette application sur l'autre.
Par contre seul le lecteur A est utilisable pour lancer un jeu automatiquement.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Cet homebrew a été testé sur FAT & SLIM (Merci à Greg) en utilisant le firmware 3.90-m33 et l'addon 1.5, mais il devrait fonctionner avec les autres cfw de DAX.

**** Mise a jour ****

Un nouveau bug a ete trouvé par Carl Murray (merci à lui) et voici une version mise a jour (v1.4.2)

pspcap32-v1.4.2-fw3x.zip

pspcap32-v1.4.2-fw15.zip

pspcap32-v1.4.2-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : ici

Pour des images disques c'est par ici

Si vous etes un vrai fan de CPC (comme je le suis), je vous invite a regarder le travail remarquable fait par mon ami Loïc Daneels dans le cadre du projet GB CPC :

GBCPCV3Full.rar
GBCPC update V4.rar

Vous pouvez meme lui laisser un petit commentaire d'encouragement sur :
cpcruez

Amusez vous bien,

Zx.

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Amstrad à 13:10

Dimanche, 15 juin 2008

PSPVE : Emulateur Vectrex pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

PSP-VE est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

Quoi de neuf dans cette nouvelle version ?

- Amélioration majeure de la vitesse :
 - + optimisation de l'emulation du 6809
 - + reprise de la gestion des vecteurs
 - + désactivation du cache (complètement inefficace)
- L'emulation du son a été complètement réécrite, en repartant des sources du 8910 utilisées dans xmame.
- La vue tournée à 90 degrés (PSP verticale) est maintenant beaucoup plus rapide, et c'est même devenu le mode par défaut.
- La sauvegarde de l'état d'un jeu a été modifiée et elle est plus rapide (mais attention vous ne pourrez pas relire les sauvegardes effectuées avec la version 1.0.1 !)
- Ajout de .vec et .gam comme extension de rom valides.
- Ajout d'une option pour afficher les jeux en gris ou en gris-bleu

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

Merci à Raven pour les images d'eboot dont je me suis inspiré.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspve-v1.0.2-fw3x.zip

pspve-v1.0.2-fw15.zip

pspve-v1.0.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Vectrex à 23:39

Lundi, 9 juin 2008

PSPVE : Emulateur Vectrex pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

VecX est un émulateur de console Vectrex écrit par Valavan Manohararajah.
Cet émulateur a été porté sur de nombreux systèmes, et en particulier Windows et Unix.

PSP-VE est un portage sur PSP d'une des dernières versions de cet émulateur.

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

Merci à Raven pour les images d'eboot dont je me suis inspiré.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspve-v1.0.1-fw3x.zip](#)

[pspve-v1.0.1-fw15.zip](#)

[pspve-v1.0.1-src.zip](#)

C'est une première version et il reste pas mal de travail, en particulier sur la vitesse, le son (qui est vraiment pourri) et puis améliorer le rendu en mode vertical (PSP à 90 degrés)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans [Vectrex](#) à 19:32

Dimanche, 1 juin 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.4.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSpCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.4.0 :

- Un grand nombre d'optimisations pour accélérer encore et toujours l'emulation, on obtient maintenant 55 fps a seulement 222Mhz en mode de rendu "ultra", sur l'écran de démarrage du CPC. On a bien sur beaucoup plus en 266Mhz (mode conseillé)
- Support des fichiers d'image disque "gzipsés" permettant de réduire la taille de 190k a 20k !
(vous pouvez gziper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- Ajout d'une music pour l'EBOOT
- 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 (snapshot, disque, configuration clavier, parametres). Ceci peut s'averer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents repertoires snap et disk.
- Dans ce meme gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel (ou le clavier IR) pour specifier la premiere lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" a partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil meme avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
- Bug fix de l'ecran noir qui apparaissait de facon aléatoire
- Le code source a ete modifie de facon a pouvoir generer une version linux

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

Cet homebrew a été testé sur FAT & SLIM (Merci à Greg) en utilisant le firmware 3.90-m33 et l'addon 1.5, mais il devrait fonctionner avec les autres cfw de DAX.

[pspcap32-v1.4.0-fw3x.zip](#)

[pspcap32-v1.4.0-fw15.zip](#)

[pspcap32-v1.4.0-src.zip](#)

Merci à Gryzor pour son pack de sna que j'ai mis a jour en snz : [ici](#)
Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

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

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 19:11

Mercredi, 28 mai 2008

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.3.0

Bonjour à tous,

Vous pensiez que j'étais mort ? Et bien non ! Voici une nouvelle (dernière ?) version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre émulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

**** MISE A JOUR ****

Quoi de neuf dans la version 1.3.1 :

- Dans le gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel (ou le clavier IR) pour spécifier la première lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).

Quoi de neuf dans la version 1.3.0 :

- Support des fichiers d'image disque "gzipsés" permettant de réduire la taille de 700k à 50k ! (vous pouvez gziper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- Ajout d'une music pour l'EBOOT (merci à Konami)
- Une petite image est maintenant affichée dans le gestionnaire de fichiers quand on sélectionne un fichier avec le même nom qu'un jeu précédemment sauvegardé (rom, disque, configuration clavier, paramètres). Ceci peut être très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires rom et disk.
- Il est maintenant possible d'aller directement dans le menu "keyboard" et le menu "settings" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Fonctionne maintenant avec les claviers sans fil même avec un firmware 3.80 ou 3.90 sur PSP Fat uniquement puisqu'il faut un port infra rouge.
- Bug fix de l'écran noir qui apparaissait de façon aléatoire

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

[pspmsx-v1.3.1-fw3x.zip](#)

[pspmsx-v1.3.1-fw15.zip](#)

[pspmsx-v1.3.1-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

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

Posté par zx-81 dans MSX à 23:14

Samedi, 26 avril 2008

PSPDragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32. Voir <http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml> pour plus d'informations.

PSPDragon est un portage sur PSP de la version 0.19 de Xroar.

Quoi de neuf dans cette version (finale?) :

- Amélioration de la qualité du son dans des jeux comme "Demon Attack".
Je tiens à préciser que cette amélioration m'a été transmise directement par l'auteur de X-roar !

Un grand merci à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icônes d'EBOOT, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK PSP.

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

Le support des cassettes étant buggé j'ai préféré l'enlever, sachant que la plupart des jeux sont disponibles sur disquette.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspdragon-v1.0.3-fw3x.zip](#)

[pspdragon-v1.0.3-fw15.zip](#)

[pspdragon-v1.0.3-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Tandy Coco à 15:35

Dimanche, 13 avril 2008

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.3

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmwares 3.x-m33 et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Musique de l'eboot écrite par les très célèbres Observe & Control !!! (un grand merci à Gnuth au passage !)
- Amélioration de la vitesse (mais pas suffisant pour jouer à pitfall2+ malheureusement ...)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psp2600-v1.1.3-fw3x.zip](#)

[psp2600-v1.1.3-fw15.zip](#)

[psp2600-v1.1.3-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gweets-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 19:56

Dimanche, 6 avril 2008

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir <http://dcmo5.free.fr/> pour plus d'informations).

Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration majeure de la vitesse, 50 images par seconde à seulement 133Mhz !
- Bug fix dans le gestionnaire de fichiers / roms
- Ajustement des différents modes de rendu graphique

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

`pspmo5-v1.0.3-fw3x.zip`

`pspmo5-v1.0.3-fw15.zip`

`pspmo5-v1.0.3-src.zip`

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcmu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par `zx-81` dans Thomson MO5 à 19:33

Lundi, 24 mars 2008

PSPDragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la version précédente, Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32. Voir <http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml> pour plus d'informations.

PSPDragon est un portage sur PSP de la version 0.19 de Xroar.

Quoi de neuf dans cette version (finale?) :

- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Ajout d'une option artefact (pour avoir de la couleur)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Mode Auto-fire
- Nouveau menu pour entrer les commandes (LOAD, EXEC) d'exécution des jeux sur disquettes

Un grand merci à Ciaran Anscorb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icônes d'EBOOT, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK PSP.

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

Le support des cassettes étant buggé j'ai préféré l'enlever, sachant que la plupart des jeux sont disponibles sur disquette.

