

GnuboyGX Project - Emulateur GameBoy

Soumis par redrum
18-04-2007

eke-eke ne se contente plus d'améliorer les émulateurs existants, maintenant il en crée de nouveaux!!
(pour rappel la liste de tous les émulateurs Gamecube est disponible dans ce sujet)

GnuboyGX est un port pour la Nintendo Gamecube et Nintendo Wii (tournant en mode GC) de l'émulateur open-source Gnuboy, originellement codé par Laguna and Gilgamesh. <http://en.wikipedia.org/wiki/Gnuboy>
Ce port est basé sur la dernière v1.0.4 du CVS, sortie par Joshua_ sur EFNet #gameboy:
<http://www.netaxs.com/~gevaryah/gnuboy-1.0.4pre.tar.bz2>.

Ceci n'a rien à voir avec le précédent port GX vu qu'il ne nécessite pas GCLinux pour tourner, et a été développé sur l'API libOGC.

==[CHANGELOG]=-

23/04/2007:

- . correction d'un petit bug avec la sauvegarde de la SRAM
- . modification de la configuration: le bouton SELECT est maintenant assigné au bouton Y

17/04/2007:

- . ajout du support de la SRAM, RTC, et chargement/sauvegarde en temps réel
- . ajout d'une interface graphique et menu avec options de configuration
- . correction de la conversion des samples sonores (grâce à Softdev)
- . changement de la technique de sound buffering (technique du "head/tail" employée par Softdev dans NeoCDredux)

13/04/2007: WIP1

- . sortie initiale

==[Fonctions]=-

- * Emulation Gameboy et Gameboy Color avec le son
- * Support des roms jusqu'à 8MB
- * Chargement des roms depuis le DVD (ISO9660)
- * Chargement des roms depuis la SDCARD (dossier GBROMS)
- * Possibilité d'arrêt du moteur DVD
- * Retour vers PSO/SDLoad
- * SRAM manager (sauvegarde/charge la sram du jeu sur la carte mémoire)
- * Support RTC (Horloge temps réel)
- * Support des Savestates (sauvegarder/charger la sauvegarde en temps réel sur la carte mémoire)

==[Ce qu'il manque]=-

- . Configuration de la palette pour la Gamebot Mono
- . Synchronisation de la RTC

==[MENU]=-

Play Game: Lancer le jeu qui vient d'être chargé ou retourner au jeu

game Info: Informations sur la ROM

Reset Game: Relancer l'émulateur

Load New Game:

. Load from DVD: le DVD doit être au format ISO9660

. Load from SDCARD: les Roms doivent être placées dans un dossier nommé GBROMS

Le nombre maximum de fichiers par dossier est 1000. Vous pouvez utiliser des sous-dossiers.

Emulator Options:

. Scale X, Y: permet de modifier la taille de la zone d'affichage

. Filtering: Gnuboy peut filtrer les couleurs d'écran pour les rendre plus "délavées" comme sur une vraie GBC. Vous pouvez également utiliser cela pour les jeux GB Mono en réglant la valeur sur "ALL"

. Sprite Sorting: Activer/Désactiver les sprites pour être positionnés en accord avec leur coordonnée x en mode DMG (Mono GB).

. Force Mono : Pour faire tourner les jeux GBC en mode Mono GB.

. GBA Features: Débloque les fonctions spéciales GBA dans certains jeux GBC (voir la série des Zelda Oracle)

. SRAM AutoSave/Autoload: Actuellement inactif

Memory Card Manager:

- . SRAM Manager: Permet de charger/sauvegarder la SRAM et les données RTC dans la carte mémoire
- . STATE Manager: Permet de charger/sauvegarder les Savestates et les données RTC dans la carte mémoire

La taille des fichiers de sauvegarde créés est variable et dépend du type de ROM

Stop DVD Motor: Sauver la lentille du lecteur

SD/PSO reload: Si SDLoad est utilisé pour charger le DOL, revenir au menu du SDLoader

-=[Contrôles]=-

.Z sert à retourner au menu pendant le jeu

.A correspond à A

.B correspond à B

.START correspond à START

.Y correspond à SELECT

Télécharger gnuBoyGX-070423.7z

Thread officiel sur tehskeen.com