

Dimanche, 30 août 2009

GP2X-MSX: Emulateur MSX pour GP2X v1.2.0

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.

Voici une mise a jour du portage sur console GP2X-F100 de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

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

Voici une version binaire :
[gp2xmsx-v1.2.0-bin.zip](#)

Et voici les sources :
[gp2xmsx-v1.2.0-src.zip](#)

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans MSX à 11:46

Samedi, 29 août 2009

Wiz-MSX: Emulateur MSX pour Wiz 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.

Voici un portage sur console Wiz de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

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

Voici une version binaire :
wizmsx-v1.1.0-bin.zip

Et les sources :
wizmsx-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur
ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans MSX à 21:06

GP2X-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour GP2X v1.5.1

Bonjour à tous,

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](#))

Voici une mise a jour du portage sur console GP2X-F100 de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

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

Voici une version binaire :
gp2xcap32-v1.5.1-bin.zip

Et le code source :
gp2xcap32-v1.5.1-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 10:57

Wiz-CAP32: Emulateur Amstrad CPC pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

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)

Voici un portage sur console Wiz de la version que j'avais portée et modifiée précédemment pour la PSP.

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

Voici une version binaire :
wizcap32-v1.1.0-bin.zip

Et les sources :
wizcap32-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Amstrad à 02:49

Mercredi, 26 août 2009

GP2X-Colem: Un émulateur Colecovision pour GP2X v1.1.0

Bonjour à tous,

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

GP2X-Colem est un portage sur GP2X de ma version PSP de ColEm.

Quoi de neuf en version 1.1.0 :

- 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'avérer très utile pour reconnaître un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affichés dans l'émulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extension STZ). C'est donc plus rapide de sauvegarder ou charger des "States". Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir des fichiers STA en STZ. Le format STA est toujours supporté en lecture.
- Support des cheats codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-même des cheat codes (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel permet de choisir séquentiellement les fichiers commençant par une lettre donnée. La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents paramètres du menu "settings".
- Ajout d'un éditeur de texte pour écrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu. La première ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de sélection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant sans avoir à revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver. Les touches RTrigger et LTrigger peuvent être utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour sélectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne également avec le deuxième joystick
- Ajout d'une option pour changer la vitesse de rafraîchissement du jeu : PAL ou NTSC

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

Voici une version binaire :
gp2xcolem-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
gp2xcolem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 21:33

Wiz-Colem: Un émulateur Colecovision pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

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

WIZ-Colem est un portage sur Wiz de ma version PSP de ColEm.

Quoi de neuf en version 1.1.0 (comparé a l'original ou même à l'ancienne version gp2x) :

- 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'avérer très utile pour reconnaitre un jeu plus tard, surtout lorsque vous avez des milliers de jeux différents dans les différents répertoires.
- Les dates des fichiers de sauvegarde sont maintenant affichés dans l'émulateur
- Les fichiers de sauvegarde utilisent la compression gzip (avec l'extension STZ).
C'est donc plus rapide de sauvegarder ou charger des "States".
Vous pouvez utiliser gzip ou 7-zip pour convertir des fichiers STA en STZ.
Le format STA est toujours supporté en lecture.
- Support des cheats codes !
- Outil de recherche de modification mémoire pour trouver soi-même des cheat codes (tout est expliqué sur un exemple dans le fichier README).
- Les fichiers ZIP sont maintenant décompressés en mémoire (beaucoup plus rapide).
- Amélioration du menu de sélection des fichiers, le clavier virtuel permet de choisir séquentiellement les fichiers commençant par une lettre donnée.
La touche espace du clavier virtuel permet de charger le fichier sélectionné.
- Ajout d'une documentation (dans l'aide) sur les différents paramètres du menu "settings".
- Ajout d'un éditeur de texte pour écrire vos commentaires, vos notes etc ... sur un jeu.
La première ligne sera affichée lors du parcours des jeux dans le menu de sélection des fichiers.
- Possibilité d'éditer le fichier texte cheat.txt contenant tous vos "cheats"
- Ajout de nouveaux raccourcis pour par exemple changer le mode de rendu courant sans avoir à revenir de le menu "settings".
- Mode de tir automatique (auto-fire), il suffit d'appuyer la touche RTrigger+X pour l'activer ou le désactiver.
Les touches RTrigger et LTrigger peuvent être utilisées dans le menu de configuration du clavier, pour sélectionner le mode Normal, Ltrigger et RTrigger.
- Le mode "auto fire" fonctionne également avec le deuxième joystick
- Ajout d'une option pour changer la vitesse de rafraîchissement du jeu : PAL ou NTSC

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

Voici une version binaire :
wizcolem-v1.1.0-bin.zip

Et le code source :
wizcolem-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombre", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyote.info

Posté par zx-81 dans ColecoVision à 16:09

Mardi, 25 août 2009

GP2X-Chess: Un jeu d'Echecs pour GP2X-F100 v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

GP2X Chess utilise le moteur de GNU Chess version 5.07 pour l'IA. Il a été developpé et testé sur une GP2X-F100 avec un firmware 4.1.0.