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspdragon-v1.0.2-fw3x.zip](#)

[pspdragon-v1.0.2-fw15.zip](#)

[pspdragon-v1.0.2-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 14:54

Lundi, 17 mars 2008

PSPTI99 : Un émulateur de TI-99/4 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows. Il a été développé par Marc Rousseau (voir <http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/>)

PSPTI99 est un portage sur PSP de la version 0.1.0 de TI99Sim.

Quoi de neuf dans cette version :

- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option auto-fire
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'état, tout ça sans avoir à revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par défaut peuvent être remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale

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

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim <http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/>

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspti99-v1.0.3-fw3x.zip](#)

[pspti99-v1.0.3-fw15.zip](#)

[pspti99-v1.0.3-src.zip](#)

La fonction de sauvegarde est toujours buggée, si vous rencontrez des problèmes il faut recharger la cartouche et recharger la sauvegarde.

Si vous cherchez des jeux voici un pack : [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire [ici](#)

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans TI 99 à 19:51

Vendredi, 14 mars 2008

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.0.2 (final)

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir <http://dcmo5.free.fr/> pour plus d'informations).

Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Chargement des disquettes et des K7 !
- Sauvegarde et chargement de l'état de l'émulateur !
- Affiche et sauve une petite image pour chaque sauvegarde
- Nouveau mode de rendu (fit en hauteur)
- Nouveau menu pour lancer les commandes de chargement (LOAD, RUN etc ...)
- Option pour activer ou désactiver le support des disquettes
- Amélioration de la vitesse
- Ajout de nouvelles touches de raccourcis pour sauvegarder et charger une partie.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspmo5-v1.0.2-fw3x.zip](#)

[pspmo5-v1.0.2-fw15.zip](#)

[pspmo5-v1.0.2-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcmu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Thomson MO5 à 21:44

Samedi, 8 mars 2008

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.2.0 (Finale)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, Thom est un émulateur de Thomson TO7 multi-plateformes (MacOS, Unix et Windows).

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (<http://www.sylvain-huet.com>), puis Eric Botcazou (see <http://nostalgies.thomsonistes.org/>) a continué le projet pour ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amélioration de la vitesse (60 fps à 222Mhz)
- Sauvegarde et restauration de l'état de l'émulateur Cette fonctionnalité a été développée de zéro, puisqu'elle n'existait pas dans l'émulateur d'origine.
 - Le format de sauvegarde (STZ) n'est valide qu'avec PSPThom.
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout de nouveaux modes de rendu graphique (FIT en hauteur etc ...)
- Le pad analogique est maintenant utilisable dans le menu de sélection des fichiers de K7, DISK et State (pour les parcourir plus vite)
- 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.
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, sauvegarder ou charger l'état, tout ça sans avoir à revenir de le menu.
- Les touches de raccourcis par défaut peuvent être remises en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Cet homebrew peut être compilé pour Linux (utile pour le debug)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.2.0-fw3x.zip

pspthom-v1.2.0-fw15.zip

pspthom-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

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

(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Thomson T07 à 15:11

Lundi, 3 mars 2008

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.2 (finale)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.

Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version finale ?

- Importante amélioration de la vitesse
- De nouvelles icônes pour l'EBOOT (prises sur le site de Raven)
- Ajout d'une option pour afficher le nombre de fps et d'une autre pour le frameskip
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Cet homebrew peut être compilé pour Linux (utile pour le debug)
- Le pad analogique fonctionne dans le sélecteur de programmes

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

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en français !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspxti-v1.2.2-fw3x.zip](#)

[pspxti-v1.2.2-fw15.zip](#)

[pspxti-v1.2.2-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans TI 92 à 23:43

Dimanche, 24 février 2008

PSPMO5 : Un émulateur Thomson MO5 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

DCMO5 est un émulateur de micro-ordinateur thomson MO5 écrit par Daniel Coulom (voir <http://dcmo5.free.fr/> pour plus d'informations).

Cet émulateur fonctionne sur de nombreux systèmes, et en particulier MacOS, Windows et Unix.

PSPMO5 est un portage sur PSP de la version 11 de DCMO5.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspmo5-v1.0.1-fw3x.zip](#)

[pspmo5-v1.0.1-fw15.zip](#)

[pspmo5-v1.0.1-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

**** MISE A JOUR **** Je viens de mettre une nouvelle version qui fixe le probleme des touches du clavier virtuel qui ne fonctionnaient pas

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Thomson MO5 à 16:37

PSPZX81: émulateur Sinclair ZX81 pour PSP v1.2.0 (finale)

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPZX81 l'émulateur ZX 81 Sinclair pour PSP.

Pour ceux qui n'ont pas vu les version précédentes, XZ81 est un émulateur de micro ordinateur Sinclair ZX81 fonctionnant sous Unix. Il a été écrit par Russel Marks en 1995.

Vous pouvez visiter son site pour plus d'informations : <http://rus.members.beeb.net/>

PSPZX81 est un portage sur PSP de la version 2.1 de XZ81.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouvelles icônes d'eboot (Merci à Raven)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, tout ça sans avoir à revenir de le menu "settings".
- Les touches de raccourcis par défaut peuvent être remises en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Cet homebrew peut être compilé pour Linux (utile pour le debug)

Si vous cherchez le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un œil ici :
<http://www.zx81kit.com/>

Si vous cherchez des jeux c'est par là : <ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/>

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspzx81-v1.2.0-fw3x.zip](#)

[pspzx81-v1.2.0-fw15.zip](#)

[pspzx81-v1.2.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Pour ceux qui n'ont jamais entendu parler de Lord Sinclair (et pas Bob Sinclair), je vous invite à visiter un site qui retrace son histoire : Lord Sinclair

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Sinclair à 11:02

Mardi, 12 février 2008

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.1.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.1.1 :

- Amélioration de la vitesse en particulier l'emulation.
Antartic Adventure est maintenant à 60 fps même avec l'horloge PSP à 133Mhz !
- Support des claviers sans fil (pratique pour les menus ?)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, déplacer la fenetre l'emulation, tout ca 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.
- Les touches de raccourcis par default peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale
- Ajout d'une option pour selectionner le mode PAL ou NTSC

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.1.1-fw3x.zip

pspcolem-v1.1.1-fw15.zip

pspcolem-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans ColecoVision à 22:46

Mercredi, 6 février 2008

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.1.2 (final)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir <http://atari800.sourceforge.net/> pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

**** mise à jour 1.1.3 ****

- bug fix dans la gestion du mode video PAL/NTSC
- bug fix dans la sauvegarde du parametre vsync

Quoi de neuf dans la version 1.1.2 :

- Amélioration notable de la vitesse
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, déplacer la fenetre d'emulation, tout ca 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. Cependant, avec certains jeux, il est difficile d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas insister plusieurs fois.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Les touches de raccourcis par default peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Correction d'un bug lors du chargement des préférences d'une rom 5200
- Ajout d'une option pour la synchronisation verticale

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

version fw3.x

version fw1.5

code source

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 23:03

Samedi, 2 février 2008

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.1.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

Quoi de neuf dans la version 1.1.2 :

- Amélioration notable de la vitesse (> 60 fps a 222Mhz)
 - Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant, déplacer la fenetre d'emulation, tout ca 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. Très pratique pour des jeux comme "Xevious".
- Cependant, avec certains jeux, il est difficile d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas insister plusieurs fois.
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
 - Les touches de raccourcis par default peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
 - Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.1.2-fw3x.zip

psp7800-v1.1.2-fw15.zip

psp7800-v1.1.2-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 13:30

Dimanche, 27 janvier 2008

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.2

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-m33 et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version (la dernière j'espère) ?

