



Romset Cleaner

v3

<http://www.open-consoles.com>

<http://www.open-consoles-news.com>

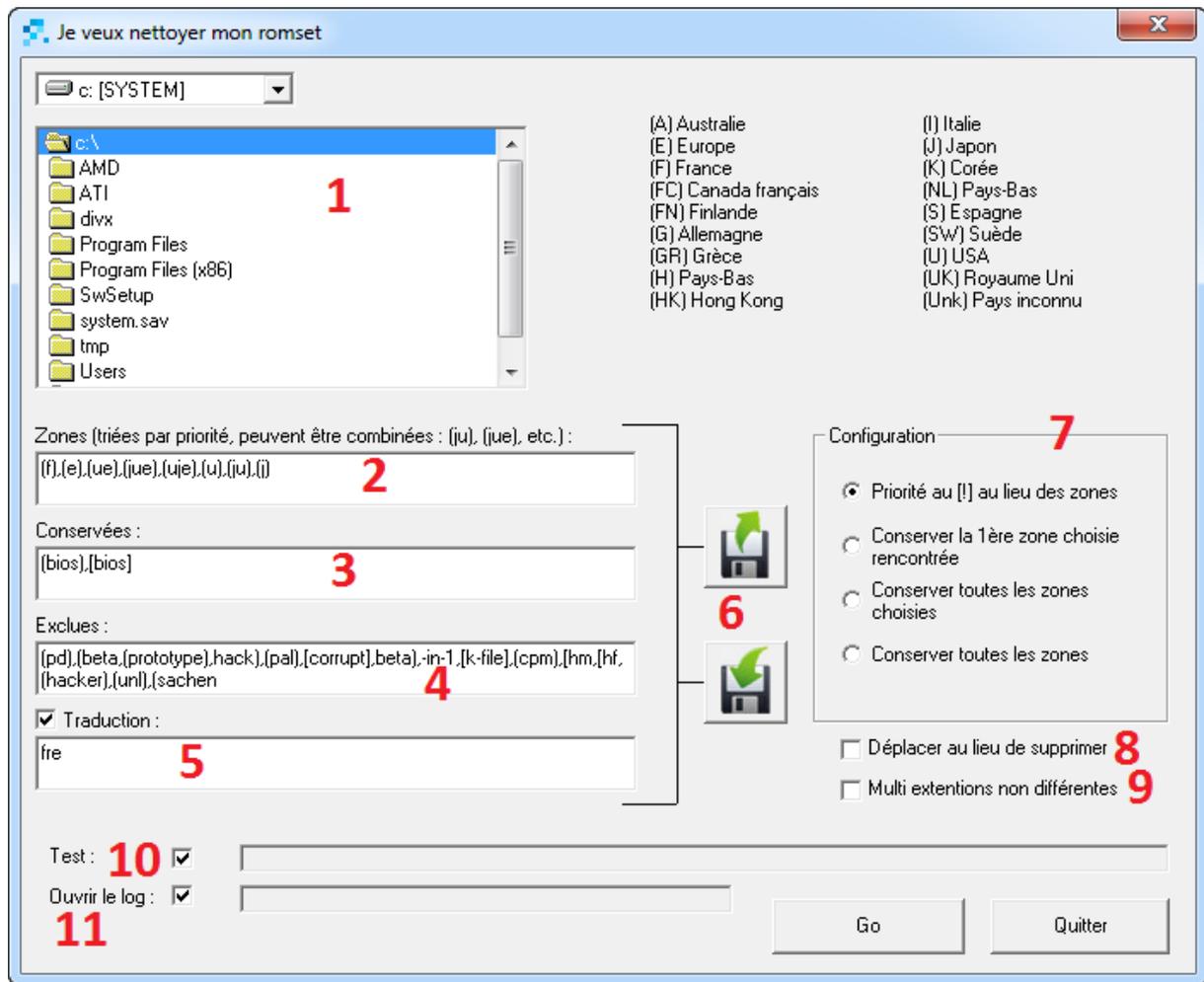
<http://www.open-consoles-search.com>



Ce soft a pour objectif de supprimer tous les fichiers indésirables d'un romset. Il peut être configuré selon plusieurs paramètres comme la zone à conserver, ou encore la traduction d'un jeu à conserver. Sur l'exemple ci-dessous, les fichiers en rouge sont ceux qui pourraient être effacés, selon la configuration choisie :

1942 (ju) [!].nes
1942 (ju) [b1].nes
1942 (ju) [b2].nes
1942 (ju) [o1].nes
1942 (ju) [o2].nes
1942 (ju) [o3].nes
1942 (ju) [o4].nes
1942 (ju) [p1].nes
1942 (ju) [t+chi_ms emumax].nes
1942 (ju) [t+fre1.0_ks151].nes
1942 (ju) [t+spa98%_emu4ever].nes
1942 (ju) [t1].nes
1942 (ju) [t2].nes
1942 (ju) [t3].nes
1942 (ju) [t4].nes
1942 (ju) [t5].nes
1942 (pc10).nes

"Je veux nettoyer mon romset"



Coeur de Romset Cleaner, vous allez pouvoir ici jouer sur quelques paramètres pour savoir quels fichiers supprimer.

