

Lundi, 30 juin 2008

AFKIM: Messagerie instantanée pour PSP v3.3.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de AFKIM (Away From the Keyboard Instant Messenger), le client de messagerie instantanée écrit par le célèbre Danzel !
(voir <http://localhost.geek.nz/>)

Cette mise à jour fixe un gros bug d'affichage sur les psp SLIM en cfw 4.01-m33

Si vous avez une PSP FAT ou un firmware plus ancien que le 4.01 alors ce n'est pas la peine d'installer cette version.

afkim-v3.3.5-2-fw4x.zip

Un Tuto ? **

Un super tutoriel de Kurisan sur upsp

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 Messagerie à 23:29

Lundi, 23 juin 2008

GP2X-Dragon: Un émulateur Tandy Coco / Dragon pour GP2X v1.0.2

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.

GP2X-Dragon est un portage sur GP2X de la version PSP 0.19 de Xroar.

Un grand merci à Danzel et Jeff Chen pour leur clavier virtuel, à Ciaran Anscomb pour ce super émulateur, et enfin à Raven pour les graphismes, ainsi qu'à tous les développeurs du SDK GP2X.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Amélioration du son avec un patch envoyé par Ciaran l'auteur original de X-roar (un grand merci à lui)
- Bug fix dans la gestion du volume (cela ne fonctionnait pas)
- 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 s'avérer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des centaines de jeux différents.
- Dans ce même gestionnaire de fichiers on peut utiliser le clavier virtuel pour spécifier la première lettre du jeu que l'on cherche (pratique pour retrouver rapidement un jeu).

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.

Voici les sources et une version binaire :
dragon-v1.0.1-bin.zip

dragon-v1.0.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info ou encore ici <http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Tandy Coco à 23:21

Samedi, 21 juin 2008

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.4.1

Bonjour à tous,

Parce qu'on peut toujours mieux faire, voici une nouvelle version de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC. Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich. (voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- 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 être très pratique avec SymbOS pour mettre le disque système 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.

**** Mise a jour ****

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

cap32-v1.4.2-bin.zip

cap32-v1.4.2-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](#)

Si vous êtes un vrai fan de CPC (comme je le suis), je vous invite à 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 même lui laisser un petit commentaire d'encouragement sur : [cpcruez](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici : <http://www.dev-fr.org/> ou <http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans Amstrad à 18:14

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 démarrage.
- Support pour deux lecteurs de disquettes (A&B) ce qui peut être très pratique avec SymbOS pour mettre le disque système 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 été trouvé par Carl Murray (merci à lui) et voici une version mise à 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 à jour en snz : [ici](#)

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

Si vous êtes un vrai fan de CPC (comme je le suis), je vous invite à 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 même lui laisser un petit commentaire d'encouragement sur :
[cpcruez](#)

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) : 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

PSPWrite: Un éditeur de texte pour PSP v1.0.5

Bonjour à tous,

Voici une nouvelle version de PSPWrite, l'éditeur de texte pour PSP.

Pour mémoire il permet d'éditer des fichiers même volumineux, en mode dos ou unix, et avec le support des caractères iso8859-1 (donc en particulier les caractères accentués du français).

L'ensemble des caractères iso8859-1 sont représentés sur le clavier virtuel.

PSPWrite utilise la même librairie pour le support des claviers sans fil que PSPIRC, et les claviers IR tels que les Palm fonctionnent correctement.

Cet homebrew est compatible avec les firmwares 1.5, 3.x et normalement avec la PSP-slim (même si du fait de l'absence de port IR, le clavier sans fil ne fonctionnera pas).

Quoi de neuf dans cette version ?

- Nouveau graphismes basés sur le travail de hackePeter
- Ajout d'une musique pour l'EBOOT
- 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.
- Dans ce meme gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel (ou le clavier IR) pour specifier la premiere lettre du fichier que l'on cherche
- La vitesse d'horloge de la PSP est maintenant a 133 Mhz par défaut (pour économiser 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.

psppwrite-v1.0.5-fw3x.zip

psppwrite-v1.0.5-fw15.zip

psppwrite-v1.0.5-src.zip

Bonne inspiration,

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 [Editeur de texte](#) à 20:17

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

Vendredi, 6 juin 2008

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

fMSX est un émulateur de micro-ordinateur MSX, MSX2, et MSX2+.
Il fonctionne sous sur un bon nombre de plate formes et en particulier Windows et Unix.
Voir <http://fms.komkon.org/fMSX/> pour plus d'informations.

Cet émulateur a été écrit par Marat Fayzullin, et repris ensuite par Vincent van Dam pour la partie SDL.

GP2X-MSX est un portage sur console GP2X de la version 2.7.0.40 fMSX-SDL, que j'avais portée précédemment sur PSP.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Optimisation de la vitesse (encore et toujours)
- Support des fichiers d'image disque "gzipsés" permettant de réduire la taille de 700k a 50k !
(vous pouvez gziper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- 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 (rom, disque, configuration clavier, parametres). Ceci peut s'avérer très utile pour reconnaitre 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 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.

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

Voici une version binaire :
[msx-v1.1.0-bin.zip](#)

Et voici les sources :
[msx-v1.1.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire ici :
<http://www.dev-fr.org/> ou
<http://www.yaronet.com/>

Posté par zx-81 dans MSX à 21:11

Mardi, 3 juin 2008

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.4.0

Bonjour à tous,

Parce qu'on peut toujours mieux faire, voici une nouvelle version de GP2X-Cap32, l'emulateur Amstrad CPC pour GP2X.

Caprice32 est un des meilleurs émulateurs d'ordinateur personnel Amstrad CPC. Il fonctionne sous Windows et Unix, et a été écrit par Ulrich Doewich. (voir le projet caprice32)

Quoi de neuf dans cette version ?

- Optimisation de la vitesse (encore et toujours)
- Support des fichiers d'image disque "gzipés" permettant de réduire la taille de 190k à 20k ! (vous pouvez zipper les fichiers .dsk originaux en .dsz avec l'outil gratuit 7-zip disponible sur www.7-zip.org)
- 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 (snapshot, disque, configuration clavier, paramètres). 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 snap et disk.
- Dans ce même gestionnaire de fichier on peut utiliser le clavier virtuel pour spécifier la première 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" à partir du menu principal, avec la touche L-Trigger.
- Augmentation du niveau sonore

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

cap32-v1.4.0-bin.zip

cap32-v1.4.0-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 sur ma petite place sur coyote.info ou encore [ici http://www.yaronet.com/](http://www.yaronet.com/)

Posté par zx-81 dans Amstrad à 21:55

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 reconnaitre 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