- Amélioration de la vitesse
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver. Très pratique pour des jeux comme "space invaders".
Cependant, avec certains jeux, il n'est pas possible d'arreter le tir automatique, et il faut dans ce cas aller dans le menu "settings" et mettre l'option "auto fire" sur off.
- Le GU de la PSP est maintenant utilisé pour tous les modes de rendu
- Support des claviers sans fil (testé uniquement avec un clavier Targu PA-870U)
- Ajout de l'extension .a26 comme extension valide pour la selection des roms.
- Ajout de plusieurs touches raccourcis, pour :
 - . modifier directement les parametres tels que fps, render mode, auto fire speed sans avoir à revenir dans le menu de l'émulateur.
 - . sauvegarde rapide et chargement rapide
- Modification de l'option "speed limiter" dans le menu des parametres (settings)
- Les touches RTrigger et LTrigger peuvent etre utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour selectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le pad analogique peut etre utilisé pour naviguer lors de la selection des roms (plus rapide).
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Augmentation de la taille de la mémoire du tas pour la version fw3x

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psp2600-v1.1.2-fw3x.zip](#)

[psp2600-v1.1.2-fw15.zip](#)

[psp2600-v1.1.2-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

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

(sites en français) : ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 02:42

Samedi, 19 janvier 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.4

Bonjour à tous,

Voici la version finale de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.4 :

- Un grand nombre d'optimisations pour acclerer encore l'emulation, on obtient maintenant 49 fps a seulement 222Mhz en mode de rendu "ultra", sur l'écran de démarrage du CPC. On a bien sur beaucoup plus en 266Mhz (mode conseillé)
 - Les principales modifications apportées sur le code :
 - . La partie émulation de Z-80 à été réécrite en utilisant plusieurs astuces en particulier une table de saut explicite (gcc 4.10 n'est pas optimal du tout sur cette partie).
 - . Reprise du code pour le son et le CRT
 - . Nettoyage des parties inutilisées
- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer (indispensable pour des jeux comme "defend or die")
- Ajout de nouvelles touches de raccourcis pour gerer la vitesse du tir automatique
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent etre utilisees dans le menu de configuration du clavier pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.
- Nouvelle fonctionnalité pour entrer les commandes "RUN", CAT etc .. :
 - . Il suffit de choisir la commande souhaitée avec les fleches droite et gauche et ensuite de valider pour entrer la commande.
- Les touches de raccourcis par defaut peuvent etre remise en place automatiquement (pratique pour modifier des configurations de touches sauvegardées avec les versions précédentes)
- Nettoyage du code et bug fix

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.4-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.4-fw15.zip

pspcap32-v1.3.4-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : [ici](#)
Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)

(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network

(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Amstrad à 22:02

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre émulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.4 :

- Ajout des touches manquantes comme HOME, GRAPH ou STOP
(Merci à symBioT de m'avoir signalé ce bug)
- Mode Auto-fire pour le joystick, il suffit d'appuyer sur RTrigger+X pour l'activer
(très pratique pour des jeux comme 1942)
- Ajout de nouveaux raccourcis pour :
 - . modifier les paramètres tels que fps ou le mode de rendu directement dans l'émulateur
(sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
 - . sauvegarde et chargement rapide de l'état courant
(pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)
- Correction d'un bug dans la surveillance du niveau de la batterie
- Le pad analogique est maintenant utilisable dans le menu de selection des fichiers de rom
(pour les parcourir plus vite)
- Les touches RTrigger/LTrigger peuvent être utilisées dans le menu de configuration du clavier pour naviguer entre le mapping Normal, Ltrigger et Rtrigger.

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

pspmsx-v1.2.4-fw3x.zip

pspmsx-v1.2.4-fw15.zip

pspmsx-v1.2.4-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network

(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans MSX à 01:49

Samedi, 12 janvier 2008

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.3

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour de PSpCap32 l'émulateur Amstrad CPC (sans doute la dernière) !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.3 :

- Bug fix dans la prise en compte du paramètre de rendu d'un écran monochrome (vert)
- Amélioration de la vitesse (+ 3 fps à 222Mhz)
- Ajout de nouvelles touches pour :
 - . modifier les paramètres tels que fps, delta_y ou le mode de rendu directement dans l'emulateur (sans passer pas le menu de gestion des paramètres)
 - . sauvegarde et chargement rapide de l'état courant (pas besoin de revenir au menu principal, pratique pour passer une étape difficile dans un jeu, en rechargeant le dernier point de sauvegarde rapidement)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.3-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.3-fw15.zip

pspcap32-v1.3.3-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : [ici](#)
Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 23:50

Jeudi, 10 janvier 2008

PSPDragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Xroar est un des meilleurs émulateurs de Dragon32/64 et Tandy Coco, qui fonctionne sur une multitude de plateformes telles que Linux, Unix, Mac OS X, GP32 et Windows32.

Voir <http://www.6809.org.uk/dragon/xroar.shtml> pour plus d'informations.

PSPDragon est un portage sur PSP de la version 0.19 de Xroar.

Un grand merci à Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscorb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les icônes d'EBOOT, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK PSP.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspdragon-v1.0.1-fw3x.zip

pspdragon-v1.0.1-fw15.zip

pspdragon-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Tandy Coco à 23:44

Samedi, 29 décembre 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.1.1

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir <http://atari800.sourceforge.net/> pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.1.1 :

- Ajout d'un nouveau mode "Fit height"
- Tout les modes graphiques utilisent maintenant le GU (graphical Unit)
- Le pad analogique est maintenant utilisable lors de l'ouverture des fichiers roms
- Il est possible de compiler cette version de pspatari pour linux (pratique pour le debug)
- Tentative pour activer le code du nouveau pokey (plus précis dans la gestion du son) mais ces fonctions sont beaucoup trop gourmandes en temps de calcul pour etre utilisable sur la version PSP.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

version fw3.x

version fw1.5

code source

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place](#) sur [coyotte.info](#) ou [mon petit forum](#) sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans [Atari 5200](#) à 20:00

PSPBEEB: émulateur de BBC Micro pour PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPBEEB l'émulateur BBC Micro pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, BeebEm est un célèbre emulateur d'ordinateurs BBC Micro fonctionnant sous Windows et Linux. (voir [beebem](#))

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Amélioration de la vitesse (enfin c'est pas encore ca, < 40 fps)
- Support des claviers sans fils (En particulier les claviers Targus)
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Ajout d'un écran d'introduction
- Le pad analogique peut être utilisé dans le gestionnaire de fichiers pour se déplacer plus vite dans la liste des images de disquettes.
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appui des touches L ou R
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Tout les modes graphiques utilisent maintenant le GU (graphical Unit)
- Bug fix majeur dans les fonctions d'emulation video (psp qui se bloque etc ...)
- D'autres bug fix et nettoyage du code

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence "Beebem", vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspbeeb-v1.1.0-fw15.zip

pspbeeb-v1.1.0-fw3x.zip

pspbeeb-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 14:28

Lundi, 24 décembre 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.1.1

Bonjour à tous,

Voici la version finale (j'espere) de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.

Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.1.1 :

- Amélioration de la vitesse pour tous les modes graphiques
- Démarrage automatique une fois qu'une disquette est insérée.
- Quelques bug fix, en particulier dans le menu de configuration du clavier.
- Le pad analogique est utilisable maintenant dans le menu de selection des fichiers 'disk' pour un défilement plus rapide.

Un grand merci à Nick666

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.1.1-fw3x.zip

pspsim-v1.1.1-fw15.zip

pspsim-v1.1.1-src.zip

Enjoy,

Zx.

PS: Si vous cherchez des jeux, voici un pack fait par Nick666 : [here](#)

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcmu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 09:42

Samedi, 8 décembre 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.2

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour de PSpCap32 l'émulateur Amstrad CPC (sans doute la dernière) !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs émulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.2 :

- Option pour avoir le rendu d'un écran monochrome (vert), pour retrouver les sensations de l'époque, les connaisseurs apprécieront
- Option pour ajuster soi-même le décalage vertical lorsque l'image n'est pas centrée.
- Le pad analogique peut être utilisé maintenant dans le menu de sélection de fichiers pour descendre ou monter plus vite dans la liste (pratique lorsqu'on a beaucoup d'images disques).
- Vérifie maintenant la présence d'un disque CPM et le démarre automatiquement en utilisant la commande |CPM au lieu de RUN"
- Fix d'un bug dans le menu d'exploration du contenu d'un disque.
- Le clavier IR est utilisable aussi dans le menu de configuration des touches.
- Fix d'un bug dans les affichages utilisant le GU (l'écran devenait noir dans certains cas).

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.2-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.2-fw15.zip

pspcap32-v1.3.2-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : [ici](#)
Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : ma petite place sur [coyotte.info](#) ou mon petit forum sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 21:03

PSPTI99 : Un émulateur de TI-99/4 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir <http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/>)

PSPTI99 est un portage sur PSP de la version 0.1.0 de TI99Sim.