1°) La base, choisir le répertoire où se trouvent les roms :

2°) Les zones qui vous intéressent (les autres seront automatiquement supprimées)

3°) Les fichiers à conserver. Sur la capture d'écran on peut voir (bios), cela veut dire que tout fichier qui contiendra (bios) dans son nom ne sera pas effacé

4°) Les fichiers à supprimer obligatoirement

5°) Les traductions à conserver ou non. Si la case est décochée, toutes les roms traduites seront effacées. Si elle est cochée, ne seront conservées que les traductions renseignées dans la zone en-dessous. Si il y a plusieurs versions d'une traduction, le soft essaiera de déterminer la meilleure pour n'en garder qu'une. Ce traitement est complémentaire au traitement de base.

 Bien séparer les différentes valeurs dans une même zone par des virgules, sans espace avant ou après.

6°) Enregistrer / charger ces paramètres

7°) Configuration

Vous choisissez ici comment le logiciel doit choisir quelle variante des jeux il doit garder. Pour l'exemple :

- Le romset est composé de ces fichiers :
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (E) [!].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (F) [b1].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (F).smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (FC).smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (G) [!].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (G) [a1].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (G) [o1].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) (Samus Hack).smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [!].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [h1C].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [h2C].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Bra13_Hexagon].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Chi(Big5)].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Gre].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Ita050_Sadnes].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Pol].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Por1.1_CBT].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Spa1.0_Drapos].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Spa200_Sayans].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T+Swe].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T-Ita].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T-Por1.0_CBT].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T-Por50%].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T-Por].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T-Spa101_Sayans].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T-Spa150_Sayans].smc
 - Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [T-Spa].smc
- Les zones choisies sont celles-ci :
 - (f),(e),(ue),(jue),(uje),(u),(ju),(j)
- Les fichiers à exclure sont ceux-ci :
 - hack

- Priorité au [!] au lieu des zones :

[!] identifie les roms qui sont un rip parfait d'un jeu. Quelles que soient les zones choisies, le soft gardera celle qui a ce symbole. Si plusieurs zones ont ce symbole, le soft gardera celle qui est la plus prioritaire, cette priorité étant basée sur l'ordre dans lequel ont été renseignées les zones dans le champ correspondant.

Ne sera gardé ici que *Legend of Zelda, The - A Link to the Past (E) [!].smc*

- Conserver la 1^{ère} zone choisie rencontrée :

Le soft va chercher chacune des zones choisies, dans l'ordre dans lequel elles ont été saisies, et gardera le fichier correspondant à la première qui sera rencontrée. Il supprime les variantes et priorise la version [!] de cette zone, si elle existe.

Ne sera gardé ici que *Legend of Zelda, The - A Link to the Past (F).smc*

- Conserver toutes les zones choisies :

Le soft gardera tous les fichiers concernant les zones choisies, en supprimant les variantes, et en privilégiant la version [!] pour chaque, si elle existe.

Les fichiers conservés seront :

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (E) [!].smc

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (F).smc

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [!].smc

- Conserver toutes les zones :

Le soft va garder toutes les zones rencontrées, en supprimant les variantes, et en privilégiant la version [!] pour chaque, si elle existe.

Les fichiers conservés seront :

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (E) [!].smc

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (F).smc

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (FC).smc

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (G) [!].smc

Legend of Zelda, The - A Link to the Past (U) [!].smc

8°) Si vous préférez ne pas supprimer les fichiers non désirés, cochez cette case. Les fichiers seront déplacés dans le sous-répertoire « moved ».