Quoi de neuf dans cette version ?

- Partage du code entre la version Wiz et la version GP2X-F100
- Amélioration de la navigation dans le menu avec le joystick
- Nouvelles images de fond

Voici la version binaire :

`gchess-v1.1.0-bin.zip`

Et voici le code source :

`gchess-v1.1.0-src.zip`

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 18:44

Lundi, 24 août 2009

Wiz Chess: Un jeu d'Echecs pour Wiz v1.1.0

Bonjour à tous,

GNU Chess est un jeu d'echecs en ligne de commande qui fonctionne sur de multiple systemes comme UNIX, windows ou encore MacOS. Il a été crée en 1986 par Stuart Cracraft, qui continue aujourd'hui de le developper avec plusieurs autres personnes comme Chua Kong Sian, Lukas Geyer, Simon Waters et David A. Wheeler.

Wiz Chess est basé sur la version 5.07 de GNU Chess pour la partie IA. Wiz Chess est un portage sur Wiz de la version GP2X-F100.

C'est une premiere version et il manque en particulier le support pour l'ecran tactile.

Je souhaite remercier Dave et Exophase pour leurs conseils et leur aide pour la prise en main de la wiz et du developpement sur cette nouvelle console.

Voici la version binaire :
wizchess-v1.1.0-bin.zip

Et voici le code source :
wizchess-v1.1.0-src.zip

Amusez vous bien,

Zx.

Si vous voulez discuter de ce petit "hombrew", vous pouvez le faire sur ma petite place sur coyotte.info

Posté par zx-81 dans Jeu d'Echecs à 22:28

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

Mercredi, 19 août 2009

Wii: Wad To Nand

Salut,

Comme beaucoup d'entres vous, j'ai essayé d'emuler une image de nand wii sur une carte SD et de lancer des wiiwares avec triiforce. Comme beaucoup d'entres vous j'ai également rencontré beaucoup de problemes en essayant d'installer des wiiwares sur cette nand emulée en utilisant le wad manager 1.5.

Apres avoir essayé d'installer dix fois de suite un meme wiiware, j'ai cherché une solution pour contourner wad manager ...

Et en attendant une nouvelle version de wad manager (1.6 ?) qui fonctionne un peu mieux, j'ai donc modifié BFGR WadTools 0.39a afin d'extraire directement les fichiers necessaires au lancement des wiiwares via triiforce et l'emulation nand !

Ceci permet donc de convertir un wiiware en deux repertoires "title" et "ticket" directement utilisable avec l'image nand installée sur votre SD (ou disque USB) et triiforce beta 5.

Vous devez simplement executer wad2nand sur le fichier wad wiiware de votre choix, par exemple :

```
wad2nand mywiiware.wad
```

Si tout se passe bien, vous devez obtenir deux repertoires ticker et title. Ensuite il vous suffit simplement de recopier ces deux repertoires (et leur contenu) a la racine de votre carte SD ou sur votre disque USB contenant l'image de la nand pour Triiforce. Apres avoir lancé triiforce beta 5 et choisi l'emulation NAND vous devrez alors voir directement votre wiiware fraichement installé.

Voici un binaire cygwin et les sources. Tout ceci est distribué sous licence GPL v2.

```
wad2nand
```

Amusez vous bien,

Zx

Posté par zx-81 dans Outils pour la Wii à 11:36

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 repertoire 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 "hombrew", 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

Samedi, 8 août 2009

Un nouveau developpeur pour la console Gp2x Wiz !

Salut à tous,

En janvier 2007, j'ai rejoint la scene gp2x, grace à David de gp2xstore.com qui m'a offert et envoyé une console gp2x F100.

Il est clair que sans lui, je n'aurai jamais rien fait pour cette console, etant déjà pas mal occupé avec les developpements sur PSP. Développer des homebrews pour cette console a été pour moi un vrai plaisir.

La bonne nouvelle c'est que l'histoire se repette et que je vais donc bientôt rejoindre la scene Gp2x Wiz !

Pour ceux qui ne connaissent pas grand chose à propos de la Gp2x Wiz, disons simplement que c'est la console portable la plus puissante du marché, deux fois plus rapide qu'une PSP. Elle est basée sur un noyau linux, dédiée aux homebrews et emulateurs en tout genre.
(voir gp2x Wiz sur wikipedia)

Merci encore David

Zx

Posté par zx-81 dans GP2X Wiz à 12:04