Quoi de neuf dans cette version :

- Sauvegarde de l'état de l'émulateur !
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Le "Speech system" est maintenant désactivé
(ca faisait planter l'émulateur en particulier avec Parsec)
- Bug fix dans la fonction de rendu (écran noir)

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

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim <http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/>

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspti99-v1.0.2-fw3x.zip](#)

[pspti99-v1.0.2-fw15.zip](#)

[pspti99-v1.0.2-src.zip](#)

La fonction de sauvegarde est très buggée, si vous rencontrez des problèmes il faut recharger la cartouche et recharger la sauvegarde.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans TI 99 à 19:08

Lundi, 3 décembre 2007

PSPTI99 : Un émulateur de TI-99/4 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

TI99Sim est un émulateur d'ordinateur familial TI99 qui fonctionne sous Unix et windows.
Il a été développé par Marc Rousseau (voir <http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/>)

PSPTI99 est un portage sur PSP de la version 0.1.0 de TI99Sim.

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

Si vous souhaitez convertir des jeux TI99 pour cet émulateur, je vous invite à consulter le site web de l'auteur de l'émulateur TI99/sim <http://www.mrousseau.org/programs/ti99sim/>

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU,
vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspti99-v1.0.1-fw3x.zip](#)

[pspti99-v1.0.1-fw15.zip](#)

[pspti99-v1.0.1-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans TI 99 à 22:10

Samedi, 1 décembre 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.3.1

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour majeure de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Pour ceux qui n'auraient pas vu les versions précédentes, Caprice32 est un des meilleurs emulateurs Amstrad CPC écrit par Ulrich Doewich qui fonctionne sous Unix, Linux et windows.
(voir caprice32)

Quoi de neuf dans la version 1.3.1 :

- Amélioration très significative de la vitesse, en particulier avec les modes utilisant le GU (fit, fit width etc ...).
45 fps à 222Mhz en utilisant le "fast mode", et >50 fps pour tous les modes à 266Mhz.
- Les jeux sont automatiquement démarrés au chargement d'une disquette !
- Menu pour explorer le contenu d'une disquette, et permettant d'exécuter la commande RUN" sur n'importe lequel des fichiers.
- Amélioration du son
- Ajout de nouvelles options, en particulier pour afficher ou non la bordure (pour aller plus vite), sélectionner le mode de démarrage des jeux présents sur disquette etc ...
- Bug fix dans le menu de configuration du clavier
- Autres bug fix et nettoyage du code

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.3.1-fw3x.zip

pspcap32-v1.3.1-fw15.zip

pspcap32-v1.3.1-src.zip

Merci à Gryzor pour son pack de sna : [ici](#)
Pour des images disques c'est par [ici](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 10:35

Jeudi, 29 novembre 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre émulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.3 :

- Importante amélioration de la vitesse pour les modes qui utilisent le GU (fit etc ...)
- Quelques changements dans les options par défauts et dans le menu "settings"

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

[pspmsx-v1.2.3-fw3x.zip](#)

[pspmsx-v1.2.3-fw15.zip](#)

[pspmsx-v1.2.3-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place](#) sur [coyotte.info](#) ou [mon petit forum](#) sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans [MSX](#) à 22:48

Lundi, 26 novembre 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.1.0 (IR+SLIM)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir <http://atari800.sourceforge.net/> pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Amélioration majeure de la vitesse !
- Support des claviers sans fils !
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'un écran d'introduction
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Amélioration de la vitesse
- Nouveau limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Un grand merci a Raven pour les icones (Raven's web site)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

version fw3.x

version fw1.5

code source

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place](#) sur [coyotte.info](#) ou [mon petit forum](#) sur [ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 22:02

Lundi, 12 novembre 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.1.0 (SLIM + IR)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.

Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Support des claviers sans fils !
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Amélioration de la vitesse
- Nouveau limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- L'horloge du CPU de la PSP peut maintenant être réglé à 133Mhz (pour économiser la batterie)
- Ajout d'un écran d'introduction
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
- Nettoyage du code et bug fix

Un grand merci à Nick666

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.1.0-fw3x.zip

pspsim-v1.1.0-fw15.zip

pspsim-v1.1.0-src.zip

Enjoy,

Zx.

PS: Si vous cherchez des jeux, voici un pack fait par Nick666 : [here](#)

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 22:29

Dimanche, 11 novembre 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.1.0 *MAJ*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, ProSystem est un émulateur de console Atari 7800 qui fonctionne sous windows. Il a été écrit par Greg Stanton (voir le site de Greg pour plus d'informations).

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Support des claviers sans fils !
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- L'horloge du CPU de la PSP peut maintenant être réglé à 133Mhz (pour économiser la batterie)
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouvelle gestion du son (toujours aussi mauvais, mais plus rapide)
- Import du code source de la version 1.2 de ProSystem

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

** MAJ : Le son est vraiment désastreux sur cette version, donc voici la v1.1.1 avec le son des versions précédentes **

psp7800-v1.1.1-fw3x.zip

psp7800-v1.1.1-fw15.zip

psp7800-v1.1.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)

(sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [mon petit forum sur ultimatepsp.fr](#)

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 19:29

Samedi, 10 novembre 2007

PSPZX81: émulateur Sinclair ZX81 pour PSP v1.1.0 (SLIM + IR)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPZX81 l'émulateur ZX 81 Sinclair pour PSP.

Pour ceux qui n'ont pas vu les version précédentes, XZ81 est un émulateur de micro ordinateur Sinclair ZX81 fonctionnant sous Unix. Il a été écrit par Russel Marks en 1995.

Vous pouvez visiter son site pour plus d'informations : <http://rus.members.beeb.net/>

PSPZX81 est un portage sur PSP de la version 2.1 de XZ81.

Quoi de neuf dans cette version ? Pleins de choses !

- Support des claviers sans fils !
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Nouveaux graphismes
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Nouveaux modes d'affichage (fit et fit height) qui utilisent le GPU pour le lissage
- L'horloge du CPU de la PSP peut maintenant être réglé à 133Mhz (pour économiser la batterie)
- Nouveau limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour afficher le fps (nombre d'images / seconde)
- Ajout d'un écran d'introduction
- Réorganisation des menus (un menu pour les réglages etc ...)
- Ajout d'un menu d'aide (en anglais)
- Possibilité de changer le "skin" du clavier virtuel
- Possibilité d'avoir différents "mappings" en combinant LTrigger et RTrigger et les autres touches de la PSP
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Ajout d'un écran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Si vous chercher le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un oeil ici : <http://www.zx81kit.com/>

Si vous chercher des jeux c'est par là : <ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/>

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspzx81-v1.1.0-fw3x.zip](#)

[pspzx81-v1.1.0-fw15.zip](#)

[pspzx81-v1.1.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : ma petite place sur coyotte.info ou mon petit forum sur ultimatepsp.fr

Posté par zx-81 dans Sinclair à 23:15

Samedi, 27 octobre 2007

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.1.0 (IR+SLIM)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Pour ceux qui n'ont pas vu les versions précédentes, Thom est un émulateur de Thomson TO7 multi-plateformes (MacOS, Unix et Windows).

Il a été écrit initialement par Sylvain Huet en 1996 (<http://www.sylvain-huet.com>), puis Eric Botcazou (see <http://nostalgies.thomsonistes.org/>) a continué le projet pour ajouter de nouvelles fonctionnalités.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Support des claviers IR (pratique pour écrire des programmes en basic)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'un option pour afficher le fps
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Ajout d'un écran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspthom-v1.1.0-fw3x.zip](#)

[pspthom-v1.1.0-fw15.zip](#)

[pspthom-v1.1.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#) (sites en français) : [ma petite place sur coyotte.info](#) ou [ultimatepsp.fr](#)

Posté par [zx-81](#) dans Thomson TO7 à 21:30

Mardi, 16 octobre 2007

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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.

PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.1.0 :

- Nouveaux graphismes
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Option pour afficher le nombre de fps
- Affichage de petites images pour les sauvegardes

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.1.0-fw3x.zip

pspcolem-v1.1.0-fw15.zip

pspcolem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans ColecoVision à 23:04

Dimanche, 7 octobre 2007

PSPX48: Une calculatrice HP48 v1.1.0 *SLIM*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPX48, la calculatrice HP48 sur PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 ?