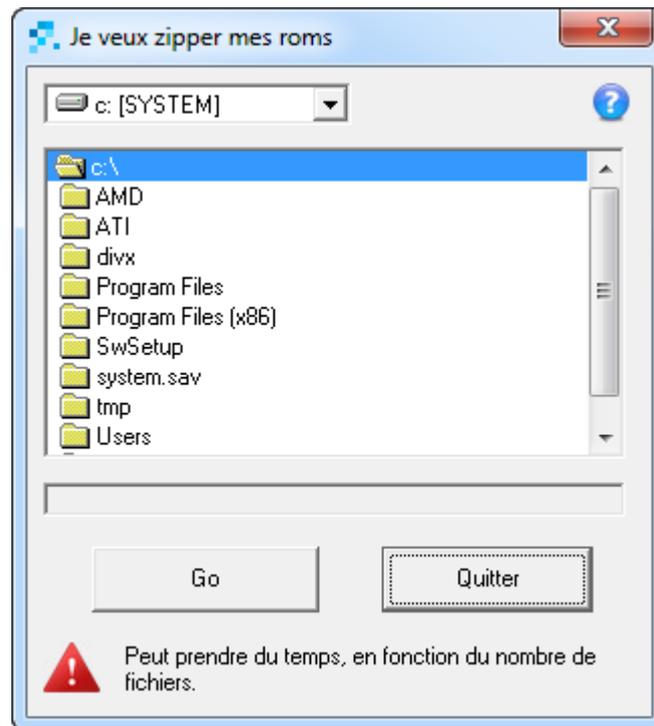
9°) Vous considérez que des extensions différentes du même fichier représentent le même jeu. Par exemple, dans un romset Nes, certains jeux sont en .nes et en .unf. Cocher cette case fait que le soft ignorera cette différence. Sans cocher cette case, le soft verra deux jeux différents et les traitera donc à part.

10°) Vous pouvez lancer tout le process sans qu'aucun fichier ne soit supprimé. Le fichier log est quand même généré.

11°) Ouvrir automatiquement le fichier log avec Notepad.

 Le fichier log est généré dans le répertoire où se trouvent les roms.

« Je veux zipper mes roms »

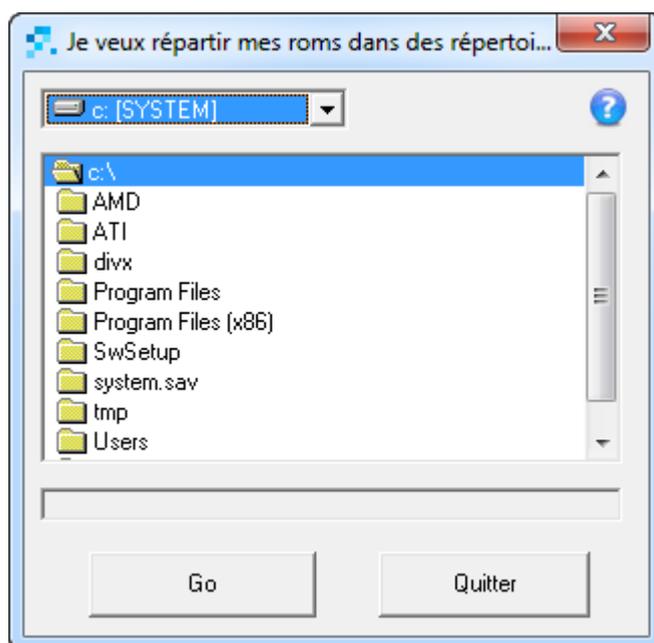


Certains émulateurs acceptent le format zip. Bien pratique lorsque vous avez beaucoup de roms pour économiser de la place sur la carte SD. Vous pouvez ici zipper toutes les roms présentes dans un répertoire.

Tout ce que vous avez à faire, c'est choisir le répertoire où se trouvent les roms et cliquer sur Go. Chacun des fichiers sera zippé et placé dans le sous-répertoire « ZippedRoms ». Les fichiers source ne sont pas effacés.

Comme indiqué sur la fenêtre, un grand nombre de fichiers à zipper peut prendre du temps, donc un peu de patience ☺

« Je veux répartir mes roms dans des répertoires alphabétiques »



Certains émulateurs ont un peu de mal à gérer les grandes listes, ou parfois c'est tout simplement fastidieux de naviguer dedans. Vous pouvez ici déplacer des roms dans des répertoires alphabétiques : toutes les roms commençant par A vont dans le répertoire A, toutes celles par B dans B, etc. (les numériques vont dans #).

Choisissez le répertoire, cliquez sur « Go » et vous retrouverez vos roms dans les répertoires A, B, C, etc., eux-mêmes rangés dans le répertoire « AlphaFolders » créé dans le répertoire de départ.

En cas de problème de chargement d'un fichier .dll ou ocx

Si vous avez un message vous disant qu'un fichier OCX ou DDL est manquant :

- le télécharger sur le net
- le copier quelque part sur votre PC (Windows\System32 par exemple)
- ouvrir une fenêtre DOS (Démarrer > Exécuter > cmd)
- dans la fenêtre, écrire `regsvr32 /i c:\windows\system\mscomctl.ocx`, en vert le répertoire où vous avez copié le fichier, en bleu le fichier que vous avez copié