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Nouveau menu d'aide (affiche le contenu du fichier help.txt que vous pouvez modifier à votre guise)
- Bug fix et nettoyage du code

Le manuel de la HP48 est disponible ici : user guide

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspx48-v1.1.0-fw3x.zip

pspx48-v1.1.0-fw15.zip

pspx48-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#) ou [psp-ground.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans [HP 48](#) à 16:22

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.1 (SLIM)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.

Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Cette version utilise la même librairie pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent maintenant correctement.

- La touche power '^' est maintenant accessible via le clavier IR
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Ajout d'un écran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ou v1.05 ici : <http://ti83khdv.online.fr>

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

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Et ici en français !

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.2.1-fw3x.zip

pspxti-v1.2.1-fw15.zip

pspxti-v1.2.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans TI 92 à 14:26

Mercredi, 3 octobre 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.1.0 (final)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmwares 3.x-OE et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version (la dernière j'espère) ?

- Nouveaux graphismes
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appui des touches L ou R
- Affichage de petites images pour les sauvegardes

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psp2600-v1.1.0-fw3x.zip](#)

[psp2600-v1.1.0-fw15.zip](#)

[psp2600-v1.1.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gweets-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 2600 à 21:49

Lundi, 1 octobre 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.2 * UPDATE *

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre émulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.1 :

- Nouveau mode "fast"
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Efface aussi le fichier .png quand on efface une sauvegarde
- Bug fix dans l'affichage (couleurs bizarres sur les bords)
- Le clavier IR fonctionne aussi dans le menu "keyboard"

**** MISE A JOUR : version 1.2.2 ****

- Ajout d'une option pour augmenter le volume du son

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

[pspmsx-v1.2.2-fw3x.zip](#)

[pspmsx-v1.2.2-fw15.zip](#)

[pspmsx-v1.2.2-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gweets-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 21:45

Samedi, 29 septembre 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.2.0 (ultra rapide)

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour majeure de PSpCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amélioration très significative de la vitesse !
- Support des claviers IR (pratique pour écrire des programmes en basic)
- Le son est maintenant en 16bits stéréo !
- Intégration de la partie CRT d'une version plus ancienne de Caprice32 (moins précis mais plus rapide)
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout de deux nouveaux mode graphiques (fast et ultra)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'un option pour afficher le fps
- Option pour désactiver l'affichage d'un voyant lors de l'appuis des touches L ou R
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Ajout d'un écran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.2.0-fw3x.zip

pspcap32-v1.2.0-fw15.zip

pspcap32-v1.2.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Merci à Gryzor pour son pack de sna : [ici](#)

PS2: Pour des images disques c'est par [ici](#)

PS3: Si vous souhaitez lancer SymbOS :

- Mettre Ram size à 576K
- Charger le disque symbos.dsk
- Entrer la commande RUN"SYM (et PAS RUN"SYMBOS)

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans Amstrad à 13:46

Vendredi, 28 septembre 2007

PSPInt: Emulateur Intellivision pour PSP v1.1.0 *SLIM*

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de pspint, l'émulateur Intellivision pour la PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Ajout d'un écran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

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

pspint-v1.1.0-fw3x.zip

pspint-v1.1.0-fw15.zip

pspint-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans Intellivision à 20:59

Samedi, 22 septembre 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.2.0 (Rapide + IR)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.2.0 :

- Amélioration très significative de la vitesse (plus de 60 fps en 222Mhz)
- Support des claviers IR (pratique pour écrire des programmes en basic)
- Nouveaux graphismes
- Affichage de petites images pour les sauvegardes
- Ajout d'un nouveau mode graphique (fit height)
- Nouvelle fonction de limitation de vitesse
- Ajout d'un option pour afficher le fps
- Compatible avec les firmwares 3.x et PSP-slim
- Ajout d'un écran de démarrage
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour éventuellement écrire une version en Français)
- Bug fix et nettoyage du code

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

[pspmsx-v1.2.0-fw3x.zip](#)

[pspmsx-v1.2.0-fw15.zip](#)

[pspmsx-v1.2.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 10:52

Mardi, 18 septembre 2007

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.9

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.0.9 :

- Compatibilité avec la PSP Slim et les firmware 3.x-OE
- Bug fix dans le gestionnaire de roms
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.9-fw3x.zip

pspcolem-v1.0.9-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimatepsp.fr](#) ou [guezx-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans [ColecoVision](#) à 19:47

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.8 (SLIM)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- Compatibilité avec la PSP Slim et les firmware 3.x-OE
- Bug fix dans le gestionnaire de roms
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1 (pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.8-fw3x.zip

psp7800-v1.0.8-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en francais) : [PSPGen](#) et [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 7800 à 19:44

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.5 (SLIM)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux pour les firmware 3.x-OE et la PSP SLIM.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Compatibilité avec la PSP Slim et les firmware 3.x-OE
- Bug fix dans le gestionnaire de roms
- Supporte maintenant les caractères iso 8859-1
(pratique pour éventuellement écrire une version en Français)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.5-fw3x.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et à Gelon pour ses créations graphiques.

** Merci à Pakos210 pour le test sur PSP-slim **

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

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

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 19:41

Samedi, 16 juin 2007

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.2.0 (Clavier IR)

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.

Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ? Beaucoup de choses !

- Support des claviers sans fil

La gestion du port infra-rouge et la communication avec le clavier est basée sur la librairie développée par Harald Fielker.

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ici : <http://ti83khdv.online.fr>

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

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

La partie clavier sans fil a été testée uniquement avec un clavier "Targus Universal IR Wireless".

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.2.0.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : zx81's forum on dcemu network
(sites en français) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans TI 92 à 17:45

Samedi, 12 mai 2007

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.1.0

Bonjour à tous,

Pour ceux qui n'ont pas vu la première version, XTiger est un émulateur de calculatrice TI-92 qui tourne sous unix / X-window.

Initialement développé par Jonas Minnberg, il a ensuite été repris par Misha Nasledov qui l'a mis sous licence GPL.

PSPXTI est un portage de la version unix 0.8 sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ? Beaucoup de choses !

- Une nouvelle interface utilisateur
- Utilisation d'un clavier virtuel, beaucoup plus pratique
- Portage sur la librairie SDL
- Mode plein écran
- Ajout d'un menu pour modifier l'affectation des touches de la PSP
- Une nouvelle fenêtre d'aide
- Nouvelle image de fond
- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP avec les touches L/R Trigger.
- Option pour effacer un fichier
- Bug fix dans le menu de sélection des fichiers de programmes

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ici : <http://ti83khdv.online.fr>

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

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.1.0.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici (site en anglais) : zx81's forum on dcemu network (sites en français) : pspgen.com, ou ultimatepsp.fr ou gueux-forum.net

Posté par zx-81 dans TI 92 à 18:48

Dimanche, 22 avril 2007

***MISE A JOUR* PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.6**

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 :

- Intégration de la version 1.2 de ProSystem
- Nouvelle gestion du son
- Amélioration de la vitesse
- Ajout d'une option pour visualiser la vitesse d'affichage
- Nouveau limiteur de vitesse
- Nouvelle image de fond
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

MISE A JOUR

La version 1.0.6 étant buggée voici une nouvelle version :

psp7800-v1.0.7-fw15.zip
psp7800-v1.0.7-fw2x.zip
psp7800-v1.0.7-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en francais) : [PSPGen](#) et [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 7800 à 23:00

Vendredi, 6 avril 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.

Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.0.5 :

- Bug fix: l'option "frame skip" n'était pas sauvée en même temps que les autres paramètres.
(Merci à Nick666 de m'avoir fait part de ce problème)
- De la part de Mr Nick666 :
 - + De nouvelles images de fond dessinées par Nick666 !
 - + Des fichiers de paramètres et de "mapping" clavier pour la plupart des meilleurs jeux SamCoupé !

Un grand merci à Nick666

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.0.5.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [pspgen.com](#), ou [ultimatepsp.fr](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par [zx-81](#) dans [SamCoupe](#) à 21:35

Dimanche, 25 mars 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.1.6 (Symb-OS)

Bonjour à tous,

Voici une mise à jour mineure de PSPCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.1.6 :

- Ajout d'une option pour changer la taille de la mémoire du CPC
Cette option permet ainsi de faire tourner Symb-OS, un système d'exploitation gratuit développé pour MSX et CPC.

Merci à Goebish pour son aide !

Symb-OS est un système d'exploitation multi-tâches gratuit, qui tourne sur MSX et CPC, avec pleins de petits jeux, et d'applications utiles comme une calculatrice, ou des visualisateurs d'images.

Pour les curieux qui voudraient en savoir plus sur Symb-OS, c'est par ici [Symb-OS web site](#)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[pspcap32-v1.1.6.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

MISE A JOUR : Pour ceux qui veulent lancer Symb-OS :

- Mettre Ram size à 576K
- Charger le disque symbos.dsk
- Entrer la commande RUN"SYM (et PAS RUN"SYMBOS)

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 17:04

Dimanche, 18 mars 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.1.0 (PAL/NTSC)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.1.0 :

- Plus besoin de rebooter PSPMSX pour changer de modèle !
- Ajout d'une option pour passer du mode PAL au mode NTSC
- Ajout d'une option pour changer la taille de la RAM
- Bug fix dans le rendu maxi (plein écran)

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

pspmsx-v1.1.0.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(sites en français) : [psp-ground.net](#) ou [gueux-forum.net](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 22:14

Dimanche, 11 mars 2007

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.4 :

- Les images de disquettes (en format .sap) sont maintenant supportées !
- Ajout d'une option pour choisir la version de la Rom Basic
- Nouvelle fonctionnalité pour prendre la version de Rom en fonction du type de chargement (K7 ou disquette)
- Ajout de nouvelles commandes pour lancer les jeux
- Ajout du fichier run.txt pour spécifier la commande à utiliser pour lancer vos jeux préférés (voir le README)
- Nouvelles icônes désignées par Gelon
- Nouvelle image de fond dans le menu

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.0.4.zip

Amusez vous bien,

Zx

PS: Si vous cherchez des jeux pour cet émulateur, c'est par ici

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) ou [dcemu network](#)
(sites en français) : [ultimate psp](#) ou [gveux-forum](#)

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 15:15

Dimanche, 4 mars 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir <http://atari800.sourceforge.net/> pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.0.7 ?

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspatari-v1.0.7.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en français) : [ultimate psp](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 5200 à 00:58

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.9

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.9 :

- Correction d'un bug qui empechait le fameux jeu Snatcher de fonctionner ...

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

pspmsx-v1.0.9.zip

Amusez vous bien,

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

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en français) : [ultimate psp](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 00:54

Samedi, 3 mars 2007

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Bug fix dans le menu de sélection des roms
- Bug fix dans la gestion du clavier

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.0.3.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en français) : [ultimate psp](#)

Posté par zx-81 dans Thomson TO7 à 01:09

Vendredi, 2 mars 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- Ajout d'une option pour activer les deux puces de gestion de la musique (FM-AM et Music modules).
Ca ralentit pas mal l'émulateur, donc à n'utiliser qu'en cas de nécessité.
- Ajout d'un mode de rendu plein écran (max)
- Ajout de touches manquantes (merci à Creepy)
- Résolution du problème d'écran noir en mode "smooth" sur les firmware 3.10-OE (merci à Creepy)

** Un grand merci à Paul Bosselaar (Creepy) pour son aide ! **

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

pspmsx-v1.0.8.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en français) : [ultimate psp](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 23:55

PSPBEEB: émulateur de BBC Micro pour PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPBEEB l'émulateur BBC Micro pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, BeebEm est un célèbre émulateur d'ordinateurs BBC Micro fonctionnant sous Windows et Linux. (voir [beebem](#))

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- Ajout de deux nouvelles commandes (*EXEC et *RUN) pour faciliter le chargement des jeux en assembleur et en script.
- Nouvelle syntaxe pour le fichier run.txt, (voir le README pour les détails).
Le nouveau format n'est pas compatible avec les versions précédentes.
- Ajout d'un menu d'aide
- Nouveau cœur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé

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

(Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")

- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.
- Bug fix dans le menu de sélection des roms

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence "Beebem", vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspbeeb-v1.0.8.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [ultimate psp](#)

Pour ceux qui cherchent des jeux : [ici](#)

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 16:58

Jeudi, 1 mars 2007

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.

Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

Quoi de neuf dans la version 1.0.4 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
 - Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
- Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant les touches LTrigger et RTrigger.
- Ajout d'un menu d'aide
 - Quelques bug fix

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.0.4.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [ultimate psp](#)

Posté par [zx-81](#) dans [SamCoupe](#) à 19:18

PSPYape: Un émulateur Commodore Plus/4 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPYape l'émulateur Commodore Plus/4 !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")

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

- Il n'est plus nécessaire de faire un reset du C-264 avant de charger un nouveau programme. Ceci est fait automatiquement au chargement d'un fichier prg.

- Un peu de ménage dans le code, et quelques "bug fix"

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspyape-v1.0.3.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Ici vous trouverez de quoi jouer :
the old computer's web site

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcmu network](#)
(site en francais) : [ultimate psp](#)

Posté par zx-81 dans Commodore à 13:04

Mardi, 27 février 2007

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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.
PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.0.8 :

- Les sauvegardes sont maintenant compressée en gzip (avec l'extension STZ au lieu de STA). Le chargement et la sauvegarde est ainsi beaucoup plus rapide. Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir vos anciens fichiers STA en STZ. Le format STA est toujours supporté ainsi vous pouvez convertir vos fichier en utilisant l'émulateur.
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.
- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Ajout d'un nouveau mode plein-écran
- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant les touches LTrigger et RTrigger.
- Bug fix dans le menu de sélection des roms

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.8.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [ultimate psp](#)

**** Des icones dessinées par Gelon sont disponibles sur DCEMU ****
Vous pouvez les télécharger [ici](#)

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 22:31

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.5 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
 - Ajout d'un nouveau mode plein-écran
 - Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
- Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant les touches LTrigger et RTrigger.
- Dans la sélection des roms, les extensions de fichier .rom et .bin sont maintenant reconnues.
 - La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.
 - Bug fix dans le menu de sélection des roms
 - Bug fix dans la gestion des touches de la PSP

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.5.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 14:21

Lundi, 26 février 2007

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.1.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.1.5 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Les sauvegardes sont maintenant compressée en gzip (avec l'extension SNZ au lieu de SNA). Le chargement et la sauvegarde est ainsi beaucoup plus rapide. Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir vos anciens fichiers SNA en SNZ. Le format SNA est toujours supporté ainsi vous pouvez convertir vos fichier en utilisant l'émulateur.
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.
- Le son est joué à 44Khz (au lieu de 48Khz)
- Bug fix dans le chargement du mapping par défaut
- Bug fix dans le menu de selection des roms
- Bug fix dans la gestion des touches de la PSP

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.1.5.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Grace à Gryzor vous pourrez trouver des snapshots de jeux, utilisables directement dans l'émulateur ici.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 01:46

Dimanche, 25 février 2007

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

Quoi de neuf dans la version 1.0.7 :

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- La date des sauvegardes rapides est maintenant affichée, ce qui facilite leur chargement dans le menu de l'émulateur.
- Ajout d'un menu d'aide
- Bug fix dans le chargement du mapping par défaut
- Bug fix dans le menu de selection des roms
- Bug fix dans la gestion des touches de la PSP

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

pspmsx-v1.0.7.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)

(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 17:08

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

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

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 3.03-OE, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader disponible ici <http://www.noobz.eu/>

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveau coeur graphique utilisant le "Graphic Engine" de la PSP, il permet ainsi un rendu beaucoup plus lissé (Mettre l'option "Render smooth" à "yes" dans le menu "Settings")
- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant les touches LTrigger et RTrigger.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.4.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et à Gelon pour ses créations graphiques.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "homebrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en français) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 02:23

Mercredi, 21 février 2007

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Pour ceux qui ont manqué le début, Atari800 est un emulateur de consoles Atari 800, 800XL, 130XE et 5200 (Voir <http://atari800.sourceforge.net/> pour plus de details).

PSPATARI est un portage sur PSP de la version 2.0.2 (Avril 08 2006) de l'emulateur Atari800 écrit par Petr Stehlik.

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 ?

- Mapping multiple des touches (Merci à Pou-Chan)
Vous avez maintenant 3 combinaisons de claviers différents en utilisant les touches LTrigger et RTrigger.
- Ajout d'un menu d'aide
- Un nouvelle image de fond
- Bug fix dans le menu de selection des fichiers Rom
- Bug fix dans les screenshots
- Bug fix dans la gestion du clavier

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspatari-v1.0.6.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 23:28

Lundi, 19 février 2007

PSPInt: Emulateur Intellivision pour PSP v1.0.9 (mise à jour mineure)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de pspint, l'émulateur Intellivision pour la PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.9 :

- Bug fix dans le menu de selection des roms (freeze)
- Ajout d'un menu d'aide
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG

pspint-v1.0.9.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Intellivision à 22:34

Mercredi, 24 janvier 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de psp2600, l'émulateur atari 2600 pour la PSP.

Quoi de neuf ?

- Bug fix dans le mode graphique Max et x1.25
- Nouveau mapping des touches afin de pouvoir utiliser l'option "swap analog/digital pad"

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.3.zip

**** Un grand merci a Poem58 pour son aide et son soutien ! ****

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Atari 2600 à 22:17

Mardi, 23 janvier 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Pour ceux qui auraient manqué le début, Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows.

Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de Aenea qui a été la première à porter Stella sur PSP, et qui fut ensuite relayée par David Voswinkel.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible [ici](http://www.noobz.eu/) <http://www.noobz.eu/>

Quoi de neuf dans cette version ?

- Intégration du code de Stella v2.2 (à la place de Stella v2.0 b1)
- Ajout de différents modes "anti-scintillement" tels que :
Phosphor (technique implémentée dans Stella v2.2),
joli mais très gourmande en temps de calcul.
Simple, très rapide et idéal pour les jeux avec un fond noir
Average, il calcul une moyenne des couleurs entre deux images.
- Ajout du support de la palette
- Bug Fix dans la precision du son (pour une meilleure qualité il est conseillé de mettre l'horloge de la PSP à 333Mhz dans le menu "Settings").
- Bug fix qui faisait planter la PSP lorsqu'il y a avait trop de roms dans le repertoire roms.

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

[psp2600-v1.0.2.zip](#)

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et a Gelon pour ses créations graphiques.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#)
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 2600 à 22:33

Samedi, 20 janvier 2007

PSP2600: Un émulateur Atari 2600 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

Stella est un des meilleurs émulateurs Atari 2600 existants sur PC pour windows. Il a été écrit par Bradford Mott, et je vous invite à aller sur le site de Stella pour plus d'informations : [ici](#).

PSP2600 est un portage sur PSP de la version v2.2 de Stella, et plus particulièrement de la version de David Voswinkel, qui a été le premier à porter Stella sur PSP.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible [ici](http://www.noobz.eu/) <http://www.noobz.eu/>

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp2600-v1.0.1.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK, à l'équipe de développement de Stella, et a Gelon pour ses créations graphiques.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire [ici](#) (site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 2600 à 11:39

Vendredi, 19 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.4

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.4 :

- Support du BIOS du 7800
(vous aurez besoin d'un fichier 7800.rom à mettre dans le meme répertoire que l'EBOOT)
- Meilleur compatibilité avec les jeux grâce au fichier prosystem.dat
(définition des différents paramètres de l'émulateur, en fonction du jeu chargé).
- Le clavier par défaut est maintenant chargé au démarrage

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.4.zip

**** Merci à Danno pour son aide sur la compatibilité des jeux ****

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en francais) : [coyotte forum](#) ou [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 7800 à 19:17

Lundi, 15 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.3 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Toutes les roms (comme BallBlazer) qui utilisaient le circuit Audio Pokey faisaient planter l'émulateur.
- Nouvelles icônes et graphismes de **** Gelon ****

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.3.zip

**** Ceci est sans doute la dernière version ... ****

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [coyotte forum](#) ou [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 7800 à 20:56

Dimanche, 14 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSP7800 l'émulateur Atari 7800 pour la PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 :

- Nouvelles tailles d'écran (x1.25, x1.5, fit)
- Ajout du son !
- Ajout d'une option "Frame skip"
- Modification du limiteur de vitesse
- Bug Fix dans la palette des couleurs
- Nettoyage du code source

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.2.zip

**** Ceci est sans doute la dernière version ... ****

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en français) : [coyotte forum](#) ou [Ultimate PSP](#)

Posté par [zx-81](#) dans Atari 7800 à 15:43

Samedi, 13 janvier 2007

PSP7800: Un émulateur Atari 7800 pour PSP v1.0.1

Bonjour à tous,

ProSystem est un des meilleurs émulateurs Atari 7800 existants sur PC pour windows. Il a été écrit par Greg Stanton, et je vous invite à aller sur son site pour plus d'informations : site de Greg Stanton.

J'ai modifié le code source de la version 1.0, et cet émulateur fonctionne maintenant sur PSP.

C'est une première version, et il manque encore quelques fonctionnalités, comme le son ou le fait de pouvoir changer la résolution de l'écran.

Cet homebrew a été développé sous linux avec le firmware 1.5, et j'espère qu'il fonctionne aussi avec les 2.x en utilisant le loader (0.99x) disponible ici <http://www.noobz.eu/>

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

psp7800-v1.0.1.zip

Un grand merci aux développeurs du PSPSDK.

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [Ultimate PSP](#)

Posté par zx-81 dans Atari 7800 à 15:08

Mardi, 2 janvier 2007

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.7 (bug fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

Quoi de neuf avec la version 1.0.7 :

- Ajout d'un menu d'aide
- Bug fix dans les copies d'ecran au format PNG (mauvaises couleurs)
- Bug fix dans le gestionnaire de fichier (chargement des fichiers d'etats)
- Bug fix dans le menu clavier

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.7.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(sites en francais) : [ultimate psp](#) et [psp-ground](#)

**** Des icones dessinées par Gelon sont disponibles sur DCEMU ****
Vous pouvez les télécharger [ici](#)

Posté par [zx-81](#) dans ColecoVision à 11:32

Dimanche, 3 décembre 2006

PSPYape: Un émulateur Commodore Plus/4 pour PSP v1.0.2 (final?)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPYape l'émulateur Commodore Plus/4 !

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 :

- Nouvelles tailles d'écran (x1.25, x1.5, fit)
- Nouvelles icônes désignées par gelon

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspyape-v1.0.2.zip

**** Ceci est sans doute la dernière version ... ****

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en français) : [coyotte forum](#)

Posté par [zx-81](#) dans [Commodore](#) à 11:02

Vendredi, 24 novembre 2006

PSPCAP32: Un émulateur CPC pour PSP v1.1.4 (fix)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSpCap32 l'émulateur Amstrad CPC !

Quoi de neuf dans la version 1.1.4 :

- Ajout d'un mode d'affichage "fit height"
- Le limiteur de vitesse Speed est maintenant a 50fps max (au lieu de 60fps)
- Bug fix dans les copies d'ecrans au format PNG (mauvaises couleurs)
- Bug fix dans le menu de gestion du paramètre "sound tick" (crash de la psp)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcap32-v1.1.4.zip

Amusez vous bien,

Zx.

PS: Grace à Gryzor vous pourrez trouver des snapshots de jeux, utilisables directement dans l'émulateur ici.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)

(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 22:55

Mercredi, 22 novembre 2006

PSPTHOM: Un émulateur TO7-70 pour PSP v1.0.2 (version ultime)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPThom l'émulateur Thomson TO7 pour PSP !

Quoi de neuf dans la version 1.0.2 :

- Bug fix dans le rendu en mode x1.25 (pixels manquants)
- Ajout d'un menu d'aide
- Augmentation du niveau sonore

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspthom-v1.0.2.zip

**** Ceci est sans doute la dernière version ... ****

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans Thomson T07 à 20:51

Jeudi, 16 novembre 2006

PSPInt: émulateur Intellivision pour la PSP v1.0.8

Voici la toute dernière version (v1.0.8) avec un bug fix mineur (la sauvegarde des parametres de configuration ne fonctionnait pas correctement dans la version v1.0.7).

pspint-v1.0.8.zip

Zx

Posté par zx-81 dans Intellivision à 21:00

Lundi, 25 septembre 2006

PSPMSX: émulateur MSX pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPMSX l'émulateur MSX pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, fMSX un célèbre emulateur d'ordinateurs MSX, MSX2, et MSX2+ 8bit. Il permet de faire tourner les logiciels et jeux des séries MSX/MSX2/MSX2+ sur différentes plate-forme et en particulier windows et linux.

Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

fMSX a été écrit par Marat Fayzullin, et repris plus tard par Vincent van Dam, qui s'est principalement attaché à le porter sur la librairie SDL.

**** Un grand merci à Malkster et Pou-Chan pour leur aide ****

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 :

- Icons et images de fonds de Malkster
- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP (developpé par Pou-chan)
- Ajout d'une option pour changer le "skin" du clavier virtuel
- Nouveau limiteur de vitesse (plus précis)
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Option pour effacer un fichier (dans le menu de selection des fichiers)
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG (au lieu de BMP)
- Le pourcentage de batterie restante est maintenant affiché dans le menu de l'émulateur
- Ajout d'une alarme en cas de batterie faible (< 5%)
- Bug fix et nettoyage du code

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

pspmsx-v1.0.6.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans MSX à 22:57

PSPBEEB: émulateur de BBC Micro pour PSP v1.0.7

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPBEEB l'émulateur BBC Micro pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, BeebEm est un célèbre emulateur d'ordinateurs BBC Micro fonctionnant sous Windows et Linux. (voir [beebem](#))

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

** Un grand merci à Pou-chan pour le développement du mode "multi-claviers" **

Quoi de neuf dans la version 1.0.7 :

- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP (developpé par Pou-chan)
- Bug fix et nettoyage du code
- Ajout de nouveaux fichiers de mapping clavier par Bah et Pou-chan

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence "Beebem", vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspbeeb-v1.0.7.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcmu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 21:27

Samedi, 23 septembre 2006

PSPZX81: émulateur Sinclair ZX81 pour PSP v1.0.2

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPZX81 l'émulateur ZX 81 Sinclair pour PSP.

**** Je souhaite remercier Murilo pour ses suggestions et ses tests ****

Quoi de neuf dans cette version :

- Ajout d'un limiteur de vitesse
- Ajout d'une option pour changer la couleur du fond
- Support des fichiers .81

Si vous chercher le manuel ou de la documentation sur le zx81, allez jeter un oeil ici :
<http://www.zx81kit.com/>

Si vous chercher des jeux c'est par là :
<ftp://ftp.nvg.ntnu.no/pub/sinclair/>

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspzx81-v1.0.2.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans Sinclair à 00:27

Vendredi, 22 septembre 2006

PSPXTI: Une calculatrice TI-92 sur votre PSP v1.0.8

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPXTI, la calculatrice TI-92 sur PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.8 :

- La sauvegarde de l'état se fait de façon compressée (zlib) et le fichier de sauvegarde est donc plus petit et plus rapide à sauver.
- Bug fix (Affichage de caractères étranges dans le menu)

Vous aurez besoin de la ROM TI-92 or TI-92 plus, mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPXTI car il appartient à Texas Instruments !

Si vous possédez une TI-92 originale, vous pouvez télécharger le fichier rom Ti-92+ v1.1 ici : <http://ti83khdv.online.fr>

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

Le manuel en format PDF est disponible ici : TI 92+ manual

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspxti-v1.0.8.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en français) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans TI 92 à 23:01

PSPX48: Une calculatrice HP48 v1.0.6 (minor update)

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPX48, la calculatrice HP48 sur PSP.

Quoi de neuf dans la version 1.0.6 :

- La sauvegarde de l'état se fait de façon compressée (zlib) et le fichier de sauvegarde est donc plus petit et plus rapide à sauver.
- Bug fix (Affichage de caractères étranges dans le menu)

Le manuel de la HP48 est disponible ici : [user guide](#)

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

Vous aurez besoin de la ROM HP48 mais ce fichier ne fait pas partie de l'archive PSPX48 car il appartient à Hewlett Packard !

Le fichier peut facilement être trouvé ici : [hpcalc](#)
(il faudra le renommer 'rom' (sans extension))

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

PSPX48 v1.0.6

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par [zx-81](#) dans [HP 48](#) à 22:30

Lundi, 18 septembre 2006

Fichiers de mapping clavier pour PSPBEEB

Sur le forum de DCEmu, Bah a gentilement offert un ensemble de fichiers de configuration de clavier pour PSPBeeb. L'archive contient le mapping pour plus de 30 jeux !

Un grand merci à lui, voici un lien vers l'archive au format rar :

keyboard files

Zx.

Posté par zx-81 dans BBC Micro à 19:44

Vendredi, 15 septembre 2006

PSPSIM: Un émulateur SamCoupé pour PSP v1.0.3

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPSim l'émulateur SamCoupé pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, SimCoupe émule un SAM Coupé - an 8-bit, basé sur une puce Z80, et sortie en 1989 par Miles Gordon Technology.

Pour plus d'informations sur la machine en elle-même, je vous invite à consulter ce site SimCoupe web site.

**** Un grand merci à Mr Nick666 pour les graphismes et ses fichiers de config ****

Quoi de neuf dans la version 1.0.3 :

- Graphismes de Mr Nick666
- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Le pourcentage de batterie restante est maintenant affiché dans le menu de l'émulateur
- Ajout d'une alarme en cas de batterie faible (< 5%)
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Possibilité d'avoir différents "mappings" sur les touches de la PSP (developpé par Pou-chan)
- Possibilité d'effacer des fichiers dans le gestionnaire de fichiers
- Les copies d'écrans sont maintenant en PNG (plus petit que le format BMP)

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspsim-v1.0.3.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici

(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)

(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans SamCoupe à 22:03

Dimanche, 10 septembre 2006

PSPColem: Un émulateur ColecoVision pour PSP v1.0.6

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPColem l'émulateur Colecovision pour PSP.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi le début, 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. PSPColem est un portage sur PSP de Colem (Unix version 1.0).

**** Je voudrais remercier Crait pour son aide sur les graphismes ****

Quoi de neuf avec la version 1.0.6 :

- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Icons et images de fonds
- Le pourcentage de batterie restante est maintenant affiché dans le menu de l'émulateur
- Ajout d'une alarme en cas de batterie faible (< 5%)
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Ajout d'une option pour changer le "skin" du clavier virtuel
- Limiteur de vitesse
- Possibilité d'effacer des fichiers dans le gestionnaire de fichiers
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG (au lieu de BMP)
- Grand amélioration de la vitesse (c'est pourquoi j'ai ajouté un limiteur de vitesse)
- Bug fix

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspcolem-v1.0.6.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum on dcemu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 15:59

Samedi, 9 septembre 2006

PSPAtari: Un émulateur Atari 800/130/5200 pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPAtari l'émulateur des séries 800, 800XL, 130XE et 5200 d'Atari.

Quoi de neuf dans la version 1.0.5 :

- Réorganisation des menus de l'émulateur
- Nouveaux graphismes
- Possibilité de sauvegarde et de chargement de fichiers de paramètres distincts pour chaque jeu.
- Limiteur de vitesse
- Option pour effacer un fichier (dans le menu de selection des fichiers)
- Amélioration de la vitesse
- Les copies d'ecrans sont maintenant sauvegardées en format PNG (au lieu de BMP)
- Bug fix

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

Le code source est inclus, et cette archive est distribuée sous licence GNU, vous pouvez lire le fichier COPYING.txt pour plus d'informations.

pspatari-v1.0.5.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici
(site en anglais) : [zx81's forum](#) on [dcemu network](#)
(site en francais) : [coyotte forum](#)

Posté par zx-81 dans Atari 5200 à 19:55

Vendredi, 25 août 2006

PSPVBA: Abandon du projet

Exophase a écrit un nouvel émulateur GBA depuis zéro, avec des performances incroyables !

PSPVBA ne pourra jamais atteindre une telle vitesse, puisqu'il utilise les techniques classiques de l'émulation, qui ne peuvent être comparées avec un re-compileur à la volée : "JIT" (Just In Time recompiler) ...

PSPVBA est mort, longue vie a Gameplay PSP (gPSP, le nouvel émulateur GBA), et je dois dire que je suis vraiment très impressionné par le travail d'Exophase , et j'attend ses nouvelles releases !

Zx.

Posté par zx-81 dans GameBoy à 19:34